



# ÅRSREDOVISNING 2025

# INNEHÅLL

OM PARADOX INTERACTIVE .....	3
VD HAR ORDET .....	5
AFFÄRSMODELL.....	6
TILLVÄXTSTRATEGI .....	7
SPELMARKNADEN .....	8
VÄRDEKEDJAN.....	9
SPELUTVECKLING .....	11
FÖRLAGSVERKSAMHET .....	15
SPELARN.....	18
SPELARN I SIFFROR.....	19
ORGANISATION .....	20
SPEL.....	22
FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE .....	28
BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT .....	32
HÅLLBARHETSRAPPORT .....	39
RESULTATRÄKNING, KONCERNEN .....	47
BALANSRÄKNING, KONCERNEN .....	48
EGET KAPITAL, KONCERNEN .....	50
KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN .....	51
RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET.....	52
BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET.....	53
EGET KAPITAL, MODERBOLAGET.....	55
KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET .....	56
NOTER .....	57
REVISIONSBERÄTTELSE .....	72
FINANSIELL KALENDER .....	74

## OM PARADOX INTERACTIVE

Paradox Interactive är en ledande utvecklare och förläggare av strategi- och managementspel för PC och konsoler. Företagets spel når sex miljoner spelare varje månad världen över, med sina största marknader i Nordamerika, Västeuropa och Asien.

Portföljen inkluderar populära spelserier och immateriella rättigheter som Age of Wonders, Cities: Skylines, Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron, Prison Architect, Stellaris, Surviving-spelen och Victoria. Paradox Interactive äger även de immateriella rättigheterna till World of Darkness-universumet.

Spelen utvecklas av Paradox Development Studio som består av PDS Black, PDS Gold, PDS Green, PDS Teal och PDS Purple i Stockholm, Paradox Tinto i Barcelona, Haemimont Games i Sofia, Iceflake Studios i Tammerfors, Playrion Game Studio i Paris och Triumph Studios i Delft. Dessutom samarbetar bolaget med flera externa utvecklingsstudior.

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

### HISTORIA

Paradox Interactive är sprunget ur svensk spelhistoria och var fram tills tidigt 2000-tal datorspelsdivisionen av Target Games. 2004 separerades verksamheten och Paradox Interactive stod på egna ben, då med sju anställda. Sedan dess har bolaget skapat spel som uppskattats i ändlösa timmar världen över och har växt med studior i flera länder.





## VD HAR ORDET

2025 har varit ett intensivt år för Paradox. Vi har fortsatt att utveckla våra etablerade spelserier, stärkt vår organisation och genomfört flera viktiga lanseringar som markerar nästa steg i bolagets utveckling.

Under året har vår kärnaffär visat fortsatt styrka med en god underliggande försäljning. Trots perioder med färre lanseringar och valutamotvind har vi levererat stabila kassaflöden. Det är ett tydligt kvitto på styrkan i vår affärsmodell – där långlivade spel, engagerade communities och kontinuerlig utveckling av våra titlar skapar värde över tid.

Vi fortsatte att utveckla våra befintliga spel med många lyckade expansioner och uppdateringar. Särskilt Victoria 3 och Age of Wonders 4 tog viktiga steg i sin utveckling då båda spelen etablerat både en stabil spelarbas och intäktsnivå. Det gör det möjligt att fortsätta utveckla dem under lång tid framöver. Parallellt fortsätter vi att utveckla våra erbjudanden till spelarna genom bättre paketering, fler instegsmodeller till vår DLC-katalog och nära samarbete med våra partners.

Årets mest uppmärksammade lansering var Europa Universalis V, som är början på ett nytt kapitel för en av våra mest betydelsefulla spelserier. Spelet är ett tydligt exempel på den ambitionsnivå vi har när vi utvecklar nya upplevelser inom våra kärn genrer och visar på viljan att ta våra etablerade serier ännu längre.

På managementsidan har vi under året arbetat för att ytterligare konsolidera vår kontroll och kompetens. Dels genom förvärvet av Haemimont Games och spelteamets djupa kunnande. Dels genom att Iceflake Studios tagit över huvudansvaret för Cities: Skylines-franchiset, vilket ger ökad kreativ kontroll och möjlighet att arbeta nära spelarna i framtida uppdateringar. Sammantaget har vi nu ännu bättre förutsättningar för att utveckla managementportföljen för framtiden.

Vi är optimistiska inför arbetet som ligger framför oss. Efter att vi avslutat året och skrivit ner Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 har vi en renare balansräkning, har inga strategiskt avvikande projekt som tar fokus och resurser och har en stark riktning för var vi ska lägga vårt krut. Framåt är vår pipeline helt koncentrerad till strategi- och managementspel – genrer där vi har djup kompetens och där vi vet att vi kan skapa störst värde för våra spelare. Nästan alla av dessa projekt utvecklas dessutom i våra egna studior. Samtidigt har vi både utrymme och ambition att växa mer än så och vi ser löpande över fler möjligheter att utöka vår långsiktiga pipeline av projekt.

När vi nu går in i nästa år gör vi det med tydligt fokus och stark framtidstro. Med en koncentrerad pipeline, en stabil finansiell position och flera av branschens mest engagerade communities har vi goda förutsättningar att fortsätta utveckla de spel som våra spelare vill återvända till – år efter år.

**Fredrik Wester, VD**



# AFFÄRSMODELL

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

Nya spel utvecklas under flera år innan de lanseras och lanseringarna föregås av marknadsföringskampanjer riktade mot de tilltänkta spelarna. Efter att spelen lanserats utvecklas ofta nedladdningsbart innehåll som fördjupar och breddar spelens system, mekanik eller ger spelaren fler valmöjligheter. Härigenom förlängs spelets livslängd då spelare får tillgång till nytt innehåll och support samtidigt som det skapar stabila intäkter på spelen under flera år. Spelen distribueras främst genom plattformssaktörer och andra distributionspartners.

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

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

## FINANSIERING

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

## MÄNNISKORNA BAKOM SPELEN

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



# TILLVÄXTSTRATEGI

## STOCK UP

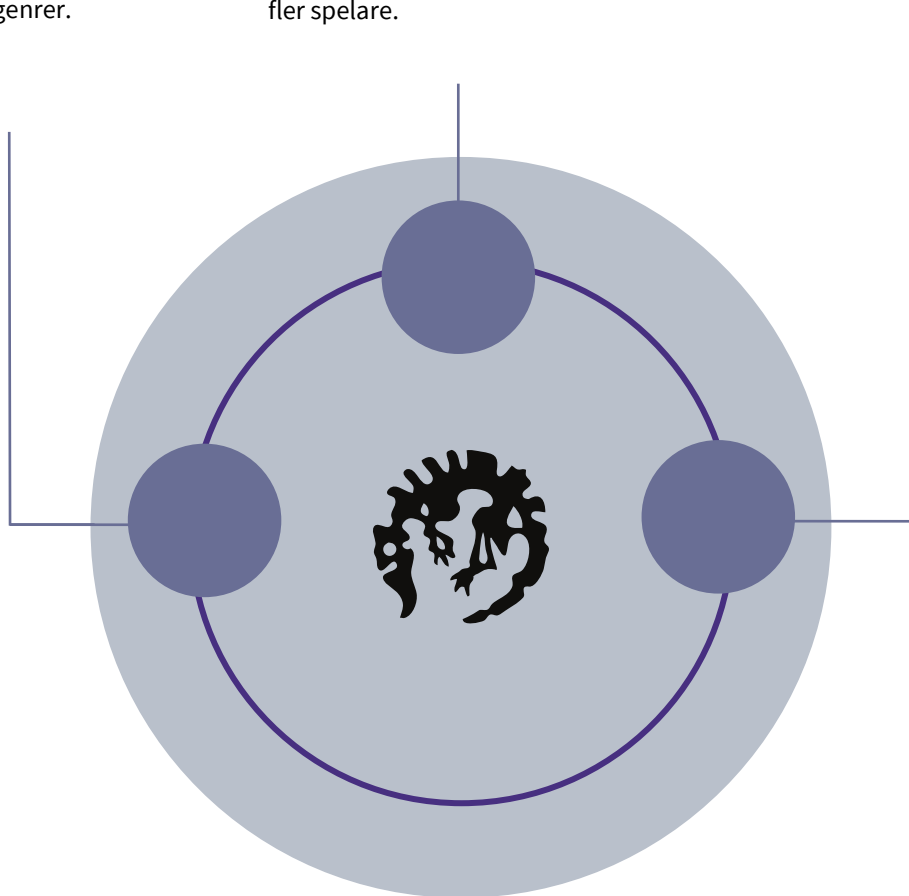
Genom att expandera bolagets spelportfölj med i första hand egenutvecklade titlar vill Paradox fylla på med flera spel som har en lång livslängd. Fokus är på att utveckla nya franchises inom bolagets huvudgenrer.

## DIG IN

Genom att fortsätta utveckla bolagets långlivade kärnspele med nytt innehåll, uppföljare, förbättra spelartjänsterna och erbjuda fler sätt att ta del av spelen kan bolaget växa sina intäkter och attrahera fler spelare.

## BREAK-OUT

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



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

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



## SPELMARKNADEN

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

### SPELMARKNADEN I STORT

I november 2025 bedömde analysfirman Newzoo att den globala spelmarknadens intäkter uppgick till cirka 189 miljarder USD under 2025, vilket är en ökning med 3,4 procent jämfört med året innan. Förväntan är att spelmarknaden kommer att fortsätta växa under de kommande åren och Newzoo har estimerat att spelmarknaden kommer att omsätta 207 miljarder USD år 2028.

Enligt Newzoo var konsol den starkast växande plattformen under 2025, och de totala intäkterna växte med 5,5 procent på årsbasis och uppskattas utgöra 24 procent av marknadens totala intäkter. Mobilspel är fortsatt den största plattformen och står för 55 procent av marknadens totala intäkter och förväntas ha vuxit med 2,9 procent. PC förutses växa med 2,5 procent under 2025 och utgöra 21 procent av marknadens totala intäkter.

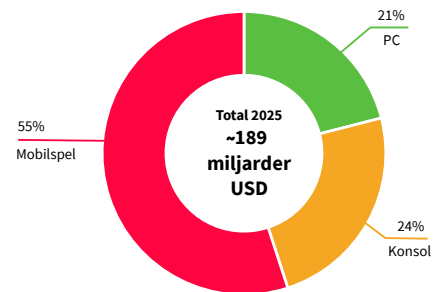
I slutet av 2025 fanns det cirka 3,6 miljarder spelare världen över enligt Newzoo, en tillväxt med 4,4 procent jämfört med 2024. Bland plattformarna växte antalet PC-spelare med 3,1 procent medan antalet mobilspelare växte med nästan 4,5 procent och antalet konsolspelare med 2,5 procent på årsbasis.

Även om alla regioner fortsätter att växa i antalet spelare fortsätter Asien-Stillahavsområdet att vara störst med 53 procent av den globala spelarbasen och bedöms ha en tillväxt på 4,5 procent jämfört med föregående år. Överlag förutser Newzoo att den globala spelarbasen kommer att växa årligen med cirka 3,3 procent fram till 2028.

### PARADOX GENRER

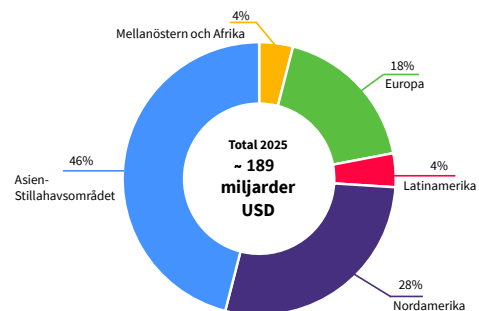
2025 har fortsatt att präglas av stora releaser. Det har gjort att konkurrens om spelarnas uppmärksamhet, särskilt på större distributionsplattformar, ökat märkbart. Likaså är spelarna mer selektiva med sina köp. Med det sagt har efterfrågan på Paradox spel fortsatt att vara väldigt stark, sett till årets försäljning.

### PLATTFORMSFÖRDELNING AV GLOBALA SPELINTÄKTER



Källa: Newzoo Global Games Market Report 2025 (November 2025)

### REGIONAL FÖRDELNING AV GLOBALA SPELINTÄKTER



Källa: Newzoo Global Games Market Report (November 2025)



## VÄRDEKEDJAN

Paradox produkter, spelutveckling och globala räckvidd som förlag ger bolaget en stark position i många delar av spelbranschens värdekedja. I varje del av värdekedjan eftersträvar Paradox god hållbarhet, läs mer på sidorna 39–45.

### IP-ÄGARE

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



### UTVECKLARE

Paradox har, efter förvärvet av Haemimont Games, sex helägda utvecklingsstudior och väletablerade relationer med flera partnerstudior som utvecklar nya titlar, uppföljare inom bolagets spelfranchises, anpassar befintliga titlar till nya plattformar eller producerar nytt nedladdningsbart innehåll till befintliga titlar.



### FÖRLAG

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



### DISTRIBUTÖR

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



### SPELARE

Det totala antalet spelare i världen uppgick 2025 till cirka 3,6 miljarder (enligt Newzoo). Paradox arbetar löpande för att skapa en starkare spelargemenskap runt spelen och på så sätt stärka spelarnas engagemang. Vid årets utgång hade Paradox sex miljoner månatliga unika aktiva spelare.







## SPELUTVECKLING

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

Under året som gått har Paradox utvecklat nytt innehåll för samtliga av bolagets egenutvecklade kärnspel, exempelvis No Compromise, No Surrender till Hearts of Iron IV, Charters of Commerce till Victoria 3, All Under Heaven till Crusader Kings III, BioGenesis till Stellaris och Archon Prophecy till Age of Wonders 4. Totalt har Paradox och dess helägda studior utvecklat 16 expansioner till dess aktiva titlar, vilket kompletterats med flera stora gratisuppdateringar av system och funktioner.

Årets stora händelse var releasen av Paradox Tintos Europa Universalis V, den efterlängttade uppföljaren i bolagets flaggskeppsfranchise. Spelet fick ett varmt mottagande vid release, vilket lägger grunden för en lång vidareutveckling av spelet.

### **FORTSATT FOKUS PÅ KÄRNAN**

2025 har fokus fortsatt legat på att stärka utvecklingen av bolagets kärnspel. Inom managementgenren har Haemimont Games blivit en del av Paradox Interactive och släppte i november sitt första projekt som en del av koncernen. Vid årsskiftet tog Iceflake Studios över all utveckling av Cities: Skylines-franchiset från Colossal Order, vilket gör att en av Paradox starkaste spelserier nu vidareutvecklas internt.

Bland bolagets strategispelsstudior har flera spel ökat ambitionsnivån i sina DLC, till exempel All Under Heaven till Crusader Kings III. Den asiensfokuserade DLC:n ökade spelets totala kartyta med närmare 30 procent och fick ett varmt mottagande av asiatiska såväl som västerländska spelare. Bolagets spelutvecklare har även fortsatt att arbeta nära med sina respektive moddingcommunities. Dels genom löpande dialog och dels genom att utveckla Content Creator Packs, mindre DLC som samutvecklas av moddare och studion.

Flera studior har även arbetat för att parallellisera sin utveckling för att bättre kunna möta spelarnas efterfrågan på kvalitativa DLC med varierande

omfattning av innehåll. Bolagets spelstudior experimenterar dessutom ständigt med nya verktyg inom spelutveckling, bland annat kopplade till generativ AI.

### **TILLGÄNGLIGHET OCH MULTIPLAYER**

Paradox fokuserar löpande på att göra det enklare att börja spela dess mer komplexa titlar. Ambitionen är att ständigt göra spelen enklare att uppskatta även för helt nya spelare, utan att förlora det djup som kännetecknar spelen. Bland annat sker detta genom bättre användargränssnitt, bättre introduktioner till spelen, bättre instruktioner och en större bredd av guider och annat material.

Multiplayer fortsätter att vara ett viktigt utvecklingsområde för Paradox, då det ger en ytterligare social dimension och förlänger spelens livslängd. Under året har bolagets studior löpande utvecklat sin multiplayerfunktionalitet. Hearts of Iron IV har fortsatt uppdatera sin Battleplanner och gjort en rad uppdatering för att stödja alla som njuter av flerspelarläget.



## INTERVJU

### JOHAN ANDERSSON – STUDIO MANAGER/GAME DIRECTOR, PARADOX TINTO

#### **Europa Universalis V släpptes i november 2025. Nu när du har lite distans till lanseringen, hur känns det?**

Det är en lite märklig känsla, eftersom vi har arbetat med spelet så pass länge. Även om spelet kanske inte har haft den längsta utvecklingstiden någonsin för ett spel så har vi fortfarande lagt över fem år på det. Jag är verkligen stolt över spelet vi släppte, det var otroligt ambitiöst och mer komplext än vad vi någonsin har skapat förut.

#### **Ni hade en riktig stark lansering, vad är nästa steg för Europa Universalis V?**

Vi kommer att fortsätta utveckla spelet en lång tid framöver, med regelbundna uppdateringar där olika delar av världen ligger i fokus med varje uppdatering. Vårt mål är att höja omspelningsvärdet samt det långsiktiga nöjet man får ut av spelet. I sommar släpper vi "Across the Pillars" som kommer att förbättra spelarupplevelsen för spelare som spelar som Castille, Granada, och Morocco. Senare under året så kommer vi släppa "Auld Alliance" för mer spelinnehåll till Frankrike och Skottland. Med varje betald DLC så kommer många gratis uppdateringar, vilket spelarna förväntar sig av ett Paradoxspel.

#### **Europa Universalis är vårt mest långlivade franchise, och du har lett utvecklingen av varje spel. Hur skulle du beskriva seriens utveckling? Vad har förändrats och vad har varit konstant?**

Det är svårt att sammanfatta tre decennier till ett par meningar, men jag ger det ett försök. Jag skulle säga att skapandet av en trovärdig spelvärld och en bra historisk upplevelse av den tidiga moderna eran har förblivit detsamma, men metoderna har dramatiskt förändrats. Datorer är mycket mer avancerade än vad de var under mitten av 90-talet, vilket gör att spelen är mer komplexa, men inte nödvändigtvis för

spelaren. För 25 år sedan så var ekonomisystemet i Stockholm representerat genom två guld i skatt varje månad, nu kan vi simulera ett dussin olika industrier som skapar olika varor som exporteras, där spelaren bestämmer hur mycket de vill skatta.

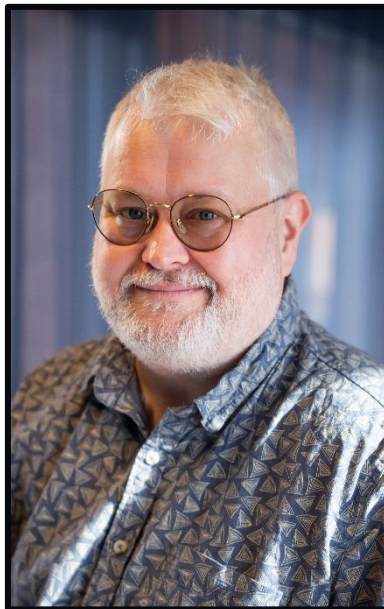
#### **Vad var den största utmaningen i att sätta Europa Universalis V i spelarnas händer?**

Vi har haft en lagom mängd utmaningar med att få spelet till spelarna. Till exempel faktumet att vi skapade en helt ny studio från ingenting samtidigt som vi utvecklade spelet, och att vi under detta

utvecklade DLC till ett annat spel. Samt att vi började med allt under pandemin 2020 – 2021, i ett land där endast en av fyra som startade studion pratade språket flytande. Byggnadsprocesser, kontorsletande, rekrytering samt uppträning, medan vi arbetade parallellt med andra projekt var minst sagt en intressant utmaning.

#### **Communityt har varit engagerat under utvecklingen av Europa Universalis V, särskilt genom initiativet Tinto Talks. På vilket sätt har feedback från communityt påverkat spelets utveckling? Hur kommer ni att arbeta med våra spelare framåt?**

Jag är fast troende att man inte är någonting utan sina spelare, att prata med dem regelbundet gör dina spel bättre. Tidigt under Tinto Talks fick vi feedback från spelarna om hur en större mångfald mellan estates och pop-typer skulle vara bättre, med det ändrade vi spelet. Ett annat exempel på aspekter som förändrades innan vi släppte spelet var hur stormakter och hegemonier fungerar. Det har inte bara varit Tinto Talks, utan vi har även använt oss av kvantitativa och kvalitativa användarstudier för att samla feedback. Vi kommer att fortsätta med alla dem här metoderna framöver, så länge vi fortfarande aktivt jobbar med spelet.





## GAME PILLARS

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



### AGENCY

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



### LIVING WORLDS

Paradoxspel innehåller dynamiska, reaktiva världar där andra krafter verkar följa sina egna mål, utanför spelarnas kontroll. Ingen spelsession kommer att vara den andra lik och spelare kommer att uppleva nya berättelser varje gång de spelar.



### INVITING

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



### CEREBRAL

Paradoxspel utmanar spelarens intellekt mer än dess reflexer. Otroligt djup belönar spelarens nyfikenhet och intelligens. Våra spel är svåra att bemästra; det finns alltid mer att upptäcka. Dessutom kan spelare utforska spelets ämnen på djupet även när de inte spelar.



### ENDLESS

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





# FÖRLAGSVERKSAMHET

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

## PARADOX INTERACTIVE

2025 har varit ett av de mest releaseintensiva åren i Paradox historia och förlagets fokus har varit på försäljning och marknadsföring av alla releaser. Utöver två nya spel och en remaster har en bred mängd av nya DLC och uppdateringar släppts över alla plattformar.

Året dominerades av två stora releaser; Europa Universalis V och Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2. Europa Universalis V, den populära uppföljaren till Paradox mest långvariga Grand Strategy-franchise släpptes i november. Inför releasen lades mycket fokus på nära communitykontakt, långvariga och transparenta influerarkampanjer och fick starka recensioner och högt engagemang, vilket banar väg för långsiktigt kommersiell utveckling.

Det efterlängttade RPG-spelet Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 släpptes i oktober och föregicks av framgångsrika marknadsföringsinsatser. Spelet hade dock ett blandat mottagande och mötte inte försäljningsförväntningarna, vilket ledde till en nedskrivning under det sista kvartalet.

## VÄXA PARADOX KÄRNA

Utöver släpp av nytt innehåll är ett av förlagets största fokusområden att hjälpa bolagets aktiva titlar att växa. Det görs genom försäljning av nya DLC, (om)paketering av spelens, i många fall omfattande,

DLC-katalog, bättre prissättning, lokalisera till nya marknader och stärka relationen till distributionspartners för att kunna nå nya målgrupper och hitta fler instegsmodeller till spelen. Under året har till exempel Cities: Skylines lanserat en abonnemangsmodell för DLC:er på Steam. Dessutom erbjuder nästan samtliga spel nu Expansion Pass, ett tilläggs paket med alla framtida DLC som planeras att släppas under den kommande utvecklingsperiod.

För att förse spelare med fler spännande upplevelser har Paradox arbetat alltmer med att utveckla innehåll tillsammans med sina spelare. Till exempel har innehållsskapare lanserat Creator Packs till Cities: Skylines- franchise såväl som Crusader Kings III, som innehåller ny musik eller nya byggnader. Under året har detta initiativ fortsatt, med ytterligare innehåll som lanserats i nära samarbete med communityn.

## PARADOX ARC

Paradox Arc söker efter kostnadseffektiva spel som bedöms ha högre risk men god potential och som på sikt kan bli en del av Paradox kärnportfölj. Under 2025 lanserade förlaget flera nya titlar i Early Access.



## INTERVJU

### KIMBERLY TRAPNELL – PARTNER MARKETING MANAGER

#### Vad gör du som Partner Marketing Manager på Paradox Interactive?

I min roll som Partner Marketing Manager är mitt huvudansvar att se till att vår portfolio av spel får synlighet genom våra partners plattformar och kanaler. Detta gör jag genom att pitcha marknadsföringsidéer till partners samt att identifiera värdefulla marknadsföringsmöjligheter för våra spel. Jag projektleder sedan dessa projekt och aktiviteter tillsammans med våra partners. Och vi jobbar verkligen med ett brett spann av partners: plattformsägare, fysisk retail och game tech.

Det är dock ingen enmansshow! Vi är ett team av Partner Account Managers i Publishing som arbetar med hela Paradox spelportfölj, både titlar som är live och titlar som är under utveckling. Vi arbetar hand i hand med alla funktioner på Publishing.

#### 2025 har varit ett av de mest intensiva åren i Paradox historia, vad har varit ditt stoltaste ögonblick det här året?

2025 var verkligen ett intensivt år med många situationer som krävde extraordinär problemlösning och team-samarbete - både internt och externt. Men det är också den här typen av situationer som gör att du växer mest och viss erfarenhet går inte att få på annat sätt än att uppleva den. Några av mina mest minnesvärda samarbeten var alla artiklar och inlägg våra partners publicerade om våra spel, arbetet med fysiska utgåvor, vår marknadsföring som syntes utomhus och i butik och eventen vi gjorde tillsammans med partners som Nvidia och Unreal. Att

så många av våra partners pratade om våra spel i deras kanaler, plattformar och events under 2025 är nog det finaste kvittot jag kan få.

#### Vad upplever du som de största förändringarna och trenderna när det gäller marknadsföring via våra partners?

Syftet blir viktigare och viktigare. Partnermarknadsföringen ska ha en verklig mening för

spelet och spelarna. Konkurrenten är stor också och växer hela tiden, våra partners har begränsat med platser - oavsett om det är i deras digitala butik, sociala medier eller i deras monter på ett event. Det ställer högre krav på oss men slutresultatet till målgruppen blir också bättre. Partners förväntar sig också mer, för att kvalificera oss för vissa möjligheter behöver våra aktiviteter vara i linje med deras övergripande strategi.

#### Hur förbereder ni er för releaser under 2026 och 2027?

Med partners behöver diskussionerna starta tidigt för att möjliggöra så bra partnerskap och samarbeten som möjligt, så många av dessa förberedelser är redan igång. Men att börja tidigt med partnerskap och partnersamarbeten inom spelutveckling kan vara utmanande. Det blir en balansakt mellan att kunna dra nytta av möjligheter samtidigt som man har spelutvecklingens verklighet i åtanke. Vi har en mycket god relation med våra externa partners och det tror jag främst grundar sig på kommunikation och förtroende, med mycket feedback och en väldigt aktiv dialog.







# SPELARNA

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

Bolaget strävar alltid efter att stärka relationen med, och engagemanget hos, spelarna. Detta görs främst genom att erbjuda spelarna olika tjänster och funktioner samt genom att bygga en gemenskap runt spelen.

## SPELARTJÄNSTER

### Mods

Användargenererat innehåll är en nyckelfaktor i att skapa spelarvärde. Att spelare har friheten att själva anpassa och förbättra spelen är en styrka som driver både spelupplevelse och försäljning. Spelen utvecklas därför med en strävan att möjliggöra för spelare att kunna göra förändringar och tillägg av bland annat mekanik och grafik. Under 2025 hade Paradox aktiva spel över 500 000 tillgängliga mods.

Under 2025 har Paradox Interactive fortsatt att förenkla för moddare. Exempelvis har den egna plattformen Paradox Mods fortsatt att utvecklas, Cities: Skylines II lanserade sin efterlängtade Asset Editor som låter spelare skapa fler typer av uppdateringar till spelet. Samtliga av bolagets spelteam fortsätter att arbeta nära sina moddare för att utveckla verktygen och hålla dem ajour med stora kommande uppdateringar av spelen.

### Multiplayer

Möjligheterna att spela med och mot varandra blir alltmer populärt och adderar en extra dimension av upplevelsen av spelen. För att fortsätta främja multiplayer har Paradox under året arrangerat turneringar, till exempel har Hearts of Iron IV arrangerat HOI IV Pro League för elva lag och samarbetat med partners som arrangerat LAN-turneringar.

### Wikis

Paradox Wiki fungerar som en kunskapsbank för de som vill fördjupa sig i Paradox spel, genom att samla information, guider och strategier. Paradox har anställda moderatorer som säkerställer innehållets kvalitet och utvecklar Wikis så att det fortsatt håller en god nivå. Under 2025 hade Wikisidorna cirka 105 miljoner sidvisningar.

## SPELARDIALOG

### Forumet

Paradox forum är en av bolagets viktigaste platser för att bygga en gemenskap runt dess spel. Spelare kan fördjupa sig i spelen, få inspiration, dela insikter, spelstrategier och samtidigt knyta kontakter till andra som delar deras intressen. Lika viktigt är att Paradox utvecklare direkt kan diskutera med, och få feedback från, spelare, till exempel när de delar Developer Diaries om kommande uppdateringar till spelen. Totalt hade forumet cirka 56 miljoner sidvisningar under året.

### Spelarmöten- och sändningar

För att stärka spelargemenskapen och skapa fler naturliga mötesplatser för fans genomför Paradox årligen olika spelarmöten, där utvecklare, innehållsskapare och spelare kan interagera med varandra, ta del av spelnyheter och bredda sitt intresse för Paradox spel. Under året arrangerades flera spelarmöten för bolagets olika franchises, bland annat deltog Crusader Kings III under Medeltidsveckan på Gotland. Många träffar arrangerades även via Community Mixers vid Paradox huvudkontor. Dessutom har Victoria 3 arrangerat GD FIX där utvecklarna åtgärdade buggar som spelarna lyfte fram i realtid. Dessutom har flera team, bland annat Cities: Skylines, Victoria och Stellaris, bjudit in ledande communitymedlemmar och presenterat och diskuterat utvecklingsplaner för de kommande åren.



## SPELARNÄ I SIFFROR



**5 819 594**

planeter erövrades i  
Stellaris

**2 395 724 067**

byggnader skapades i  
Europa Universalis V

**2 154 095**

religiösa krig påbörjades i  
Crusader Kings III

**162 374**

länder bildades i  
Victoria 3

**1 289**

år av speltid i  
Cities: Skylines II

**3 600 000**

genomförda nationella  
fokusval i Hearts of Iron  
IV



## ORGANISATION

Under 2025 har Paradox fortsatt att fokusera sin organisation, i linje med bolagets strategiska riktning. Under året har managementgenren stärkts med förvärvet av Haemimont Games. Paradox har anställda i flera länder men majoriteten av dem är baserade i Sverige.



### PARADOX INTERACTIVE

*Stockholm, Sverige*

**Grundat:** 1999, men nuvarande bolag registrerat 2004

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



### 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. Studion har varit en ledande utvecklingsstudio av globalt erkända strategispel sedan 1995. Studion består av fem understudier: PDS Green, PDS Teal, PDS Purple, PDS Black och PDS Gold.

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



### PARADOX TINTO

*Barcelona, Spanien*

**Grundat:** 2020

**Beskrivning:** Paradox Tinto är hem åt Europa Universalis och utvecklar idag nytt innehåll till det nylanserade Europa Universalis V.

**Utvecklade spel:** Europa Universalis V.



#### **ICEFLAKE STUDIOS**

*Tammerfors, Finland*

**Grundat:** 2007

**Beskrivning:** Iceflake Studios utvecklar managementspel för både PC och konsol och förvärvades 2020. I slutet av 2025 tog Iceflake över utvecklingen av Cities: Skylines-franchiset.

**Utvecklade spel:** Surviving the Aftermath.



#### **PLAYRION GAME STUDIO**

*Paris, Frankrike*

**Grundat:** 2010

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

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



#### **TRIUMPH STUDIOS**

*Delft, Nederländerna*

**Grundat:** 1997

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

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



#### **HAEMIMONT GAMES**

*Sofia, Bulgarien*

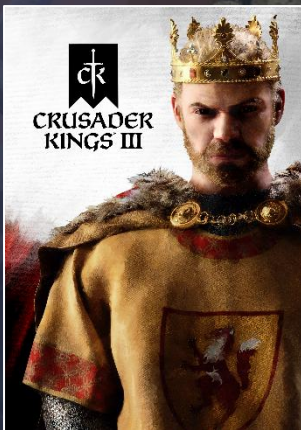
**Grundat:** 1997

**Beskrivning:** Haemimont Games är specialiserade på strategi- och managementspel och har sen grundandet utvecklat och vidareutvecklat flera uppskattade spelsier. Under 2025 förvärvades de av Paradox Interactive och arbetar nu på olika managementspel. I slutet av 2025 släpptes Surviving Mars: Relaunch

**Utvecklade spel:** Stranded: Alien Dawn, Surviving Mars: Relaunch, Jagged Alliance 3, Tropico 3-5, m fl.

## SPEL

Vid årets utgång bestod förlaget Paradox Interactives portfölj av 14 spel: åtta strategispel, fem managementspel och en deckbuilder. 2025 har Paradox Interactives portfölj expanderats med Europa Universalis V, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 och Surviving Mars: Relaunch. De största titlarna, sett till intäkt och spelare, är Cities: Skylines, Cities: Skylines II, Crusader Kings III, Europa Universalis V, Hearts of Iron IV, Stellaris, Victoria 3 och Age of Wonders 4. Dessutom bestod Paradox Arcs portfölj av tre spel vid årets utgång.



### CRUSADER KINGS III

**Releasedatum:** 1 september, 2020

**Plattformer:** PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5

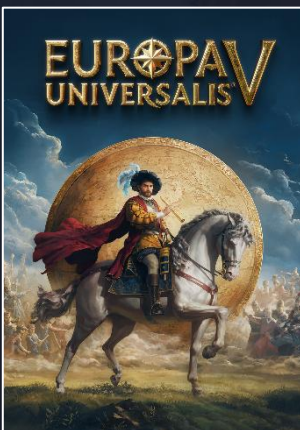
**Pris:** 49,99 USD

**Beskrivning:** En arvtogare är född i Crusader Kings III. Utöka och förbättra ditt rike, oavsett om det är ett mäktigt kungarike eller ett blygsamt län. Använd äktenskap, diplomati och krig för att öka din makt och prestige i en noggrant detaljerad karta som sträcker sig från Spanien till Indien, Skandinavien till Centralafrika.

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Paradox Development Studio

**Releaser 2025:** All Under Heaven (PC), Coronations (PC), Khans of the Steppe (PC) Legends of the Dead (XBOX/PS), Roads to Power (XBOX/PS), Wandering Nobles (XBOX/PS)



### EUROPA UNIVERSALIS V

**Releasedatum:** 4 november, 2025

**Plattformer:** PC

**Pris:** 59,99 USD

**Beskrivning:** Använd dig av krig, handel eller diplomati för att uppfylla dina största ambitioner och dominera fem århundraden av historia i den senaste versionen av Europa Universalis, Paradox Interactives flaggskepp inom historiska storslagna strategispel.

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Paradox Tinto



### HEARTS OF IRON IV

**Releasedatum:** 6 juni, 2016

**Plattformer:** PC

**Pris:** 49,99 USD

**Beskrivning:** Segern är nära! Din förmåga att leda din nation är ditt främsta vapen i strategispelet Hearts of Iron IV, som låter dig ta kommando över valfri nation under andra världskriget. Styr din nation till framgång genom att förhandla, förleda eller föra krig.

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Paradox Development Studio

**Releaser 2025:** No Compromise No Surrender (PC), Graveyard of Empires (PC)



### STELLARIS

**Releasedatum:** 9 maj, 2016

**Plattformer:** PC, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5

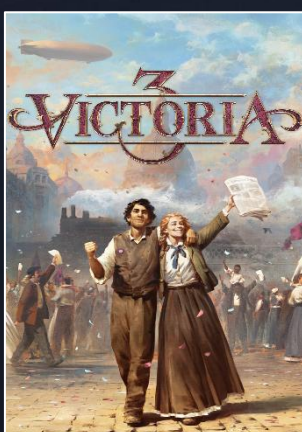
**Pris:** 39,99 USD

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

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Paradox Development Studio

**Releaser 2025:** BioGenesis (PC), Shadows of The Shroud (PC), Infernals Species Pack (PC), Machine Age (XBOX/PS)



### VICTORIA 3

**Releasedatum:** 25 oktober, 2022

**Plattformer:** PC

**Pris:** 49,99 USD

**Beskrivning:** Bygg ditt perfekta samhälle i tumultet som utgör det spännande och omvälvande 1800-talet. Balansera de konkurrerande intressena i ditt samhälle och förtjäna din plats i solen i Victoria 3. Jordbruk eller industri, traditionell eller radikal, fredlig eller expansionistisk, valet är ditt.

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Paradox Development Studio

**Releaser 2025:** Charters of Commerce (PC), National Awakening (PC), Iberian Twilight (PC)



#### AGE OF WONDERS 4

**Releasedatum:** 2 maj, 2023

**Plattformer:** PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5

**Pris:** 49,99 USD

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

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Triumph Studios

**Releaser 2025:** Thrones of Blood (PC/XBOX/PS), Archon Prophecy (PC/XBOX/PS), Giant Kings (PC/XBOX/PS)



#### CITIES: SKYLINES

**Releasedatum:** 10 mars, 2015

**Plattformer:** PC, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X|S

**Pris:** 27,99 USD

**Beskrivning:** Upplev spänningen, möjligheterna och utmaningarna i att driva och utveckla din stad i Cities: Skylines, den kritikerrosade och bästsäljande stadsbyggnadssimulatoren.

**Utvecklare:** Colossal Order

**Releaser 2025:** CCP: Shops of Shibuya (PC, XBOX/PS), CCP: Maps Pack 4 (PC, XBOX/PS), CCP: Emerging Downtown (PC, XBOX/PS), CCP: Countryside (PC, XBOX/PS), CCP: Harvest Harmony (PC, XBOX/PS)



#### CITIES: SKYLINES II

**Releasedatum:** 24 oktober, 2023

**Plattformer:** PC

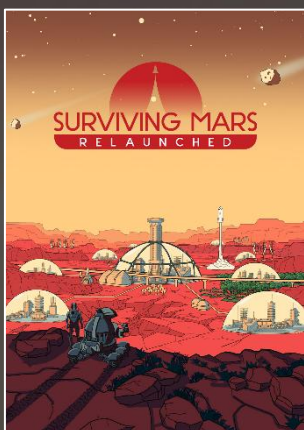
**Pris:** 49,99 USD

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

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Colossal Order

**Releaser 2025:** Bridges & Ports (PC), Creator Pack: Skyscrapers (PC), Creator Pack: Supply Chains (PC), Creator Pack: Leisure Venues (PC), Creator Pack: Mediterranean Heritage (PC), Creator Pack: Dragon Gate (PC)



### **SURVIVING MARS: RELAUNCHED**

**Releasedatum:** 10 november, 2025

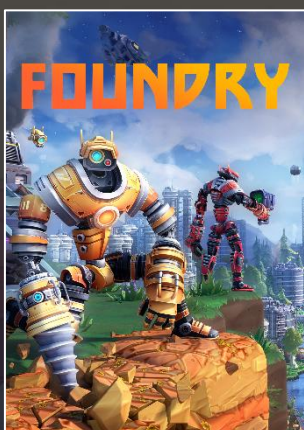
**Plattformer:** PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5

**Pris:** 39,99 USD

**Beskrivning:** Det prisbelönta stadsbyggarspelet i sci-fi-miljö är tillbaka, omarbetat, utökat och vackrare än någonsin. Kolonisera Mars och överlev när du utforskar, bygger ut infrastrukturen, välkomnar kolonistörer och når långsiktig stabilitet. Mars väntar – är du redo?

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Haemimont Games



### **FOUNDRY**

**Releasedatum:** 2 maj, 2024 (Early Access)

**Plattformer:** PC

**Pris:** 29,99 USD

**Beskrivning:** Bygg och optimera en fabrik till perfektion eller ett konstnärligt mästerverk i en oändlig voxelvärld. Bryt och skörda resurser, automatisera dina ständigt växande produktionslinjer och hantera komplexa system samtidigt som du hittar din väg till mekaniskt herravälde

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Channel 3 Entertainment



### **AIRPORT SIMULATOR: FIRST CLASS**

**Releasedatum:** 12 oktober, 2022

**Plattformer:** iOS, Android

**Pris:** Gratis, köp i spelet

**Beskrivning:** Airport Simulator: First Class låter spelare bygga, utveckla och hantera driften av en hel flygplats. Från inledande planering och genom uppgraderingar och tillägg kan spelarnas flygplatser växa till massiva internationella nav.

**Utgivare:** Playrion Game Studio

**Utvecklare:** Playrion Game Studio



### VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

**Releasedatum:** 21 oktober, 2025

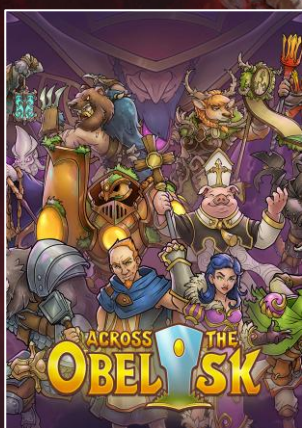
**Plattformer:** PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5

**Pris:** 59,99 USD

**Beskrivning:** Axla rollen som en vampyräldste och kämpa dig fram genom dagens Seattle på randen till öppet krig. Möt makthavarna, alliera dig och bestäm vem som ska styra och vad staden ska bli. En belägring av Seattle på tre fronter, ett maktvakuum i vampyrhovet och en uppväckt äldste som kämpar mot rösten i sitt huvud.

**Utgivare:** Paradox Interactive, World of Darkness

**Utvecklare:** The Chinese Room



### ACROSS THE OBELISK

**Releasedatum:** 16 augusti, 2022

**Plattformer:** PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5, Nintendo Switch

**Pris:** 19,99 USD

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

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Dreamsight Games

**Releaser 2025:** Bernard, The Alchemist (PC/XBOX/PS/NINTENDO), Sigrun, the Valkyrie (PC/XBOX/PS/NINTENDO), Shores of Sahti (PC/XBOX/PS/NINTENDO), Tulah, the Spider Queen (PC/XBOX/PS/NINTENDO), The Sunken Temple (PC/XBOX/PS/NINTENDO), Necropolis of the Damned (PC/XBOX/PS/NINTENDO)



### EMPIRE OF SIN

**Releasedatum:** 1 december, 2020

**Plattformer:** PC, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch

**Pris:** 39,99 USD

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

**Utgivare:** Paradox Interactive

**Utvecklare:** Romero Games, Moonmana

**Releaser 2025:** Hunt for Aurora (PC/XBOX/PS/NINTENDO)



### ESCAPE THE MAD EMPIRE

**Releasedatum:** 22 april, 2025 (Early Access)

**Plattformer:** PC

**Pris:** 17,99 USD

**Beskrivning:** Escape the Mad Empire är en gruppbaserad roguelike-dungeon crawler med intensiva och djupa taktiska strider. Övertvinn utmaningarna med en grupp hjältar och håll dem vid liv genom att hantera resurser och uppgradera din bas. Kan du fly från det galna imperiet?

**Utgivare:** Paradox Arc

**Utvecklare:** XperimentalZ Games



### DARFALL

**Releasedatum:** 8 maj, 2025

**Plattformer:** PC

**Pris:** 24,50 USD

**Beskrivning:** Darfall är en hjältebaserad RPG-stadsbyggare där du tar rollen som en hjälte som måste bygga upp och försvara sitt hem. Bli starkare under dagen, hitta mäktiga skatter, bemästra nya egenskaper och ta dig an nattens odöda horder.

**Utgivare:** Paradox Arc

**Utvecklare:** SquareNite



# FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Paradox Interactive AB (publ), 556667-4759, får härmed avge årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2025.

## VERKSAMHETENS ART OCH INRIKTNING

Paradox Interactive är en ledande utvecklare och förläggare av strategi- och managementspel för PC och konsoler. Företagets spel når sex miljoner spelare varje månad världen över, med sina största marknader i Nordamerika, Västeuropa och Asien.

Portföljen inkluderar populära spelserier och immateriella rättigheter som Age of Wonders, Cities: Skylines, Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron, Prison Architect, Stellaris, Surviving-spelen och Victoria. Paradox Interactive äger även de immateriella rättigheterna till World of Darkness-universumet.

Spelen utvecklas av Paradox Development Studio som består av PDS Black, PDS Gold, PDS Green, PDS Teal och PDS Purple i Stockholm, Paradox Tinto i Barcelona, Haemimont Games i Sofia, Iceflake Studios i Tammerfors, Playrion Game Studio i Paris och Triumph Studios i Delft. Dessutom samarbetar bolaget med flera externa utvecklingsstudior.

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 HÄNDELSE UNDER RÄKENSKAPSÅRET

Nya spel släpptes enligt nedan;

- Europa Universalis V, utvecklat av Paradox Tinto, släpptes till PC.
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, utvecklat av The Chinese Room, släpptes till PC och konsol.
- En remaster till spelet Surviving Mars, utvecklat av Haemimont Games, släpptes till PC och konsol.
- Escape the Mad Empire, utvecklat av XperimetalZ Games, och publicerat av Paradox Arc, släpptes till PC i early access.
- Darfall, utvecklat av SquareNite, och publicerat av Paradox Arc, släpptes till PC.

Nedladdningsbart innehåll släpptes enligt nedan;

- Hearts of Iron IV – Graveyard of Empires, No Compromise, No Surrender
- Cities: Skylines - Shops of Shibuya och Map Pack 4
- Cities: Skylines 2 – Mediterranean Heritage, Dragon Gate, Bridges & Ports, Supply Chains och Skyscrapers
- Across the Obelisk - Bernard, the Alchemist, Sigrun, the Valkyrie, Shores of Sahti, Tulah, the Spider Queen, The Sunken Temple och Necropolis of the Damned
- Age of Wonders 4 – Giant Kings, Archon Prophecy, Thrones of Blood
- Crusader Kings III - Khans of the Steppe, Coronations, All Under Heaven

- Victoria 3 – Charters of Commerce, National Awakening, Iberian Twilight
- Empire of Sin – Hunt for Aurora
- Stellaris – BioGenesis, Shadows of the Shroud, Internals

Följande nedladdningsbara innehåll portades till konsol;

- Crusader Kings III – Wards and Wardens, Legacy of Persia, Legends of the Dead
- Stellaris – The Machine Age

Övriga händelser;

- Paradox Interactive förvärvade 100% av aktierna i den bulgariska spelutvecklingsstudion Haemimont Games.
- Förlagsrättigheterna till spelet Stranded: Alien Dawn, utvecklat av Haemimont Games, köptes från Frontier Developments.

## FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under kommande åren väntas en fortsatt god lönsamhet. Ett tillkännagivet spel väntar på att släppas; Prison Architect 2, utvecklat av Double Eleven. Utveckling pågår även av ett antal ännu inte tillkännagivna spel.

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 2 191,9 MSEK (2 200,9 MSEK), en minskning med 0% sedan föregående år. Intäkterna för året är framför allt hänförliga till Age of Wonders 4, Cities: Skylines, Cities: Skylines II, Crusader Kings III, Europa Universalis V, Hearts of Iron IV, Stellaris, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 och Victoria 3.

Kostnad sålda varor uppgick till 1 656,9 MSEK (1 203,6 MSEK), hänförligt till spelutveckling, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, kostnader för licenser, varumärken och liknande rättigheter, samt royalties och intäktsbaserade villkorade köpeskillingar till utvecklingsstudios och andra rättighetsinnehavare.

Avskrivningar på släppta spel uppgår till 732,8 MSEK (403,7 MSEK). Avskrivningarna har ökat främst till följd av releaserna av de nya spelen Europa Universalis V och Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2.

Periodens nedskrivningar inom kostnad sålda varor uppgår till 355,3 MSEK (208,0 MSEK). Årets nedskrivningar avser Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. Föregående års nedskrivningar avser Life by You, utvecklat av Paradox Tectonic.

Avskrivningar på licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgår till 51,0 MSEK (55,1 MSEK).

Utöver av- och nedskrivningar inom posten kostnadsfördes totalt 488,2 MSEK (505,2 MSEK) avseende icke aktiverade utvecklingskostnader, utvecklingsstöd, drift och underhåll av spel, royalties samt intäktsbaserade villkorade köpeskillingar. Samtliga av dessa delposter är relativt oförändrade sedan föregående år.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 236,1 MSEK (223,9 MSEK). Kostnaderna har ökat främst till följd av releaserna av de nya



spelen Europa Universalis V och Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 110,6 MSEK (99,7 MSEK). Ökningen sedan föregående år avser i huvudsak poster av engångskaraktär avseende kostnader för förberedande aktiviteter inför listbyte till huvudlistan, personalrelaterade kostnader såsom personalfest, samt avgångsvederlag till tidigare anställd. Kostnader för administration ligger i regel oförändrade över tid och är relativt opåverkade av övriga verksamheten.

Övriga rörelseintäkter uppgick till 9,3 MSEK (58,3 MSEK), och övriga rörelsekostnader till -51,6 MSEK (-10,7 MSEK). Övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader består främst av valutakurseffekter på koncernens likvida medel, rörelsefordringar och rörelseskulder i utländsk valuta under året.

Rörelseresultatet uppgick till 146,0 MSEK (721,4 MSEK). Finansiella intäkter uppgick till 23,5 MSEK (42,1 MSEK) och består i huvudsak av ränteintäkter från bankkonton. Finansiella kostnader uppgick till -2,1 MSEK (-6,2 MSEK) och består i huvudsak av beräknad ränta på leasingkulder.

Resultat efter finansiella poster uppgick till 167,4 MSEK (757,3 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 125,5 MSEK (584,6 MSEK).

## FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 1 015,1 MSEK (1 454,3 MSEK). Posten avser både ännu ej färdigställda spel och spel som släppts och sedermera skrivs av. Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 som släpptes i oktober 2025 har efter avskrivningar och nedskrivningar ett balanserat belopp som speglar koncernens förväntade intjäning för spelet. Europa Universalis V som släpptes i november 2025 har skrivits av enligt plan sedan releasen. Samtidigt finns fortsatt balanserade utvecklingskostnader för bland annat det tillkännagivna spelet Prison Architect 2. Utveckling pågår även av ett antal icke-tillkännagivna spel som aktiveras löpande, samt expansioner till tidigare släppta spel.

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 105,8 MSEK (52,7 MSEK). Ökningen avser de förvärvade förlagsrättigheterna till Stranded: Alien Dawn, samt övervärden från förvärvet av Haemimont Games. Vid utgången av perioden är övervärdena från förvärvet av Playrion Games avskrivna i sin helhet.

Goodwill uppgick till 21,8 MSEK (23,1 MSEK), hänförligt till förvärvet av Iceflake Studios.

Nyttjanderättstillgångar för hyreslokaler uppgick till 171,6 MSEK (69,7 MSEK). Ökningen avser förnyelse av hyresavtalet för kontoret på Södermalm i Stockholm.

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 271,2 MSEK (280,1 MSEK).

Likvida medel uppgår vid periodens utgång till 1 375,3 MSEK (1 469,4 MSEK).

Eget kapital uppgår till 2 498,3 MSEK (2 909,6 MSEK).

Långfristiga leasingkulder uppgår till 137,4 MSEK (33,9 MSEK), avseende hyresåtaganden för kontorslokaler. Nuvarande hyresavtal på Södermalm i Stockholm löper ut sista september 2026 och förnyades strax innan utgången av det tredje kvartalet 2025.

Uppskjutna skatteskulder uppgår till 153,6 MSEK (163,5 MSEK) hänförligt till skatt på obeskattade reserver och immateriella tillgångar från förvärv.

Kortfristiga leasingkulder uppgår till 27,8 MSEK (30,9 MSEK), avseende kortfristiga hyresåtaganden för kontorslokaler.

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 278,4 MSEK (326,1 MSEK). Förutbetalda intäkter ligger i linje med föregående år, där förutbetalda intäkter för nedladdningsbart innehåll till Cities: Skylines 2 har minskat, samtidigt som förutbetalda intäkter för nedladdningsbart innehåll till Europa Universalis V och Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 har ökat. Reserver för royalty till spelutvecklare, samt reserver för rörlig ersättning till anställda har minskat sedan föregående år.

## KASSAFLÖDE

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 236,5 MSEK (1 123,5 MSEK). Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -752,8 MSEK (-403,2 MSEK). Kassaflöde från investeringsverksamheten inkluderar förvärvet av spelutvecklingsstudio Haemimont Games och rättigheterna till spelet Stranded: Alien Dawn uppgående till -97,3 MSEK respektive -46,5 MSEK. Föregående år inkluderade kassaflöde från investeringsverksamheten försäljningar av obligationer på 200,5 MSEK. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -567,1 MSEK (-355,2 MSEK) och avser reglerad utdelning uppgående till -528,1 MSEK (-316,9 MSEK) samt amortering på leasingkund för kontorslokaler.

## VERKSAMHET INOM FORSKNING OCH UTVECKLING

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

## MODERBOLAGET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten. Inom förlagsverksamheten köper moderbolaget utvecklingstjänster från både externa och helägda utvecklingsstudios och betalar royalties



till dessa i förekommande fall. Moderbolaget tillhandahåller även administrativa tjänster åt dotterbolagen. Sammantaget leder detta till att moderbolagets omsättning i stor utsträckning utgör koncernens totala omsättning.

Moderbolagets omsättning för året uppgick till 2 196,0 MSEK (2 214,8 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 293,7 MSEK (455,6 MSEK). Resultat efter finansiella poster uppgick till 311,8 MSEK (432,6 MSEK). Lämnade koncernbidrag till dotterföretag uppgick till 135,0 MSEK (0,0 MSEK). Erhållna koncernbidrag från dotterföretag uppgick till 0,0 MSEK (140,0 MSEK), och förändring av periodiseringsfond uppgick till 60,0 MSEK (-150,0 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 170,8 MSEK (307,9 MSEK).

## VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

### Beroende av nyckelpersoner och medarbetare

Paradox är i hög grad beroende av sina medarbetares erfarenhet och kompetens. Att rekrytera och behålla kompetent personal är en förutsättning för att koncernen ska kunna fortsätta att prestera och agera konkurrenskraftigt på marknaden. Om koncernen tappar nyckelpersoner skulle det på kort sikt kunna innebära negativa konsekvenser i form av förseningar i projekt, tappade kontakter, och i längden påverka koncernens finansiella ställning och resultat.

### Beroende av ett fåtal plattformsfaktörer

Koncernens försäljning sker till stor del genom ett fåtal plattformsfaktörer. Att plattformsfaktörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala plattformarna är en förutsättning för att koncernen ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa. Om någon nyckelplattformsfaktör 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 plattformsfaktörerna är fullständig och man förlitar sig i stor utsträckning på att intäkterna speglar spelarnas faktiska inköp.

### Förseningar av spelprojekt

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

### Avslut av ej färdigställda spelprojekt under utveckling

Bedöms det att ett pågående spelprojekt ska läggas ner innan färdigställande kan detta ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Avslut av ej färdigställda spelprojekt kan äga rum både för interna projekt och projekt där extern partner sköter utvecklingen. För riskkoncentration, se not 19.

### Låga intäkter vid lansering av nya titlar

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

### Valutakursförändringar

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



## FEM ÅR I SAMMANDRAG, KONCERNEN

	2025	2024	2023	2022	2021
Nettoomsättning, TSEK	2 191 918	2 200 943	2 642 107	1 972 906	1 447 456
Rörelseresultat, TSEK	145 999	721 364	657 868	887 146	307 453
Resultat efter finansiella poster, TSEK	167 397	757 303	687 759	884 440	303 926
Resultat efter skatt, TSEK	125 456	584 628	530 625	708 709	247 770
Rörelsemarginal	7%	33%	25%	45%	21%
Vinstmarginal	8%	34%	26%	45%	21%
Soliditet	79%	82%	73%	73%	66%
Likvida medel, TSEK	1 375 272	1 469 356	1 098 025	747 506	599 724
Eget kapital, TSEK	2 498 322	2 909 640	2 620 455	2 292 377	1 661 563
Totala tillgångar, TSEK	3 169 621	3 532 350	3 580 126	3 141 427	2 522 693
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	105 623 025	105 623 025	105 623 025	105 619 209	105 600 000
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	105 623 025	105 623 025	105 885 175	105 619 209	105 853 350
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	105 623 025	105 623 025	105 621 117	105 609 605	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	105 720 938	105 656 190	106 153 901	105 723 810	105 755 565
Eget kapital per aktie före utspädning, SEK	23,65	27,55	24,81	21,70	15,73
Eget kapital per aktie efter utspädning, SEK	23,65	27,55	24,75	21,70	15,70
Resultat per aktie före utspädning, SEK	1,19	5,54	5,02	6,71	2,35
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	1,18	5,53	4,99	6,70	2,34
Föreslagen utdelning per aktie, SEK	5,00	5,00	3,00	2,00	1,00
Antal anställda i genomsnitt	638	587	649	672	716

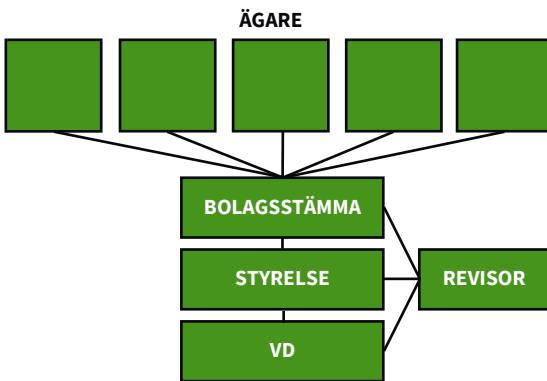
För definition av nyckeltal, se not 39.



# BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

Paradox Interactive AB (publ) är ett svenskt publikt aktiebolag där bolagsstyrningen 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 Premier 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. Bolaget har under räkenskapsåret 2025 följt Svensk kod för bolagsstyrning utan några avvikelser. Rapporten ingår i förvaltningsberättelsen och har granskats av bolagets revisor. Granskningen rapporteras i revisionsberättelsen på sidan 72.

## BOLAGSSTYRNINGSMODELL



## VIKTIGA EXTERNA REGELVERK

- Svensk aktiebolagslag
- Redovisningslagstiftning, bokföringslagen och årsredovisningslagen
- Nasdaq First North Premier Growth Market – Rulebook
- Svensk kod för bolagsstyrning (Koden)

## VIKTIGA INTERNA REGELVERK

- Bolagsordning
- Styrelsens arbetsordning
- Styrelsekommittéernas instruktioner
- Insiderpolicy
- Kommunikationspolicy
- Finanspolicy
- Övriga policys, riktlinjer och manualer

## GRUNDERNA FÖR BOLAGSSTYRNING

Bolagsstyrningen i Paradox handlar om att säkerställa att bolaget sköts hållbart, ansvarsfullt och så effektivt som möjligt. Detta görs genom att ha en effektiv organisationsstruktur, god internkontroll

och riskhantering, samt en korrekt och transparent intern och extern rapportering.

## AKTIER OCH AKTIEÄGARE

Aktiekapitalet i Paradox Interactive AB (publ) består av ett och samma aktieslag. Totalt antal aktier uppgår till 105 623 025 aktier där en aktie motsvarar en röst vid omröstning på bolagsstämma. Antalet aktieägare uppgick till 15 818 per den 31 december 2025. Vid utgången av 2025 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4 % (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 15,3 %, samt Tencent Holdings Limited 10,1 %.

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

## BOLAGSSTÄMMA

Bolagsstämman är bolagets högsta beslutande organ där aktieägarna utövar sitt inflytande i företaget. Bolagsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Tid och ort för årsstämman offentliggörs senast i samband med tredje kvartalsrapporten. Varje aktieägare har också, oberoende av aktieinnehavets storlek, rätt att få ett ärende behandlat på bolagsstämma om en begäran om detta ges in till styrelsen i så god tid att ärendet kan tas upp i kallelsen till bolagsstämman. Kallelse till årsstämma samt kallelse till extra bolagsstämma där fråga om ändring av bolagsordningen kommer att behandlas ska ske tidigast sex och senast fyra veckor före stämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma ska ske tidigast sex och senast två veckor före stämman. Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Att kallelse har skett ska samtidigt annonseras i Svenska Dagbladet. Aktieägare som vill delta i bolagsstämma ska dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena det antal dagar före stämman som föreskrivs enligt aktiebolagslagen, dels anmäla sitt deltagande 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 beskrivs ovan. Stämmans beslut fattas med enkel majoritet av de avgivna rösterna. Vissa beslut, till exempel ändring av bolagsordningen kräver emellertid kvalificerad majoritet.

### På årsstämma ska följande ärenden förekomma:

1. Val av ordförande vid stämman.
2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Godkännande av dagordning.
4. Val av en eller två justeringsmän.
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad.



6. Föredragning av framlagd årsredovisning och revisionsberättelse samt, i förekommande fall, koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse.
7. Beslut om fastställande av resultaträkning och balansräkning samt, i förekommande fall, koncernresultaträkning och koncernbalansräkning, om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen, och om ansvarsfrihet åt styrelseledamöter och verkställande direktör när sådan förekommer.
8. Fastställande av styrelse- och, i förekommande fall, revisorsarvoden.
9. Val av styrelse och, i förekommande fall, revisionsbolag eller revisorer samt eventuella revisorssuppleanter.
10. Annat ärende som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

#### Årsstämma 2025

Årsstämman 2025 hölls den 14 maj i Stockholm. På stämman var 69 procent av rösterna och således samma andel av aktierna representerade. I huvudsak fattades följande beslut:

Årsstämman fastställde resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen. Årsstämman fastställde utdelningen i enlighet med styrelsens förslag till 3 kronor per aktie i ordinarie utdelning och 2 kronor per aktie i extra utdelning.

Styrelsen och verkställande direktören beviljades ansvarsfrihet för räkenskapsåret 2024. Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag om omval av Håkan Sjunnesson, Fredrik Wester, Mathias Hermansson, Linda Höglund och Andras Vajlok som styrelseledamöter samt omval av Håkan Sjunnesson som styrelseordförande, i samtliga fall intill slutet av årsstämman 2026, samt att styrelsen inom sig ska välja ny ordförande ifall sådan ordförandens uppdrag skulle upphöra i förtid.

Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag att arvode till styrelseledamöterna ska utgå med 800 000 kronor till styrelseordföranden och med 400 000 kronor till envar av de övriga styrelseledamöterna, förutom till Fredrik Wester som efter egen begäran inte ska erhålla något styrelsearvode. I tillägg till detta beslutades att ersättning ska utgå med 100 000 kronor till revisionsutskottets ordförande och med 75 000 kronor till ersättningsutskottets ordförande, samt med 75 procent av respektive ordförandes arvode till övriga ledamöter i utskotten. Slutligen beslutade årsstämman i enlighet med valberedningens förslag att arvode till bolagets revisor ska utgå enligt godkänd räkning.

Årsstämman beslutade i enlighet med valberedningens förslag att anta principerna för valberedning inför årsstämman 2026.

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

Årsstämman beslutade att godkänna styrelsens förslag om införande av Personaloptionsprogram 2025/2029, och riktad nyemission av teckningsoptioner samt godkännande av överlåtelse av teckningsoptioner för fullgörande av bolagets åtaganden enligt optionsprogrammet jämte säkring av sociala avgifter.

#### Företrädde röster på årsstämman

År	% av röster	% av kapital
2025	69	69
2024	64	64
2023	70	70
2022	66	66
2021	70	70

#### Årsstämma 2026

Årsstämman 2026 äger rum den 12 maj i Stockholm. Kallelse till stämman kommer att finnas tillgänglig på bolagets webbplats [www.paradoxinteractive.com](http://www.paradoxinteractive.com) tillsammans med samtliga erforderliga dokument inför årsstämman.

#### STYRELSEN

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman.

#### Styrelsens uppgifter

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

#### Styrelsens storlek och sammansättning

Enligt bolagsordningen ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst fem och högst åtta ledamöter. Styrelseordförande väljs av årsstämman och har ett särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och att styrelsens arbete är välorganiserat och genomförs på ett effektivt sätt. På årsstämman 2025 omvaldes sittande styrelse representerade av följande stämموvalda ledamöter; Fredrik Wester, Håkan Sjunnesson, Andras Vajlok, Mathias Hermansson och Linda Höglund som ordinarie ledamöter. Styrelsesammansättningen har under året uppfyllt Kodens krav avseende oberoende ledamöter. Det betyder att majoriteten av de stämموvalda styrelseledamöterna är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav tre även är oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

#### Styrelseledamots uppdrag

- Styrelseledamöterna skall ge styrelseuppdraget tillräckligt med tid och omsorg.
- Ledamöterna ska 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 ska begära ytterligare information som anses vara nödvändig för att styrelsen ska kunna fatta väl underbyggda beslut.
- Styrelseledamöterna ska erhålla sådan information om verksamheten i Paradox och koncernen, dess organisation, marknaden etcetera som krävs för uppdraget.



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

### Styrelseordförande

Ordförande i styrelsen utses av årsstämman. Ordförandens uppgift är att organisera och leda styrelsens arbete så att det bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åtaganden. Håkan Sjunnesson utsågs på årsstämman 2025 till styrelsens ordförande för tiden intill nästa årsstämma.

### Styrelsens arbetsformer

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

### Styrelsens arbete 2025

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 2025 har styrelsen hållit 13 sammanträden varav ett konstituerande, och fyra för fastställande av delårsrapporter eller bokslutskommuniké. De ordinarie styrelsemötena innehåller i regel information från VD, inklusive information kopplad till den operativa ställningen, väsentliga händelser för koncernen samt finansiella rapporter för perioden. Viktiga punkter på styrelsemötena under 2025 har bland annat varit, men inte uteslutande, investeringar, strategier, delårsrapporter och årsredovisningar, samt utdelningsförslag.

### Styrelsens sammansättning samt närvaro under 2025

Namn	Styrelse- möten	Revisions- utskott	Ersättnings- utskott
Håkan Sjunnesson	13/13	6/6	2/2
Fredrik Wester	11/13	-	-
Mathias Hermansson	11/13	5/6	2/2
Linda Höglund	12/13	-	2/2
Andras Vajlok	13/13	6/6	-
Gustav Palmqvist	9/9	-	-

### Utvärdering av styrelse och verkställande direktör

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

### Ersättning till styrelsen

Arvode till styrelseledamöterna ska utgå med 800 000 kronor till styrelseordföranden och med 400 000 kronor till envar av de övriga styrelseledamöterna, och ersättning ska utgå med 100 000 kronor till revisionsutskottets ordförande och med 75 000 kronor till ersättningsutskottets ordförande, samt med 75 procent av respektive ordförandes arvode till övriga ledamöter i utskotten.

### Styrelsesammanträden 2025

2025-02-05	Ordinarie möte	Godkännande av bokslutskommuniké.
2025-02-20	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
2025-04-10	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter. Godkännande av årsredovisning.
2025-04-23	Ordinarie möte	Godkännande av Q1-rapport.
2025-05-14	Konstituerande möte	Godkännande av policies, riktlinjer och instruktioner. Fastställande ledamöter och ordförande av ersättnings- samt revisionsutskott.
2025-06-17	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
2025-08-06	Ordinarie möte	Godkännande av Q2-rapport.
2025-08-26	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
2025-10-14	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.
2025-10-22	Ordinarie möte	Godkännande av Q3-rapport.
2025-11-24	Ordinarie möte	Behandling av spelprojekt.
2025-11-26	Ordinarie möte	Behandling av spelprojekt.
2025-12-17	Ordinarie möte	Genomgång fasta punkter.

### Valberedning

Valberedningens uppgift ska vara att inför årsstämman framlägga förslag avseende ordförande på årsstämman, antal styrelseledamöter, styrelse- och revisorsarvode, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, regler för valberedning inför årsstämman nästföljande år, samt val av revisor. Styrelsens ordförande ska vara ledamot av valberedningen samt ansvara för sammankallande av valberedningen. Valberedningens ledamöter ska utses genom att styrelsens ordförande kontakter de tre röstmässigt största aktieägarna per den 30 september 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. Valberedningens ledamöter sedan hösten 2025 är:

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

Tre av valberedningens fyra ledamöter är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, vilket uppfyller kravet enligt Kodens.

### Valberedningens arbete inför årsstämman 2025

Valberedningens arbete bedrevs i enlighet med Kodens och de instruktioner som fastställdes av årsstämman 2024. Valberedningen höll två protokollförda möten inför årsstämman 2025 och hade



därutöver löpande kontakter vid behov. Som en del av arbetet genomfördes även en utvärdering av styrelsens arbete, bland annat genom en enkät till styrelseledamöterna.

Valberedningen beredde inför årsstämman 2025 förslag avseende bland annat ordförande vid stämman, styrelsens sammansättning, styrelsearvodet samt val av revisor. Valberedningen föreslog att styrelsen skulle bestå av fem ledamöter utan suppleanter samt omval av Håkan Sjunnesson, Fredrik Wester, Mathias Hermansson, Linda Höglund och Andras Vajlok som styrelseledamöter, med omval av Håkan Sjunnesson som styrelsens ordförande.

Vid beredningen av sitt förslag beaktade valberedningen bland annat bolagets verksamhet, utvecklingskede och strategi samt behovet av en ändamålsenlig styrelsesammansättning med relevant kompetens, erfarenhet och mångfald. Den föreslagna styrelsen bedömdes sammantaget ha en god balans av kvalifikationer och erfarenheter inom områden som är viktiga för bolaget, såsom branschkunskap, finansiell och operativ erfarenhet, bolagsstyrning, kapitalmarknad och hållbarhet.

Valberedningen bedömde även styrelseledamöternas oberoende i enlighet med Kodens. Av de föreslagna styrelseledamöterna är fyra oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, varav tre även är oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare. Valberedningen gjorde därmed bedömningen att den föreslagna styrelsen uppfyllde Kodens krav avseende oberoende.

## STYRELSENS UTSKOTT

### Revisionsutskott

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

### Ersättningsutskott

Styrelsen har 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 2025 utsågs Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB till 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 bolagets finansiella ställning. VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av bolagets verksamhet, omsättningens storlek, bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- 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 2025 var bland annat:

Under året har VD 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 senast antagna av årsstämman 2022

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

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

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



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

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

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

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

Styrelsen får besluta att tillfälligt 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.

#### **Föreslagna riktlinjer inför årsstämman 2026**

De föreslagna riktlinjerna inför årsstämman 2026 överensstämmer i allt väsentligt med tidigare riktlinjer, men har uppdaterats genom införande av tydligare kvantitativa begränsningar för rörlig ersättning, pension och förmåner samt vissa förtydliganden avseende ersättningsstruktur och beslutsprocess.

### **STYRELSE**

#### **HÅKAN SJUNNESSON**

**Befattning:** Styrelseordförande, invald i styrelsen 2010.

**Födelseår:** 1956

**Utbildning:** Civilekonom, Handelshögskolan Stockholm.

**Andra nuvarande uppdrag:** Styrelseordförande i Qvalia Group AB, AktivBo Group AB, Resitu Medical AB och Coolstuff AB.

Styrelseledamot i NuvoAir Holdings Inc, Captario AB och Clira AB.

**Erfarenhet:** Investment Manager, Spiltan Invest, Managing Partner Nordic Countries, Monitor Group, Vice president & Country Manager,

Gemini Consulting.

**Aktieinnehav:** 3 091 437 aktier – genom bolag.

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

#### **FREDRIK WESTER**

**Befattning:** Styrelseledamot, invald i styrelsen 2010.

**Födelseår:** 1974

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

**Andra nuvarande uppdrag:** VD Paradox Interactive, styrelseledamot i Q-Group AB.

**Aktieinnehav:** 35 235 937 aktier - genom bolag.

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

#### **LINDA HÖGLUND**

**Befattning:** Styrelseledamot, invald i styrelsen 2020.

**Födelseår:** 1973

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

**Andra nuvarande uppdrag:** CFO Jobandtalent S.L., Non-executive IC member Luminar Ventures AB, styrelseledamot CINT AB.

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

**Aktieinnehav:** -

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

#### **MATHIAS HERMANSSON**

**Befattning:** Styrelseledamot, invald i styrelsen 2019.

**Födelseår:** 1972

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

**Andra nuvarande uppdrag:** CFO och Vice VD i VOI Technology AB, styrelseledamot i Tele2 AB samt Aityr AB. VD och ägare av NC Management AB.

**Erfarenhet:** CFO i Veoneer Inc och Modern Times Group MTG AB. Verkställande styrelseordförande i MTGx AB. Styrelseledamot i CTC Media Inc. Styrelseordförande i Viaplay AB och MTG TV AB.

**Aktieinnehav:** 6 400 aktier – direkt ägande.

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

#### **ANDRAS VAJLOK**

**Befattning:** Styrelseledamot, invald i styrelsen 2021.

**Födelseår:** 1971

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

**Andra nuvarande uppdrag:** Styrelseledamot i Unibap, Jumpgate, Besedo, The Gifted Company, Gazella, Amanda AI och Silfverlok Invest.

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



**Aktieinnehav:** 100 000 aktier - indirekt ägande.  
**Oberoende:** Oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare.

#### **GUSTAV PALMQVIST**

**Befattning:** Arbetstagarrepresentant, invald i styrelsen 2025.

**Födelseår:** 1983

**Utbildning:** Datavetenskap, Linköpings universitet.

**Andra nuvarande uppdrag:** Tech Lead på Paradox Development Studio, ordförande i den lokala Unionenklubben på Paradox Interactive.

**Erfarenhet:** Olika roller inom programmering på Paradox Development Studio sedan 2012.

**Aktieinnehav:** 2 004 aktier – direkt ägande.

#### **LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE**

##### **ALEXANDER BRICCA**

**Befattning:** Chief Financial Officer (CFO)

**Födelseår:** 1976

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

**Andra nuvarande uppdrag:** Styrelseledamot i CDON AB och Alyssa AB.

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

**Aktieinnehav:** 5 103 aktier - direkt ägande. 99 500 optioner – direkt ägande.

##### **MATTIAS LILJA**

**Befattning:** Vice VD och Chief of Staff (COS)

**Född:** 1972

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

**Andra nuvarande uppdrag:** -

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

**Aktieinnehav:** 1 094 aktier - direkt ägande. 99 500 optioner - direkt ägande.

##### **HENRIK FÅHRAEUS**

**Befattning:** Chief Creative Officer (CCO)

**Född:** 1973

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

**Andra nuvarande uppdrag:** -

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

**Aktieinnehav:** 33 768 aktier - direkt ägande. 99 500 optioner - direkt ägande.

##### **MATTIAS RENGSTEDT**

**Befattning:** Chief Business Officer (CBO)

**Född:** 1980

**Utbildning:** BSc in Electrical Engineering, Chalmers University of Technology and MSc in Business Administration, Gothenburg School of Business, Economics and Law.

**Andra nuvarande uppdrag:** -

**Erfarenhet:** VP of Sales Paradox Interactive, Commercial Manager Paradox Interactive, Commercial Product Manager ASSA ABLOY, Product Manager Atlas Copco och Group Solutions Manager Niscayah Group.

**Aktieinnehav:** 14 250 aktier - direkt ägande. 75 000 optioner - direkt ägande.

##### **PAULA THELIN**

**Befattning:** VP of Culture & Engagement

**Född:** 1987

**Utbildning:** Kandidatexamen i medie- och kommunikationsvetenskap, Linnéuniversitetet.

**Andra nuvarande uppdrag:** Ledamot i Advisory Board för The Game Assembly och Future Games.

**Erfarenhet:** VP of Culture & Engagement och Event Manager på Paradox Interactive; Communications Manager på Zound Industries; Events Project Manager på Bonnier Group AB, Dagens Nyheter och Dagens Industri.

**Aktieinnehav:** 30 000 optioner - direkt ägande.

#### **RISKHANTERING OCH INTERN KONTROLL**

Styrelsen ansvarar för bolagets interna kontroll och riskhantering avseende den finansiella rapporteringen. Syftet är att säkerställa att den finansiella rapporteringen är tillförlitlig, upprättas i enlighet med tillämpliga regelverk och att den ger en rättvisande bild av bolagets finansiella ställning och resultat.

Paradox Interactive har etablerat en strukturerad process för riskhantering och intern kontroll som omfattar identifiering och utvärdering av risker, fastställande av kontrollaktiviteter samt uppföljning och rapportering av kontrollernas effektivitet.

##### **Kontrollmiljö**

Kontrollmiljön utgör grunden för den interna kontrollen och omfattar styrelsens och ledningens styrning, organisation, ansvarsfördelning samt interna policyer och styrdokument.

Styrelsen har det övergripande ansvaret för bolagets riskhantering och interna kontroll, medan revisionsutskottet följer upp arbetet och bereder frågor inför styrelsens beslut. Den operativa ledningen ansvarar för att implementera och upprätthålla effektiva processer och kontroller i verksamheten.

Bolaget har ett antal styrande dokument, däribland policyer och processbeskrivningar, som reglerar ansvar och arbetssätt inom organisationen. Dessa dokument syftar till att säkerställa en god intern kontrollmiljö samt en enhetlig tillämpning av regelverk och interna riktlinjer inom koncernen.

##### **Riskbedömning**

Arbetet med riskhantering är en löpande process där de mest väsentliga riskerna för verksamheten identifieras och utvärderas minst årligen av koncernledningen. Riskerna analyseras utifrån sannolikhet och potentiell påverkan på verksamheten och kategoriseras i olika riskområden, såsom strategiska, operativa, finansiella och compliance-relaterade risker.

Riskerna dokumenteras i ett riskregister och visualiseras i en riskkarta. För varje risk utses en ansvarig riskägare som ansvarar för



uppföljning och hantering av risken. Resultatet av riskbedömningen presenteras årligen för revisionsutskottet och styrelsen.

Exempel på identifierade riskområden i verksamheten inkluderar bland annat:

- förmågan att identifiera och attrahera nya spelstudios och utvecklingsprojekt
- styrning och uppföljning av spelutvecklingsprojekt
- förändringar i affärsmodeller och marknadsförutsättningar i spelindustrin
- ökad konkurrens och förändrade distributionsförutsättningar
- beroenden av externa distributionsplattformar
- geopolitisk och regulatorisk utveckling på marknader där bolaget är verksam.

#### **Kontrollaktiviteter**

Utifrån genomförda riskbedömningar har bolaget etablerat ett ramverk för intern kontroll som omfattar definierade kontrollaktiviteter inom centrala processer, med särskilt fokus på processer som påverkar den finansiella rapporteringen.

Kontrollerna dokumenteras i kontrollmatriser och omfattar bland annat:

- rutiner för boksluts- och rapporteringsprocessen
- kontroller kopplade till konsolidering och intern rapportering
- uppföljning av transaktioner och balansposter
- systemrelaterade kontroller i finansiellt kritiska IT-system.

Kontrollerna kan vara såväl preventiva som upptäckande och utförs med olika frekvens beroende på risk och process.

#### **Information och kommunikation**

Relevanta policyer, processbeskrivningar och instruktioner kommuniceras inom organisationen för att säkerställa att medarbetare har kännedom om gällande regelverk och rutiner.

Finansiell information rapporteras löpande till koncernledningen och styrelsen genom etablerade rapporteringsprocesser. Styrelsen och revisionsutskottet erhåller regelbundet rapporter avseende koncernens finansiella ställning och utveckling.

#### **Uppföljning**

Efterlevnaden av den interna kontrollen följs upp genom årliga självutvärderingar av kontrollernas utformning och funktion. Resultatet sammanställs och analyseras för att identifiera eventuella brister och behov av förbättringsåtgärder.

Utöver självutvärderingen genomförs även oberoende tester av utvalda kontroller. Resultaten av uppföljningen rapporteras till revisionsutskottet och styrelsen tillsammans med eventuella åtgärdsplaner.

Genom denna process säkerställer bolaget en löpande utveckling och förbättring av den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen.

#### **INTERNREVISION**

Styrelsen har utvärderat behovet av en särskild internrevisionsfunktion. Mot bakgrund av bolagets storlek, verksamhetens karaktär samt befintliga processer för intern kontroll har styrelsen bedömt att det för närvarande inte finns behov av en separat internrevisionsfunktion.

Styrelsen följer löpande upp bolagets interna kontroll genom revisionsutskottet, som har till uppgift att övervaka effektiviteten i bolagets system för intern kontroll och riskhantering avseende den finansiella rapporteringen. Revisionsutskottet rapporterar regelbundet till styrelsen om sitt arbete.

Bolagets arbete med intern kontroll omfattar bland annat strukturerade processer för riskbedömning, etablerade kontrollaktiviteter samt uppföljning genom självutvärderingar och oberoende tester av utvalda kontroller. Resultatet av detta arbete rapporteras till revisionsutskottet och styrelsen.

Styrelsen utvärderar årligen behovet av en särskild internrevisionsfunktion.



# HÅLLBARHETSRAPPORT

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

## HÅLLBARHETSMÅL

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

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

### 3. God hälsa och välbefinnande

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

### 8. Anständiga arbetsvillkor och ekonomisk tillväxt

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

### 10. Minskad ojämlikhet

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

### 12. Hållbar konsumtion och produktion

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

## FOKUSOMRÅDEN FÖR HÅLLBAR TILLVÄXT

För att arbeta i linje med de fyra väsentliga målen av FN:s 17 globala mål för hållbar utveckling fokuserar Paradox sitt hållbarhetsarbete till fyra områden: Högpresterande team, Ansvarsfullt spelande, Långsiktigt ekonomiskt värde och Hållbar drift. Väsentlighetsanalysen utvärderades och uppdaterades 2022.

Årets hållbarhetsrapport beskriver Paradox syn på, och åtgärder inom, Högpresterande team, Ansvarsfullt spelande och Hållbar drift.

Långsiktigt ekonomiskt värde beskrivs mer utförligt på sidorna 6–7, eftersom det är nära förknippat med Paradox strategiska riktning.

## HÅLLBARHETSSTYRNING

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

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

- Personalhandboken och arbetsmiljöpolicy
- Uppförandekod
- Hållbarhetspolicy
- Visselblåsarpolicy
- Antikorruptionspolicy

## INTRESSENTDIALOG

Paradox har flera intressenter som påverkar alternativt påverkas av bolagets verksamhet. En viktig del i hållbarhetsarbetet är att löpande föra dialog med och förstå de viktigaste intressenterna vilka är spelare, medarbetare, distributörer, och ägare. Paradox har idag olika dialoger med intressenter genom exempelvis medarbetarsamtal, engagemang inom spelarnätverk, styrelsemöten, samtal med leverantörer och partners samt en löpande dialog med analytiker, aktieägare och samhällsaktörer. Under 2025 har Paradox bland annat fört löpande dialog med media och aktieägare om bolagets utveckling, bjudit in spelare till evenemang och löpande informerat investerare och aktieägare om bolagets utveckling.





## HÅLLBARHETSRIKES

OMRÅDE	FÖRKLARING	HANTERING
<b>Högpresterande team</b>	<p>Personalrelaterade risker är att medarbetare utsätts för ohållbar stress, dåliga psykosociala förhållanden, blir diskriminerade och/eller trakasserade, blir exkluderade på arbetsplatsen eller inte har möjlighet att lyfta arbetsrelaterade problem. Det påverkar välmående vilket kan få långsiktiga hälsokonsekvenser som påverkar både arbetsliv och privatliv. För bolaget riskerar det att påverka medarbetarnas kreativitet, engagemang och gruppdynamik vilket påverkar förmågan att skapa och sälja spel. Likaså påverkar det förmågan att rekrytera nya talanger vilket inverkar på Paradox förmåga att växa.</p>	<p>Paradox följer och kontrollerar övertidsarbete, ger förutsättningar för god psykosocial hälsa och arbetar för att skapa en trygg och inkluderande arbetsplats. Bolaget erbjuder löpande utbildning, träning och förmånsprogram till anställda. Dessutom finns visseblåsarsystem på plats för att kunna identifiera kränkande särbehandling och diskriminering.</p>
<b>Ansvarsfullt spelande</b>	<p>Toxiskt beteende skapar en osund och exkluderande miljö runt bolagets spel. Det medför att färre kan vilja ta del av bolagets viktiga spelarcommunities, vilket gör att spelen riskerar att tappa i popularitet vilket påverkar bolagets intäkter negativt. Vidare riskerar Paradox att få mindre feedback och sämre interaktioner med spelare vilket kan påverka spelens långsiktiga utveckling negativt. Toxiskt beteende på spelarforum riskerar även att påverka både anställdas och spelares välmående; medarbetare som interagerar med spelare i sitt arbete får sämre arbetsmiljö och spelare kan bli exkluderade från ett av sina intressen på grund av kränkande inlägg, rasism, sexism eller dylikt.</p> <p>Spel med hög komplexitet riskerar att minska dess tillgänglighet vilket kan påverka bolagets intäkter och exkludera spelare.</p> <p>Ett för stort spelande mätt i tid och/eller pengar utifrån individens vardag kan leda till negativa effekter såsom minskat välmående och att viktiga sociala eller privatekonomiska sysslor inte utförs.</p>	<p>Paradox har en nolltolerans mot alla former av toxiskt beteende och har community management-teams såväl som användarvillkor för att motverka kränkande inlägg. Bolaget erbjuder även anställda utbildning i sociala medier och spelarkontakt.</p> <p>Paradox eftersträvar en mer nybörjarvänlig design i dess kärnspel med bättre uppstartsguider i spelen. Bolaget arbetar även för att öka spelens tillgänglighet genom guider såväl som riktlinjer för bolagets spelutveckling.</p> <p>Premiummodellen utgår från att spelaren betalar en gång för tillgång till innehåll, och huvudsakligen nyttjas inte mikrotransaktioner som uppmanar till spontana inköp.</p>
<b>Regulatoriska risker kopplade till hållbarhet</b>	<p>Då Paradox är börsnoterat och har en multinationell verksamhet riskerar bolaget att påverkas av olika hållbarhetsrelaterade regleringar på lokal och regional nivå. Att inte följa gällande lagstiftning och regleringar kan leda till böter såväl som ett förtroendetapp hos viktiga intressenter såsom aktieägare. Likaså kommer klimatförändringar och utvecklingen inom andra hållbarhetsområden sannolikt att medföra fler regleringar och politiska insatser som även de kan påverka Paradox verksamhet.</p>	<p>Paradox följer löpande den regulatoriska utvecklingen och säkerställer att bolaget följer gällande lagar och regler som är relaterade till hållbarhet.</p>



OMRÅDE	FÖRKLARING	HANTERING
<b>Hållbar drift</b>	<p>Kontrakterade leverantörers och partners agerande har en direkt inverkan på Paradox verksamhet ifall de inte arbetar på ett hållbart sätt, då det medför risker som är sociala och/eller affärsetiska. Riskerna innefattar allt från att Paradox erhåller ett direkt sämre utbyte av affärsrelationen med motparten till att Paradox rykte påverkas. Vidare kan ohållbart agerande från en leverantör eller partner påverka deras medarbetare och samhällena där bolaget verkar på ett negativt sätt.</p> <p>Miljö- och klimatrelaterade risker innefattar att verksamhetens avtryck på miljö och klimat, särskilt vid inköp av varor och tjänster, är för stort. Klimatförändringen påverkar alla samhällen och människor och således förutsättningarna för allt näringsliv. På lång sikt kan klimatförändringen påverka el- och energiförbrukning vilket påverkar förutsättningarna för Paradox produkter som är beroende av datorer, konsoler och servrar. Likaså finns ryktesmässiga risker kopplade till klimatfrågan som negativt kan påverka ägares, partners, spelares och anställdas bild av bolaget.</p> <p>Den främsta affärsetiska risken kopplad till Paradox drift och verksamhet är småskalig korruption. Korruption riskerar att försämrade relationer, avsluta nutida och framtida relationer och leda till beslut som varken är affärsmässiga eller har bolagets bästa i åtanke.</p>	<p>Paradox arbetar löpande för att identifiera risker som uppstår i sina leverantörsrelationer, bland annat genom att undersöka och granska leverantörer och partners bolaget överväger att samarbeta med.</p> <p>Paradox gör klimatbokslut 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.</p> <p>Alla utlägg godkänns av chef och ett visseblåsarsystem finns på plats för att bättre kunna upptäcka oegentligheter. En uppförandekod som tydliggör Paradox syn på korruption för anställda har implementerats. Dessutom har bolaget upprättat en antikorrupsionspolicy som avdelningar med externa kontakter utbildas i.</p>

## HÖGPRESTERANDE TEAM

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

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

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

### Måluppfyllnad 2025

För att skapa en god arbetsmiljö som ger medarbetarna de bästa förutsättningarna för att prestera styr Paradox mot ett antal indikatorer som beslutades om 2020. Bolaget strävar i regler efter att ligga i linje med indikatorn (+,-0,2).

Vid utgången av 2025 har Paradox i snitt legat i linje med majoriteten av indikatorerna under perioden 2020–2025. Indikatorn Frisknärvaro är, över tid, i linje med det satta målet medan indikatorn ”Min arbetsbelastning är hållbar...” ligger 0,1 under i snitt. Det förklaras

främst av mindre nedgångar 2024 och 2025, till följd av en hög lanseringsintensitet.

Inom internrekrytering ligger Paradox i linje med det långsiktiga målet, vilket påverkas av 2025s internrekrytering när fler rollbyten mellan interna utvecklingsstudios skett. Sett till induktorer för ”Jag ser en väg för min karriärutveckling” och ”Min chef uppmuntrar och stödjer min utveckling” ligger bolaget i linje med sitt önskvärda läge.

Inom indikatorer för mångfald och inkludering under perioden är kvinnor i snitt i linje med bolagets mål medan män ligger något under. Inom frågan ”Människor från alla bakgrunder behandlas rättvist på Paradox Group” ligger män i linje med målet medan kvinnor ligger under. För kvinnor noterades periodens lägsta resultat under 2021 (6,7), och har sedan dess ökat för att ligga runt 8,0 på årsbasis. Både kompensation och likabehandling är områden bolaget arbetar aktivt och systematiskt med genom lönekartläggningar såväl som riktade och allmänna utbildningar.

### Mätning av medarbetares välmående och förtroende

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



engagemangindex och personalomsättningen, båda måtten följs upp på månadsbasis.

I engagemangindex 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 engagemangindex som är i techbranschens övre kvartil. Bolaget strävar efter ett resultat på 8,0 på indexets tiogradiga skala. Under 2025 har Paradox engagemangindex fortsatt legat på 7,6 (7,6). Resultatet är något under bolagets långsiktiga målsättning och är en effekt av förändringar i arbetsplats som genomförts under året. Fortsatt ligger ett stort fokus på att skapa en god arbetsmiljö för alla anställda.

Paradox strävar efter att ha en långsiktig personalomsättning om 10 procent då det indikerar att bolaget behåller kompetens men har ett hälsosamt inflöde av nya förmågor. Under 2025 var personalomsättningen på en lägre nivå än tidigare om 8 procent (14,5 procent).

### Medarbetares hälsa

En trygg och god arbetsmiljö som möjliggör välmående och prestation är en självklarhet. Paradox lägger därför stort fokus på att upprätthålla och förbättra arbetsmiljön och stärka medarbetarnas välmående.

För att skapa förutsättning för god mental och fysisk hälsa genomför Paradox olika hälsosatsningar för sina medarbetare, erbjuder samtalsstöd med externa beteendevetare samt friskvårdsbidrag och sjukfrånvaro följs upp löpande. Vidare arrangeras aktiviteter som uppmanar till social samvaro och gemenskap, vilket bolaget bedömer är en viktig dimension av välmående. Bolaget samverkar med skyddsombud och fackliga organisationer för att löpande förbättra arbetsmiljön. Spelutvecklingsprojekt planeras även så att de i möjligaste mån genomförs utan övertidsarbete. Under 2025 har Paradox erbjudit fysiska hälsoundersökningar. Resultaten sammanställs på aggregerad nivå vilket ger bolaget en bättre förståelse för vilka områden som behöver prioriteras för att främja hälsa och välmående.

	2025	2024	2023	Mål 2025
Frisknärvaro	97 %	97 %	98 %	≥ 97%
Min arbetsbelastning är hållbar	7,6	7,6	7,8	≥ 8,0

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

Paradox ligger något under sitt 2025 mål, vilket är en effekt av en hög lanseringstakt under året. Bolaget kommer att eftersträva att anställda har en god balans mellan arbete och fritid. Under 2026 kommer bolaget att fortsatt fokusera ytterligare på att främja god hälsa.

### Karriärutveckling och personlig utveckling

För Paradox innebär en meningsfull arbetsplats bland annat att anställda har många vägar till utveckling och självuppfyllelse på

både ett personligt och ett professionellt plan. Därför fokuserar Paradox på löpande utveckling av anställda där utbildning, karriärutveckling och inflytande i beslut är viktiga komponenter.

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

Genom systematisk träning och kompetensutveckling säkerställer bolaget att alla ledare har kunskap att ge sina team förutsättningar för att hantera utmaningar. Chefer erbjuds bland annat så kallade toolbox trainings som ska stödja dem i chefskapet, genom till exempel utbildning i arbetsmiljö, lönesättning, rehabilitering och ledarskap. Dessutom erbjuds chefsutbildningen Great Leaders samt UGL. Under 2025 genomfördes extra utbildningar kring arbetsmiljö, med särskilt fokus på konflikthantering och medling för att stärka bolagets förmåga att hantera utmanande situationer tidigt. Vidare har ett mentorskapsprogram implementerats för att stärka kunskapsöverföring och utveckling hos juniora och seniora chefer.

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

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

	2025	2024	2023	Mål 2025
Interna rekryteringar	35 %	18 %	21 %	≥ 25 %
Jag ser en väg för min karriärutveckling [...]	6,9	7,1	7,2	≥ 7,3
Min chef uppmanar och stödjer min utveckling	8,2	8,3	8,3	≥ 8,2

Interna rekryteringar beräknas utifrån interna tillsättningar av nya tjänster. Tjänster som tillsatts utan annonsering inkluderas inte. Frågorna från medarbetarundersökningen besvaras i en 10-gradig skala där 10 står för håller helt med, 5 för håller delvis med och 1 för håller inte alls med. För att befinna sig i övre kvartilen av engagemangindex strävar Paradox efter ett resultat som är lika med eller större än det angivna måttalet.

Under 2025 ökade antalet interna rekryteringar, dels då bolaget gjort ett antal omorganisationer som lett till nya roller och dels då bolaget under året även räknat in rekryteringar där den nya rollen har samma senioritetsnivå som tidigare. Bolaget ligger därmed märkbart över sitt satta 2025 mål. Samtidigt har medarbetarnas syn på karriärutveckling minskat något (-0,2), vilket kan vara en effekt av en stramare arbetsmarknad under 2025. Utvecklingsstöd från chef är oförändrat, vardera på en tiogradig skala och ligger fortsatt i linje med bolagets med målet för 2025.



## Mångfald och inkludering

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

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

Under 2025 har bolaget fortsatt aktiva åtgärder, bland annat erbjuds alla bolagets anställda utbildning i att identifiera och hantera trakasserier på arbetsplatsen med ytterligare utbildningssteg för chefer och HR-medarbetare. Baserat på den årliga enkäten har riktade utbildningar anordnats, dessa utbildningar är kopplade till trender och resultat i den årliga enkäten om diskriminering. Under 2026 fortsätter det systematiska arbetet med att utbilda och träna medarbetare och chefer, utveckla ärendehantering och mäta resultatet genom en årlig enkät.

I Paradox styrelse är en av sex ledamöter kvinna och av bolagets ledande befattningshavare vid utgången av 2025 var två av sju befattningshavare kvinna. Concernspråket är engelska och i de flesta fall är språkkunskaper i svenska inget krav för anställning.

Andelen kvinnor i koncernen uppgick under 2025 till 24 procent jämfört med 23 procent under 2024. En god mångfald och jämställdhet är alltså viktigt för Paradox utveckling och bolaget kommer fortsätta att arbeta för att vara en väldigt bra och attraktiv arbetsgivare. För att säkerställa förmåga att både attrahera och behålla kvinnliga medarbetare fokuserar Paradox på behandlingen av kvinnliga anställda, i termer av likabehandling samt förutsättningar för lön- och karriärsutveckling. Utgångspunkten är att ett fortsatt systematiskt arbete inom dessa områden stärker bolagets attraktionskraft. Mätetal och mål är baserade på de legala könen där det långsiktiga målet är att ha en lika hög nivå mellan kvinnor och män.

	Kön	2025	2024	2023	Mål 2025
Jag belönas rättvist (t. ex lön, befordran) för mitt bidrag [...]	Kvinna	6,7	6,7	7,1	≥ 7,1
	Man	6,9	6,9	6,8	≥ 7,1
Människor från alla bakgrunder behandlas rättvist på Paradox Group	Kvinna	8,1	7,7	8,2	≥ 8,5
	Man	8,2	8,4	8,4	≥ 8,5

Frågorna från medarbetarundersökningen besvaras i en 10-gradig skala där 10 står för håller helt med, 5 för håller delvis med och 1 för

håller inte alls med. För att befinna sig i övre kvartilen av engagemangindex strävar Paradox efter ett resultat som är lika med eller större än det angivna måltalet.

I frågan "Jag belönas rättvist [...]" är kvinnor något mindre nöjda än män med till exempel lön och befordran men ligger på samma nivå som föregående år. Under året fortsatte arbetet med lönekartläggning där omotiverade löneskillnader mellan könen, sett till senioritetsnivå och roll justeras. Under 2025 har kvinnliga anställda, till följd av arbetet, haft en något högre löneökning än män. Arbetet fortskrider systematiskt på årsbasis.

Vad gäller likabehandling har resultatet för kvinnor ökat (+0,4) jämfört med 2024, vilket visar på att årets insatser haft önskad effekt. Män upplever i en något större utsträckning (+ 0,1) än kvinnor att människor från alla bakgrunder behandlas rättvist, vilket är ett område som bolaget kommer fortsätta arbeta med 2026 och framåt.

## ANSVARFULLT SPELANDE

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

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

### Motverka toxiskt beteende

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

Under 2025 har arbetet mot toxiskt forumbeteende fortsatt, bland annat genom att fortsätta centralisera moderering av bolagets plattformar och kanaler och uppdatera bolagets uppförandekod.

### Tillgänglighet

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

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



- Riktlinjer för spelutveckling

### Förenkla för nya spelare

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

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

### Spelarkontakt och transparens

Bolaget eftersträvar transparens och inkludering i alla kontakter med spelare. Spelutvecklare, ledande befattningshavare och andra funktioner gör sig själva tillgängliga för spelare i allt från presentation av och diskussioner om spel- och innehållsdesign till presentation av kvartalsrapporter. Målet är att löpande ta in synpunkter, idéer och transparent förklara bolagets beslut och vägval. Under 2025 hölls flertalet presentationer med spelutvecklare såväl som bolagets ledning. Bolaget fortsätter även att erbjuda personlig kundsupport för att hjälpa spelare i gång eller åtgärda uppkomna problem.

### Värnande om integritet

Genom bolagets integritetspolicy regleras skyddet av spelarnas integritet och personuppgifter. Detta stöds av den interna IT-policy som uppdateras årligen.

### Riktlinjer för spelutveckling

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

### Spelberoende

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

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

## HÅLLBAR DRIFT

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

### Inflytande i leverantörskedjan

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

### Klimatavtryck

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

För att kartlägga bolagets klimatpåverkan genomförs en årlig klimatberäkning i enlighet med Greenhouse Gas-protokollet (GHG-protokollet). Paradox har i dagsläget inga utsläpp inom Scope 1 då bolaget inte har en bolagsägd fordonsflotta eller stationära förbränning av drivmedel. Bolaget har inte kunnat inkludera hela Scope 3 i mätningen. Exempelvis fanns inte möjlighet att mäta spelarens elkonsumtion när de spelar ett av Paradox spel på dator eller konsol.

### Utsläpp per kategori

Paradox totala utsläpp ökade till 521tCO<sub>2</sub>e (293tCO<sub>2</sub>e). Sett till utsläppsområden är tjänsteresor störst med utsläpp om 171 tCO<sub>2</sub>e (143 tCO<sub>2</sub>e) följt av inköp med utsläpp om 168 tCO<sub>2</sub>e (34 tCO<sub>2</sub>e) och därefter el och värme med utsläpp om 152 tCO<sub>2</sub>e (97 tCO<sub>2</sub>e).

### Utsläpp per kategori, marknadsbaserad rapportering, tCO<sub>2</sub>e

Kategori	2025	2024	2023	2022
Tjänsteresor	171	143	343	220
Elektricitet och uppvärmning*	152	97	274	278
Inköpta varor och tjänster	168	34	117	166
Servrar	31	19	5	6
<b>Total</b>	<b>521</b>	<b>293</b>	<b>739</b>	<b>670</b>

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

### Utsläpp per Scope

#### Scope 2

Inom scope 2 uppgår Paradox utsläpp till 106 tCO<sub>2</sub>e (72 tCO<sub>2</sub>e), kopplat till bolagets lokaler. De internationella kontoren står för den största delen av klimatavtrycket, medan kontoret i Sverige bidrar i mindre utsträckning på grund av avtal om förnybar el från vindkraft. Förändringen jämfört med 2024 förklaras främst av att Haemimont Games kontor i Sofia nu har inkluderats i beräkningen.



För att minska påverkan arbetar Paradox med fastighetsvärdar som har ett utpräglat hållbarhetsfokus, exempelvis nyttjar huvudkontoret i Stockholm grön el och fjärrvärme vilket har stor inverkan på klimatavtrycket.

### Scope 3

Majoriteten av Paradox utsläpp finns i Scope 3. Tjänsteresor utgör bolagets enskilt största klimatpåverkande faktor inom scope 3. Ökningen jämfört med 2024 beror främst på att bolaget arrangerade en global personalkonferens i Stockholm under 2025, där all internationell personal flögs in. Därutöver har bolaget deltagit på fler internationella evenemang än 2024 som en del i marknadsföringen av nya titlar.

Inköp av varor och tjänster är den näst största utsläppskällan inom scope 3 och har ökat signifikant jämfört med tidigare år. Ökningen beror på flera orsaker. Under året har bolaget genomfört en förnyelse av hårdvara då en betydande del av den befintliga utrustningen blivit föråldrad och högre prestanda krävts för att möta spelutvecklingsstudiernas behov. Samtliga anställda erhöll även en Nintendo Switch 2 som gåva. Vidare har bolaget under året kunnat inkludera mat- och dryckesförbrukning på huvudkontoret samt inköp av kläder, både för internt bruk och som sålts till kunder via tredjepartsleverantörer.

Uppströmsutsläpp kopplade till användningen av el och värme utgör den tredje största utsläppskällan inom scope 3 och uppgår till 47 tCO<sub>2</sub>e (25 tCO<sub>2</sub>e). Ökningen är främst hänförlig till införlivningen av Haemimont Games kontor i beräkningen.

Servrar står för den minsta andelen utsläpp inom scope 3. Utsläppen har dock ökat jämfört med 2024, vilket beror på att bolaget under året har kunnat erhålla data från flera större leverantörer.

För att säkerställa ett rimligt resande förordar Paradox digitala möten, tågresor och kollektivtrafik närhelst det är möjligt. För att minska de utsläpp som skapas av bolagets IT-inköp arbetar bolaget med väletablerade leverantörer av både hårdvara och serverkapacitet som har ett utpräglat hållbarhetsfokus och produkter som är väl genomarbetade ur klimat- och miljösynpunkt. Vidare har bolaget förlängt livslängden på all IT-utrustning för att undvika för hög konsumtion som påverkar bolagets klimatavtryck.

### Påverkan per Scope, platsbaserad rapportering, tCO<sub>2</sub>e

Scope	2025	2024	2023	2022
2	79	65	154	165
3	404	214	512	450
<b>Total</b>	<b>483</b>	<b>279</b>	<b>666</b>	<b>615</b>

### Påverkan per Scope, marknadsbaserad rapportering, tCO<sub>2</sub>e

Scope	2025	2024	2023	2022
2	106	72	220	214
3	416	221	519	457
<b>Total</b>	<b>521</b>	<b>275</b>	<b>739</b>	<b>670</b>

### Miljöpåverkan

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

branschkonferenser, minimerar Paradox antalet resande för att minska miljöpåverkan och externa möten ska i största möjliga mån vara digitala snarare än fysiska.

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

### Affärsetik

Paradox långsiktiga tillväxt och framgång är beroende av att företagets relationer med spelare, anställda och andra intressenter är god. För att säkerställa tillväxt är Paradox beroende av att attrahera nya spelare, ny personal, nya utvecklingsstudior och nya samarbetspartners. Grundstenen för goda relationer är ett affärsetiskt agerande eftersom det är utgångspunkten för alla förtroendefulla affärsrelationer och transaktioner.

### Motverka korrupktion

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

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

Bolaget har även ett visseblåsarsystem för att öka möjligheterna att uppmärksamma och åtgärda agerande som inte är affärsetiskt. Under 2025 inkom inga anmälningar om att personal agerat oetiskt eller korrupt.



## AKTIEN, ÄGARFÖRHÅLLANDEN, UTDELNINGSPOLICY OCH RESULTATDISPOSITION

### Aktien

Enligt bolagsordningen ska aktiekapitalet vara lägst 500 000 SEK och högst 2 000 000 SEK fördelat på lägst 100 000 000 aktier och högst 400 000 000 aktier. Vid utgången av året uppgår aktiekapitalet till 528 115 SEK fördelat på totalt 105 623 025 aktier. Varje aktie har ett kvotvärde på 0,005 SEK. Aktierna är av samma aktieslag och är utfärdade i enlighet med svensk rätt och är denominerade i svenska kronor (SEK). Varje aktie berättigar innehavaren till en röst på bolagsstämman och varje aktieägare har rätt att rösta för samtliga aktier som aktieägaren innehar i bolaget.

### Ägarförhållanden

Vid utgången av 2025 är Paradox Interactive AB:s största ägare Westerinvest AB 33,4% (Fredrik Wester), Investment AB Spiltan 15,3 % samt Tencent Holdings Limited 10,1%.

### Utdelningspolicy

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

### Resultatdisposition

#### Följande balanserad vinst ska disponeras av årsstämman:

Överkursfond	29 748 416
Balanserade vinstmedel från föregående år	384 329 787
Årets resultat	170 812 957
	<b>584 891 159</b>

Styrelsen föreslår att den balanserade vinsten behandlas så att

i ordinarie utdelning utbetalas 5,00 SEK per aktie	528 115 125
att i ny räkning balanseras	56 776 034
	<b>584 891 159</b>

I ljuset av goda kassaflöden och en stark likviditet i allmänhet ger styrelsen detta förslag till utdelning. Det är inte att tolka som ett avsteg eller förändring avseende bolagets tillväxtambitioner eller strategi, utdelningspolicyn gäller fortsatt även framåt.

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

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



## RESULTATRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2025-01-01 2025-12-31	2024-01-01 2024-12-31
Nettoomsättning	5	2 191 918	2 200 943
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-1 656 913	-1 203 649
<b>Bruttoresultat</b>		<b>535 005</b>	<b>997 294</b>
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-236 076	-223 881
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-110 632	-99 653
Övriga rörelseintäkter	12	9 253	58 294
Övriga rörelsekostnader	13	-51 551	-10 690
<b>Rörelseresultat</b>		<b>145 999</b>	<b>721 364</b>
Finansiella intäkter	15	23 469	42 103
Finansiella kostnader	16	-2 072	-6 165
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>167 397</b>	<b>757 303</b>
Skatt	18	-41 940	-172 675
<b>Årets resultat</b>		<b>125 456</b>	<b>584 628</b>

Årets resultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.

Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare (kr)

- före utspädning	42	1,19	5,54
- efter utspädning	42	1,18	5,53

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN (TSEK)

	2025-01-01 2025-12-31	2024-01-01 2024-12-31
Årets resultat	125 456	584 628
<b>ÖVRIGT TOTALRESULTAT</b>		
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>		
Omräkningsdifferenser	-17 016	9 511
<b>Totalresultat för året</b>	<b>108 440</b>	<b>594 139</b>

Årets totalresultat är i sin helhet hänförligt till moderbolagets aktieägare.



# BALANSRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2025-12-31	2024-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	1 015 110	1 454 313
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	105 792	52 655
Goodwill	21	21 790	23 137
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>		<b>1 142 692</b>	<b>1 530 104</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier och installationer	22	8 410	8 318
Nyttjanderättstillgångar	23	171 591	69 679
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>180 002</b>	<b>77 998</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andra långfristiga fordringar	26	18 658	18 736
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>18 658</b>	<b>18 736</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>1 341 352</b>	<b>1 626 838</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	28	271 185	280 056
Skattefordringar		91 397	62 136
Övriga fordringar		27 143	10 466
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	29	63 272	83 498
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>		<b>452 996</b>	<b>436 156</b>
<b>Likvida medel</b>	<b>30</b>	<b>1 375 272</b>	<b>1 469 356</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>1 828 268</b>	<b>1 905 512</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>3 169 621</b>	<b>3 532 350</b>



# BALANSRÄKNING, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2025-12-31	2024-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>	<b>31</b>		
Aktiekapital		528	528
Övrigt tillskjutet kapital		29 748	29 748
Reserver		15 178	32 194
Balanserat resultat inklusive årets resultat		2 452 868	2 847 170
<b>Summa eget kapital</b>		<b>2 498 322</b>	<b>2 909 640</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Leasingskulder	24	137 403	33 911
Uppskjutna skatteskulder	33	153 586	163 460
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>290 989</b>	<b>197 372</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		41 161	45 842
Aktuella skatteskulder		782	852
Leasingskulder	24	27 833	30 875
Övriga skulder	34	32 171	21 697
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	35	278 362	326 073
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>380 309</b>	<b>425 339</b>
<b>Summa skulder</b>		<b>671 298</b>	<b>622 710</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>3 169 621</b>	<b>3 532 350</b>



## EGET KAPITAL, KONCERNEN (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2024-01-01		528	29 748	22 684	2 567 495	2 620 455
Årets resultat		-	-	-	584 628	584 628
<b>Övrigt totalresultat</b>						
Omräkningsdifferenser		-	-	9 511	-	9 511
<b>Summa övrigt totalresultat</b>		-	-	<b>9 511</b>	-	<b>9 511</b>
<b>Summa totalresultat</b>		-	-	<b>9 511</b>	<b>584 628</b>	<b>594 139</b>
<b>Transaktioner med aktieägare</b>						
Aktierelaterade ersättningar personal	9	-	-	-	11 915	11 915
Utdelning					-316 869	-316 869
<b>Summa transaktioner med aktieägare</b>		-	-	-	<b>-304 954</b>	<b>-304 954</b>
<b>UTGÅENDE BALANS 2024-12-31</b>	<b>31</b>	<b>528</b>	<b>29 748</b>	<b>32 194</b>	<b>2 847 170</b>	<b>2 909 640</b>
Ingående balans 2025-01-01		528	29 748	32 194	2 847 170	2 909 640
Årets resultat		-	-	-	125 456	125 456
<b>Övrigt totalresultat</b>						
Omräkningsdifferenser		-	-	-17 016	-	-17 016
<b>Summa övrigt totalresultat</b>		-	-	<b>-17 016</b>	-	<b>-17 016</b>
<b>Summa totalresultat</b>		-	-	<b>-17 016</b>	<b>125 456</b>	<b>108 440</b>
<b>Transaktioner med aktieägare</b>						
Aktierelaterade ersättningar personal	9	-	-	-	8 357	8 357
Utdelning					-528 115	-528 115
<b>Summa transaktioner med aktieägare</b>		-	-	-	<b>-519 758</b>	<b>-519 758</b>
<b>UTGÅENDE BALANS 2025-12-31</b>	<b>31</b>	<b>528</b>	<b>29 748</b>	<b>15 178</b>	<b>2 452 868</b>	<b>2 498 322</b>

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



# KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN (TSEK)

	Not	2025-01-01 2025-12-31	2024-01-01 2024-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Rörelseresultat		145 999	721 364
Justering för av-och nedskrivningar	10	1 179 774	710 513
Övriga justeringar		8 357	12 002
Erhållen ränta		23 469	38 705
Betald ränta	24	-2 072	-6 165
Betald inkomstskatt		-91 428	-248 071
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>		<b>1 264 099</b>	<b>1 228 348</b>
<b>Förändringar av rörelsekapitalet:</b>			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		14 610	112 792
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		-42 182	-217 620
<b>Nettokassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>1 236 527</b>	<b>1 123 520</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	-605 806	-602 509
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	-46 540	-
Investeringar i inventarier och installationer	22	-3 168	-1 161
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	40	-97 307	-
Försäljningar av obligationer		-	200 450
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-752 820</b>	<b>-403 220</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Amortering av leasingskulld	24	-39 000	-38 300
Utbetald utdelning		-528 115	-316 869
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-567 115</b>	<b>-355 169</b>
<b>Årets kassaflöde</b>			
Likvida medel vid årets början		1 469 356	1 098 025
Kursdifferens i likvida medel		-10 675	6 202
<b>Likvida medel vid årets slut</b>	<b>30</b>	<b>1 375 273</b>	<b>1 469 356</b>



## RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2025-01-01 2025-12-31	2024-01-01 2024-12-31
Nettoomsättning	5	2 196 019	2 214 766
Kostnad sålda varor	7, 8, 9, 10	-1 524 534	-1 499 633
<b>Bruttoresultat</b>		<b>671 484</b>	<b>715 133</b>
Försäljningskostnader	7, 8, 9, 10	-224 641	-208 704
Administrationskostnader	7, 8, 9, 10, 11	-108 674	-97 960
Övriga rörelseintäkter	12	6 037	56 892
Övriga rörelsekostnader	13	-50 476	-9 718
<b>Rörelseresultat</b>		<b>293 730</b>	<b>455 642</b>
Resultat från andelar i koncernföretag	14	-	-58 750
Finansiella intäkter	15	18 092	36 429
Finansiella kostnader	16	-1	-704
<b>Resultat efter finansiella poster</b>		<b>311 822</b>	<b>432 618</b>
Bokslutsdispositioner	17	-75 000	-10 000
Skatt	18	-66 009	-114 716
<b>Årets resultat</b>		<b>170 813</b>	<b>307 902</b>

## RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, MODERBOLAGET (TSEK)

Övrigt totalresultat	-	-
<b>Totalresultat för året</b>	<b>170 813</b>	<b>307 902</b>

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



# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2025-12-31	2024-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	954 495	984 669
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	52 746	23 340
<b>Summa immateriella anläggningstillgångar</b>		<b>1 007 241</b>	<b>1 008 009</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier och installationer	22	2 453	1 715
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>		<b>2 453</b>	<b>1 715</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	26	319 512	203 908
Andra långfristiga fordringar	27	17 393	17 393
<b>Summa finansiella anläggningstillgångar</b>		<b>336 905</b>	<b>221 301</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>1 346 599</b>	<b>1 231 024</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	28	266 042	272 841
Fordringar hos koncernföretag	37	10 267	198 836
Skattefordringar		84 309	35 600
Övriga fordringar		19 449	5 102
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	29	69 629	89 747
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>		<b>449 696</b>	<b>602 125</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>30</b>	<b>876 202</b>	<b>1 131 589</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>1 325 898</b>	<b>1 733 714</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>2 672 497</b>	<b>2 964 738</b>



## BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	2025-12-31	2024-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>	<b>31</b>		
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		528	528
Fond för utvecklingsutgifter		954 495	984 669
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		29 748	29 748
Balanserat resultat		384 330	566 011
Årets resultat		170 813	307 902
<b>Summa eget kapital</b>		<b>1 539 914</b>	<b>1 888 859</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>32</b>	<b>695 000</b>	<b>755 000</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder		31 676	35 954
Skulder till koncernföretag	37	164 399	22 681
Övriga skulder	34	14 268	4 282
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	35	227 240	257 962
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>437 583</b>	<b>320 879</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>2 672 497</b>	<b>2 964 738</b>



## EGET KAPITAL, MODERBOLAGET (TSEK)

	Not	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkursfond	Balanserat resultat	Totalt eget kapital
Ingående balans 2024-01-01		528	1 098 525	29 748	757 107	1 885 908
Årets resultat		-	-	-	307 902	307 902
Övrigt totalresultat		-	-	-	-	-
<b>Summa totalresultat</b>		-	-	-	<b>307 902</b>	<b>307 902</b>
Överföring fond för utvecklingsutgifter		-	-113 856	-	113 856	-
<b>Transaktioner med aktieägare</b>						
Aktierelaterade ersättningar personal	9	-	-	-	11 918	11 918
Utdelning		-	-	-	-316 869	-316 869
<b>Summa transaktioner med ägare</b>		-	-	-	<b>-304 951</b>	<b>-304 951</b>
<b>UTGÅENDE BALANS 2024-12-31</b>	<b>31</b>	<b>528</b>	<b>984 669</b>	<b>29 748</b>	<b>873 914</b>	<b>1 888 859</b>
Ingående balans 2025-01-01		528	984 669	29 748	873 914	1 888 859
Årets resultat		-	-	-	170 813	170 813
Övrigt totalresultat		-	-	-	-	-
<b>Summa totalresultat</b>		-	-	-	<b>170 813</b>	<b>170 813</b>
Överföring fond för utvecklingsutgifter		-	-30 174	-	30 174	-
<b>Transaktioner med aktieägare</b>						
Aktierelaterade ersättningar personal	9	-	-	-	8 357	8 357
Utdelning		-	-	-	-528 115	-528 115
<b>Summa transaktioner med ägare</b>		-	-	-	<b>-519 758</b>	<b>-519 758</b>
<b>UTGÅENDE BALANS 2025-12-31</b>	<b>31</b>	<b>528</b>	<b>954 495</b>	<b>29 748</b>	<b>555 143</b>	<b>1 539 914</b>



## KASSAFLÖDESANALYS, MODERBOLAGET (TSEK)

		2025-01-01	2024-01-01
	Not	2025-12-31	2024-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Rörelseresultat		293 730	455 642
Justering för av- och nedskrivningar	10	965 424	387 872
Övriga justeringar		8 358	11 918
Erhållen ränta		18 092	33 031
Betald ränta		-1	-704
Betald inkomstskatt		-114 718	-91 756
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>		<b>1 170 886</b>	<b>796 003</b>
<b>Förändringar av rörelsekapitalet:</b>			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar		12 570	113 623
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder		30 272	-446 757
<b>Nettokassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>1 213 727</b>	<b>462 869</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	19	-917 407	-258 074
Investeringar i licenser, varumärken och liknande rättigheter	20	-46 540	-
Investeringar i inventarier och installationer	22	-1 448	-
Investeringar i dotterföretag	40	-115 604	43 154
Försäljningar av obligationer		-	200 450
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-1 080 999</b>	<b>-14 470</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Erhållet koncernbidrag		140 000	220 000
Utbetald utdelning		-528 115	-316 869
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>-388 115</b>	<b>-96 869</b>
<b>Årets kassaflöde</b>			
Likvida medel vid årets början		1 131 589	780 059
<b>Likvida medel vid årets slut</b>	<b>30</b>	<b>876 202</b>	<b>1 131 589</b>



# NOTER (TSEK)

## NOT 1. ALLMÄN INFORMATION

Paradox Interactive är en global utvecklare och förläggare av datorspel.

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

Koncernredovisningen för det år som slutade den 31 december 2025, inklusive jämförelsetal, godkändes för utfärdande av styrelsen den 2 april 2026, se not 43.

## NOT 2. SAMMANFATTNING AV VIKTIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernens finansiella rapporter har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen, RFR 1 - Kompletterande redovisningsregler för koncerner och IFRS redovisningsstandarder 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 2025 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 och ändrade standarder och tolkningar har publicerats av IASB men har ännu inte trätt i kraft. Ingen av de nya eller ändrade standarderna eller tolkningarna har förtidstillämpats av koncernen. De nya och ändrade standarder som kan påverka koncernens eller moderföretagets finansiella rapporter beskrivs nedan. Andra nya eller ändrade standarder eller tolkningar som IASB har publicerat förväntas inte ha någon väsentlig påverkan på koncernens eller moderföretagets finansiella rapporter.

### IFRS 18 Presentation and Disclosure in Financial Statements

Från och med 1 januari 2027, med retroaktiv tillämpning, träder IFRS 18 Statements i kraft och kommer att ersätta IAS 1 Utformning av finansiella rapporter. Koncernen arbetar för närvarande med att identifiera alla effekter som ändringarna kommer att innebära för de finansiella rapporterna och dess noter.

### Grund för upprättande

Koncernredovisningen har upprättats enligt anskaffningsvärdemetoden, förutom vissa finansiella skulder värderade till verkligt värde. Monetära belopp uttrycks i Sveriges

valuta SEK och avrundas till närmaste tusental, om inte annat står angivet.

### Grund för konsolidering

I koncernredovisningen konsolideras moderföretagets och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 december 2025. Alla dotterföretag har balansdag den 31 december.

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

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

### Rörelseförvärv

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

### Segmentrapportering

Rörelsesegment rapporteras på ett sätt som överensstämmer med den interna rapportering som lämnas till koncernens högste verkställande beslutsfattare. Den högste verkställande beslutsfattaren är verkställande direktören, som ansvarar för tilldelning av resurser samt uppföljning och bedömning av koncernens resultat.

Operativa segment identifieras baserat på den interna rapporteringen till verkställande direktören. Operativa segment med likartade ekonomiska egenskaper och som uppfyller kriterierna för aggregering enligt IFRS 8 slås samman och redovisas som ett rapporterbart segment.



## Omräkning av utländsk valuta

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

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

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

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

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

## Intäkter

### Försäljning av datorspel

Koncernen utvecklar och säljer digitala spel för PC- och konsolplattformar. Spelen distribueras huvudsakligen via digitala distributionsplattformar såsom Valve (Steam), Sony och Microsoft, där spelen görs tillgängliga för slutkunder via plattformarnas digitala butiker.

I dessa arrangemang är distributionsplattformarna koncernens kunder och erhåller en licens att distribuera spelen eller tillhörande innehåll till slutkunder via sina digitala butiker. Koncernens prestationsåtagande består därför av att tillhandahålla en licens till spelet eller det relaterade innehållet. Licensen bedöms utgöra en rätt för kunden att använda den immateriella tillgången i befintligt skick vid upplåtelsestidpunkten.

Ersättningen från distributionsplattformarna består normalt av rörlig ersättning i form av försäljningsbaserade royalties baserade på försäljning till slutkunder. Intäkter redovisas när den underliggande försäljningen till slutkunden sker. I vissa fall ingår koncernen avtal som innefattar garanterade ersättningar i kombination med försäljningsbaserade royalties i utbyte mot rättigheter att distribuera spel på vissa marknader eller plattformar. Garanterade ersättningar intäktas när licensen till spelet eller det relaterade innehållet görs tillgänglig för distributionsplattformen.

Försäljning av förköp, säsongspass och liknande erbjudanden intäktas när spelet eller det relaterade innehållet görs tillgängligt. Om koncernen erhåller ersättning innan ett prestationsåtagande har uppfyllts redovisas beloppet som en avtalsskuld (förutbetald intäkt) i rapporten över finansiell ställning. Om koncernen uppfyller ett prestationsåtagande innan ersättning erhålls redovisas en avtalstillgång eller upplupen intäkt beroende på om koncernens rätt till ersättning är ovillkorlig eller inte.

### Kostnad sålda varor

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

### 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.

### 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.

### Immateriella tillgångar

#### Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten

Utgifter i forskningsfasen kostnadsförs när de uppkommer. Utgifter i utvecklingsfasen redovisas som immateriell tillgång när kriterierna i IAS 38 är uppfyllda.

Detta innebär att koncernen bedömer att:

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



- koncernen har förutsättningar att använda eller sälja tillgången
- tillgången förväntas generera sannolika framtida ekonomiska fördelar.

Direkt hänförliga utvecklingsutgifter inkluderar främst personalkostnader för utvecklingsteam samt externa kostnader som är direkt hänförliga till utvecklingen.

Utgifter som inte uppfyller kriterierna för aktivering kostnadsförs när de uppkommer.

Aktiverade utvecklingsutgifter skrivs av över spelets bedömda nyttjandeperiod.

#### **Licenser, varumärken och liknande rättigheter**

Licenser och varumärken som förvärfas separat redovisas till anskaffningsvärde. Varumärken som uppkommer vid rörelseförvärv redovisas initialt till verkligt värde.

Dessa tillgångar skrivs av linjärt över bedömd nyttjandeperiod, vilken normalt uppgår till 5-10 år.

#### **Goodwill**

Goodwill som uppkommer vid rörelseförvärv redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade nedskrivningar. Goodwill skrivs inte av utan prövas minst årligen för nedskrivningsbehov.

#### **Materiella anläggningstillgångar**

##### **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

##### **Nyttjanderättstillgångar**

Koncernen redovisar nyttjanderättstillgångar och leasingkulder för leasingavtal avseende främst kontorslokaler.

Nyttjanderättstillgången redovisas initialt till anskaffningsvärde motsvarande leasingkulden och skrivs av linjärt över leasingperioden.

##### **Leasing**

Vid leasingavtalets början redovisar koncernen en leasingkuld motsvarande nuvärdet av framtida leasingbetalningar som inte betalats vid denna tidpunkt.

Leasingbetalningarna diskonteras med koncernens marginella låneränta. Leasingkulden minskas därefter med gjorda leasingbetalningar och ökas med upplupen ränta.

Koncernen tillämpar undantagen i IFRS 16 för korttidsleasingavtal och leasingavtal där den underliggande tillgången har ett lågt värde. Betalningar för sådana leasingavtal kostnadsförs linjärt över leasingperioden

#### **Prövning av nedskrivningsbehov av immateriella och materiella anläggningstillgångar**

Goodwill och andra tillgångar med obestämd nyttjandeperiod skrivs inte av utan prövas minst årligen för nedskrivningsbehov. Övriga tillgångar prövas för nedskrivningsbehov när det finns indikation på att tillgångens redovisade värde överstiger dess återvinningsvärde. Utvecklingsutgifter hänförliga till spel och tillägg till spel som ännu inte färdigställts och tagits i bruk skrivs inte av, utan prövas för nedskrivningsbehov minst årligen.

Vid nedskrivningsprövning grupperas tillgångar i den minsta kassagenererande enhet (KGE) som ger upphov till kassaflöden som i allt väsentligt är oberoende av andra tillgångar.

Återvinningsvärdet fastställs som det högsta av nyttjandevärde och verkligt värde minus försäljningskostnader. Nyttjandevärdet beräknas genom diskontering av uppskattade framtida kassaflöden baserade på ledningens prognoser.

Diskonteringsräntan återspeglar aktuella marknadsbedömningar av pengars tidsvärde och de risker som är specifika för tillgången.

Nedskrivningar redovisas i resultatet. Vid nedskrivning av kassagenererande enheter reduceras först redovisat värde på goodwill som är hänförlig till enheten.

#### **Finansiella instrument**

Koncernens finansiella instrument består huvudsakligen av likvida medel, kundfordringar och upplupna intäkter samt leverantörsskulder och övriga skulder. Dessa redovisas när koncernen blir part i instrumentets avtalsvillkor.

Finansiella tillgångar värderas efter första redovisningstillfället till upplupet anskaffningsvärde eftersom de innehas inom ramen för en affärsmodell vars mål är att inkassera avtalsenliga kassaflöden och dessa kassaflöden enbart består av betalningar av kapitalbelopp och ränta.

Koncernen tillämpar den förenklade modellen för beräkning av förväntade kreditförluster för kundfordringar och upplupna intäkter. Detta innebär att reservering görs för förväntade kreditförluster över fordrans hela löptid.

Finansiella skulder består huvudsakligen av leverantörsskulder och övriga skulder. Dessa värderas efter första redovisningstillfället till upplupet anskaffningsvärde.

#### **Likvida medel**

Likvida medel består av tillgodohavanden hos banker och motsvarande institut samt andra kortfristiga, höglivida placeringar med en ursprunglig löptid om högst tre månader från anskaffningstidpunkten och som lätt kan omvandlas till kända belopp av kontanter samt är utsatta för en obetydlig risk för värdeförändringar.

#### **Eget kapital**

Aktiekapital utgörs av kvotvärdet för emitterade aktier.

Omräkningsreserv innehåller valutakursdifferenser som uppstår vid omräkning av finansiella rapporter för koncernens utlandsverksamheter till SEK.



Övrigt tillskjutet kapital innefattar erhållen premie vid nyemission av aktier. Transaktionskostnader som är direkt hänförliga till emission av nya aktier redovisas, netto efter skatt, som avdrag från övrigt tillskjutet kapital.

Balanserade vinstmedel innefattar ackumulerade resultat från innevarande och tidigare perioder.

Transaktioner med aktieägare redovisas direkt i eget kapital.

### **Ersättningar till anställda**

#### ***Ersättningar efter avslutad anställning***

Koncernen har endast avgiftsbestämda pensionsplaner. Avgifterna kostnadsförs i den period då de anställda utför de tjänster som berättigar till ersättningen. Koncernen har inga ytterligare betalningsförpliktelser när avgifterna har betalats.

#### ***Kortfristiga ersättningar***

Kortfristiga ersättningar till anställda, såsom löner, bonus och semesterersättningar, kostnadsförs i den period då de anställda utför de tjänster som ersättningen avser. Ej utbetalda ersättningar redovisas som upplupna kostnader och övriga skulder.

#### ***Aktierelaterade ersättningar***

Koncernen har aktierelaterade ersättningsprogram som regleras med egetkapitalinstrument. Erhållna tjänster värderas till verkligt värde vid tilldelningstidpunkten och kostnadsförs över intjänandeperioden med en motsvarande ökning av eget kapital.

Antalet instrument som förväntas bli intjänade omvärderas löpande baserat på icke marknadsrelaterade intjänandevillkor.

Sociala avgifter hänförliga till aktierelaterade ersättningar redovisas som kostnad över intjänandeperioden och avsättning görs baserat på uppskattat utfall.

#### ***Avsättningar och eventalförpliktelser***

Avsättningar redovisas när koncernen har en befintlig legal eller informell förpliktelse till följd av en tidigare händelse, det är sannolikt att ett utflöde av resurser krävs för att reglera förpliktelsen och beloppet kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt.

Avsättningar värderas till bästa uppskattning av det belopp som krävs för att reglera förpliktelsen på balansdagen och diskonteras när effekten av pengars tidsvärde är väsentlig.

En eventalförpliktelse redovisas inte som skuld utan upplyses om när ett möjligt åtagande föreligger till följd av inträffade händelser och dess existens bekräftas först av framtida händelser som inte helt ligger inom koncernens kontroll.

#### ***Kassaflödesanalys***

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

### **NOT 3. MODERBOLAGETS REDOVISNINGSPRINCIPER**

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

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

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

#### **Andelar i dotterföretag**

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

#### **Inkomstskatt**

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

#### **Fond för utvecklingsutgifter**

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

#### **Klassificering och presentation**

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

### **NOT 4. UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR**

Vid upprättandet av de finansiella rapporterna gör koncernledningen bedömningar och uppskattningar som påverkar redovisade värden på tillgångar, skulder, intäkter och kostnader. Dessa baseras på historisk erfarenhet och andra faktorer som under rådande omständigheter bedöms vara rimliga.

Koncernen har inte identifierat några uppskattningar som innebär en betydande risk för väsentliga justeringar av redovisade värden på tillgångar och skulder under nästkommande räkenskapsår.

Nedan beskrivs de bedömningar och uppskattningar som har störst påverkan på koncernens redovisning.

#### **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.

#### ***Identifiering av kund vid distribution via digitala plattformar***

Koncernen distribuerar huvudsakligen sina spel via digitala distributionsplattformar såsom Valve (Steam), Sony och Microsoft. Vid tillämpning av IFRS 15 gör koncernen en bedömning av vem som utgör kund i dessa arrangemang.

Baserat på en analys av avtalsvillkor och ansvarsfördelning mellan parterna har koncernen bedömt att distributionsplattformarna utgör koncernens kunder. I denna bedömning beaktas bland annat



att plattformarna kontrollerar distributionskanalen, hanterar betalningar från slutanvändare samt ansvarar för distribution av spelet via sina digitala butiker.

Denna bedömning innebär att koncernen redovisar intäkter baserat på den ersättning som erhålls från respektive plattform, i enlighet med den redovisningsprincip för intäkter som beskrivs ovan.

Se not 5 för ytterligare information.

#### ***Aktivering av utgifter för spelutveckling***

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

#### **Uppskattningar**

Nedan beskrivs de uppskattningar och antaganden som har störst betydelse för redovisningen.

#### ***Nedskrivningar av immateriella tillgångar***

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

#### ***Nyttjandeperioder för immateriella tillgångar***

Koncernledningen gör per varje balansdag en genomgång av sina bedömningar av nyttjandeperioder för immateriella 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 19–21 för periodens avskrivningar av immateriella rättigheter.



## NOT 5. SEGMENTSRAPPORTERING

Koncernledningen har fastställt rörelsesegment baserat på den interna rapportering som granskas av verkställande direktören, vilken utgör koncernens högsta verkställande beslutsfattare (Chief Operating Decision Maker). Den interna rapporteringen följer verksamheten per projekt, där varje spelutvecklingsprojekt normalt utgör ett separat rörelsesegment.

Vid bedömningen av om rörelsesegment kan slås samman har koncernledningen även beaktat att spelprojekten uppvisar likartade ekonomiska egenskaper över sina respektive livscykler. Spelprojekten utvecklas och distribueras genom likartade utvecklingsprocesser, riktar sig till likartade kundgrupper och distribueras via samma digitala distributionsplattformar. Intäktsmodellen och marginalprofilen är i huvudsak likartad mellan projekten, även om enskilda projekt kan variera i storlek eller kommersiell framgång.

Eftersom koncernen endast redovisar ett rapporterbart segment lämnas nedan ytterligare upplysningar om intäkternas fördelning.

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

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
USA	1 872 997	1 905 078	1 839 858	1 868 249
Sverige	59 409	65 395	98 504	117 726
Övriga Europa	212 575	192 576	210 719	190 898
Övriga Världen	46 937	37 893	46 937	37 893
<b>Totalt</b>	<b>2 191 918</b>	<b>2 200 943</b>	<b>2 196 019</b>	<b>2 214 766</b>

Under året härrörde 1 854 270 TSEK (1 868 033 TSEK) av koncernens intäkter från en och samma plattform - Steam.

Koncernens anläggningstillgångar, bestående av immateriella och materiella anläggningstillgångar samt nyttjanderättstillgångar, är i allt väsentligt hänförliga till Sverige. Ingen annan enskild geografisk marknad överstiger tio procent av koncernens totala anläggningstillgångar.

Koncernens intäkter fördelat på större produktkategorier delas in enligt följande;

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
PC	1 895 783	1 924 843	1 894 245	1 924 713
Konsol	222 911	204 225	222 911	204 225
Mobil	45 669	50 980	569	681
Övrigt	27 555	20 895	78 292	85 147
<b>Totalt</b>	<b>2 191 918</b>	<b>2 200 943</b>	<b>2 196 019</b>	<b>2 214 766</b>

Förutbetalda intäkter uppgick till 144 568 TSEK (145 114 TSEK) vid periodens utgång. Av dessa förväntas 144 568 TSEK redovisas som intäkt under kommande 12-månadersperiod, och 0 TSEK inom 24 månader.

Intäkterna för året inkluderar 118 979 TSEK (156 417 TSEK) som inkluderats i förutbetalda intäkter vid årets början.

## NOT 6. MEDELANTAL ANSTÄLLDA

### Medelantal anställda

	2025		2024	
	Antal	Varav män	Antal	Varav män
<b>Moderföretaget</b>				
Sverige	180	119	181	122
<b>Dotterföretagen</b>				
Sverige	267	213	266	216
Nederländerna	43	35	40	35
USA	2	1	13	8
Finland	35	27	27	20
Frankrike	27	20	28	24
Spanien	35	31	32	29
Bulgarien	50	40	-	-
<b>Totalt för koncernen</b>	<b>638</b>	<b>486</b>	<b>587</b>	<b>453</b>

### Styrelse och ledande befattningshavare

	2025		2024	
	Antal	Varav män	Antal	Varav män
Styrelse	5	4	5	4
VD samt övriga ledande befattningshavare	6	5	6	5

## NOT 7. LÖNER OCH ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Kostnader för ersättning till anställda delas upp enligt följande:

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Löner - styrelse, ledningsgrupp	20 296	18 408	18 063	15 023
Löner - övriga anställda	400 239	400 754	120 795	120 486
Pensioner - styrelse, ledningsgrupp	2 851	2 123	2 541	1 814
Pensioner - övriga anställda	30 671	32 680	11 745	12 570
Övriga sociala avgifter	113 506	113 386	47 389	46 586
<b>Summa</b>	<b>567 563</b>	<b>567 351</b>	<b>200 533</b>	<b>196 479</b>

Koncernen har enbart avgiftsbestämda pensionsplaner.

## NOT 8. ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

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

2025	Styrelse & ledande befattningshavare	Grundlön/arvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensioner	Aktie-relaterad ersättning	Summa
Håkan Sjunnesson	531	-	-	-	-	531	
Styrelseledamot Mathias Hermansson	456	-	-	-	-	456	
Linda Höglund	500	-	-	-	-	500	
Styrelseledamot Andras Vajlök	2	-	2	-	-	4	
VD Fredrik Wester	14 382	492	40	2 851	2 885	20 650	
Övrig ledningsgrupp (6 st)	16 821	492	42	2 851	2 885	23 091	
<b>Summa</b>	<b>16 821</b>	<b>492</b>	<b>42</b>	<b>2 851</b>	<b>2 885</b>	<b>23 091</b>	

2024	Styrelse & ledande befattningshavare	Grundlön/arvode	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensioner	Aktie-relaterad ersättning	Summa
Håkan Sjunnesson	455	-	-	-	-	455	
Styrelseledamot Matthias Hermansson	391	-	-	-	-	391	
Linda Höglund	414	-	-	-	-	414	
Styrelseledamot Andras Vajlök	0	-	-	0	-	0	
VD Fredrik Wester	9 869	2 704	6	2 123	3 729	18 431	
Övrig ledningsgrupp (5 st)	11 969	2 704	6	2 123	3 729	20 531	
<b>Summa</b>	<b>11 969</b>	<b>2 704</b>	<b>6</b>	<b>2 123</b>	<b>3 729</b>	<b>20 531</b>	



Årsstämman beslutar om riktlinjer för ersättning till verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare. De senast beslutade riktlinjerna framgår av bolagsstyrningsrapporten, sida 32.

Styrelsens ordförande erhåller 800 TSEK i styrelsearvode och övriga styrelseledamöter erhåller 400 TSEK, förutom till Fredrik Wester som har önskat att inte erhålla något arvode. Ordförande i revisionsutskottet Andras Vajlok erhåller 100 TSEK och revisionsutskottets ledamöter Håkan Sjunnesson och Mattias Hermansson erhåller 75 TSEK. Ordförande i ersättningsutskottet Håkan Sjunnesson erhåller 75 TSEK och ersättningsutskottets ledamöter Linda Höglund och Mattias Hermansson erhåller 56 TSEK.

I posten grundlön för övriga ledande befattningshavare ingår ersättning hänförlig till uppsägningsvillkor för en tidigare ledande befattningshavare.

Utestående pensionsförpliktelser avseende styrelse och VD uppgår till 0 TSEK (0 TSEK). Verkställande direktören har nio månaders avtalad uppsägningsperiod, utan avgångsvederlag. Övriga ledande befattningshavare har 6 månaders ömsesidig uppsägningsperiod.

#### NOT 9. AKTIERELATERADE ERSÄTTNINGAR

Koncernen har aktierelaterade incitamentsprogram för ledande befattningshavare och nyckelpersoner. Verkligt värde av tilldelade instrument fastställs vid tilldelningstidpunkten och kostnadsförs över intjänandeperioden med motsvarande ökning av eget kapital.

##### Villkor per program

	2025/2029	2024/2028	2023/2027	2022/2026
Beslutsdatum	2025-05-14	2024-05-15	2023-05-17	2022-05-10
Tilldelade optioner	525 000	527 000	520 000	527 500
Utestående optioner	477 500	450 000	397 500	328 500
Lösenpris (SEK)	225,81	200,61	300,53	236,39
Lösenperiod	2028/2029	2027/2028	2026/2027	2025/2026
Verkligt värde vid tilldelning (SEK)	21,96	9,76	55,82	31,03

##### Värderingsantaganden

	2025/2029	2024/2028	2023/2027	2022/2026
Aktiekurs VWAP vid värderingsdatum	186,47	132,83	263,08	181,95
Förväntad volatilitet	27%	30%	35%	36%
Risikfri ränta	2%	2%	3%	2%
Förväntad löptid (År)	3,9	3,1	3,1	3,1
Förväntad utdelning	2%	2%	1%	1%

Verkligt värde vid tilldelning har beräknats enligt Black & Scholes-modellen baserat på ovanstående värderingsantaganden.

Ett tidigare incitamentsprogram av samma typ och villkor löpte ut under året utan att resultera i någon tilldelning av aktier och ingår därför inte i ovanstående tabell.

Nedan är en sammanställning av utestående optioner:

	Koncernen	
	2025	2024
Per 1 januari	1 641 050	1 212 150
Tilldelade under året	525 000	527 500
Förverkade under året	-512 550	-98 600
<b>Per 31 december</b>	<b>1 653 500</b>	<b>1 641 050</b>

Inlösbara och intjänade per 31 december

- -

Vägd genomsnittlig återstående löptid för utestående optioner uppgick till 1,9 år (2,0 år) vid utgången av året.

Kostnaden för aktierelaterade ersättningar som redovisats under året uppgick till 8 357 TSEK (11 915) TSEK och har fördelats över relevanta funktioner i resultaträkningen med motsvarande ökning av eget kapital.

#### NOT 10. AV- OCH NEDSKRIVNINGAR FÖRDELT PÅ FUNKTION

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Kostnad sålda varor	-1 168 759	-698 446	-964 714	-383 444
Försäljningskostnader	-4 122	-3 870	-	-
Administrationskostnader	-6 893	-8 198	-710	-4 428
<b>Summa</b>	<b>-1 179 774</b>	<b>-710 513</b>	<b>-965 424</b>	<b>-387 872</b>

#### NOT 11. ERSÄTTNINGAR TILL REVISOR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
<b>PwC</b>				
Revisionsuppdrag	876	976	876	976
Skatterådgivning	51	46	51	46
Övriga tjänster	3 081	-	3 081	-
<b>Summa</b>	<b>4 008</b>	<b>1 022</b>	<b>4 008</b>	<b>1 022</b>

#### NOT 12. ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Valutakursvinster	1 390	40 109	-	39 691
Hysesintäkter	5 843	5 143	5 843	5 143
Övriga intäkter	2 020	13 042	194	12 058
<b>Summa</b>	<b>9 253</b>	<b>58 294</b>	<b>6 037</b>	<b>56 892</b>

#### NOT 13. ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Valutakursförluster	-51 522	-10 580	-50 476	-9 718
Övriga kostnader	-28	-110	-	-
<b>Summa</b>	<b>-51 551</b>	<b>-10 690</b>	<b>-50 476</b>	<b>-9 718</b>

#### NOT 14. RESULTAT FRÅN ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	Moderföretaget	
	2025	2024
Utdelning från dotterföretag	-	43 154
Nedskrivningar	-	-101 904
<b>Summa</b>	<b>-</b>	<b>-58 750</b>

Nedskrivningar föregående år avser aktier i dotterbolagen Harebrained Schemes och Playrion Game Studio.

#### NOT 15. FINANSIELLA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Ränteintäkter	23 287	37 791	18 092	33 030
Övriga finansiella intäkter	182	4 312	-	3 399
<b>Summa</b>	<b>23 469</b>	<b>42 103</b>	<b>18 092</b>	<b>36 429</b>

Varav ränteintäkter från koncernföretag

- -

#### NOT 16. FINANSIELLA KOSTNADER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Räntekostnader leasing	-1 098	-1 878	-	-
Övriga räntekostnader	-974	-4 287	-1	-704
<b>Summa</b>	<b>-2 072</b>	<b>-6 165</b>	<b>-1</b>	<b>-704</b>

Varav räntekostnader till koncernföretag

- -



## NOT 17. BOKSLUTSDISPOSITIONER

	Moderföretaget	
	2025	2024
Erhållna koncernbidrag	-	140 000
Lämnade koncernbidrag	-135 000	-
Återföring periodiseringsfond	160 000	-
Avsättning till periodiseringsfond	-100 000	-150 000
<b>Summa</b>	<b>-75 000</b>	<b>-10 000</b>

## NOT 18. SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

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

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Resultat före skatt	167 397	757 303	236 822	422 618
Skatt enligt gällande skattesats	-34 484	-156 004	-48 785	-87 059
Justering av tidigare års skatt	9 922	-1 096	789	-1 096
Justering för skillnad i skattesats i u	1 423	-368	-	-
Övrigt	-	-2 153	-	-2 153
Andra ej skattepliktiga intäkter	741	282	661	9 168
Andra ej avdragsgilla kostnader	-19 542	-13 335	-18 673	-33 576
<b>Redovisad skatt i resultaträkningen</b>	<b>-41 940</b>	<b>-172 675</b>	<b>-66 009</b>	<b>-114 716</b>

Skattekostnaden består av följande komponenter:

Aktuell skatt				
På årets resultat	-71 634	-150 628	-66 797	-111 467
Justering av tidigare års skatt	9 922	-1 096	789	-1 096
Övrigt	-	-2 153	-	-2 153
Uppskjuten skatt				
Förändring av temporära skillnader	19 772	-18 798	-	-
<b>Redovisad skatt i resultaträkningen</b>	<b>-41 940</b>	<b>-172 675</b>	<b>-66 009</b>	<b>-114 716</b>

## NOT 19. BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGARBETEN

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Ingående anskaffningsvärde	4 665 576	4 057 904	3 609 757	3 351 683
Inköp via rörelseförvärv	44 846	-	-	-
Balanserade utgifter	605 806	602 510	917 407	258 074
Valutakursdifferenser	-11 057	5 162	-	-
<b>Utgående anskaffningsvärde</b>	<b>5 305 171</b>	<b>4 665 576</b>	<b>4 527 164</b>	<b>3 609 757</b>
Ingående ackumulerade avskrivningar	-2 376 709	-1 969 283	-1 803 076	-1 639 191
Valutakursdifferenser	7 263	-3 738	-	-
Årets avskrivningar	-732 766	-403 688	-592 238	-163 885
<b>Utgående ackumulerade avskrivningar</b>	<b>-3 102 212</b>	<b>-2 376 709</b>	<b>-2 395 313</b>	<b>-1 803 076</b>
Ingående nedskrivningar	-834 555	-625 419	-822 012	-613 967
Valutakursdifferenser	2 049	-1 091	-	-
Årets nedskrivningar	-355 343	-208 045	-355 343	-208 045
<b>Utgående ackumulerade nedskrivningar</b>	<b>-1 187 849</b>	<b>-834 555</b>	<b>-1 177 355</b>	<b>-822 012</b>
<b>Redovisat värde</b>	<b>1 015 110</b>	<b>1 454 312</b>	<b>954 495</b>	<b>984 669</b>

Nedskrivningsprövning av balanserade utgifter för utvecklingsarbeten sker per spel. Återvinningsvärdet för respektive spel fastställs genom beräkning av nyttjandevärde baserat på uppskattade framtida kassaflöden. Beräkningarna baseras på en detaljerad treårsprognos följt av en extrapolering av kassaflöden för spelets återstående nyttjandeperiod. Vid extrapoleringen tillämpas en negativ tillväxttakt. Nuvärdet av kassaflödena

beräknas genom diskontering med en diskonteringsränta som återspeglar marknads bedömning av pengars tidsvärde samt projektspecifika risker. Den tillämpade diskonteringsräntan har under året uppgått till 18 % (18 %).

Årets nedskrivningar uppgår till 355 343 TSEK (208 045 TSEK). Återvinningsvärdet uppgick efter nedskrivning till 39 764 TSEK och har fastställts baserat på nyttjandevärde beräknat genom diskontering av prognostiserade kassaflöden. Nedskrivningen är hänförlig till uppdaterade försäljningsprognoser efter lanseringen av spelet Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. Föregående års nedskrivningar avser nedläggningen av spelet Life by You, utvecklat av Paradox Tectonic.

Vid utgången av året hänför sig 48 % (67 %) av de aktiverade utvecklingsutgifterna till koncernens tre största spelprojekt under utveckling. Posten utgörs till 65 % (65 %) av spel och expansioner till spel som är under utveckling och sedermera inte skrivs av.

Aktiverade utvecklingsutgifter skrivs av över spelens bedömda nyttjandeperiod, vilken normalt uppgår till cirka 18 månader. För spel där intäktsgenereringen bedöms vara högre i ett tidigt skede tillämpas en degressiv avskrivningsmetod, för att bättre spegla förbrukningen av de ekonomiska fördelarna.

Under året uppgick kostnadsförda forsknings- och utvecklingsutgifter till 280 360 TSEK (315 270 TSEK).

## NOT 20. LICENSER, VARUMÄRKEN OCH LIKANDE RÄTTIGHETER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Ingående anskaffningsvärden	551 728	534 052	203 768	203 768
Inköp via rörelseförvärv	60 680	-	-	-
Inköp	46 540	-	46 540	-
Valutakursdifferenser	-33 986	17 676	-	-
<b>Utgående ackumulerade anskaffningsvärden</b>	<b>624 961</b>	<b>551 728</b>	<b>250 308</b>	<b>203 768</b>
Ingående ackumulerade avskrivningar	-489 148	-418 595	-170 503	-158 988
Valutakursdifferenser	30 667	-15 425	-	-
Årets avskrivningar	-50 763	-55 128	-17 134	-11 515
<b>Utgående ackumulerade avskrivningar</b>	<b>-509 244</b>	<b>-489 148</b>	<b>-187 636</b>	<b>-170 503</b>
Ingående ackumulerade nedskrivningar	-9 925	-9 925	-9 925	-9 925
<b>Utgående ackumulerade nedskrivningar</b>	<b>-9 925</b>	<b>-9 925</b>	<b>-9 925</b>	<b>-9 925</b>
<b>Redovisat värde</b>	<b>105 792</b>	<b>52 655</b>	<b>52 746</b>	<b>23 340</b>

Nedskrivningsprövning av licenser, varumärken och liknande rättigheter sker per spel, eftersom respektive spel utgör en kassagenererande enhet.

Återvinningsvärdet har fastställts baserat på nyttjandevärde. Beräkningarna baseras på prognostiserade kassaflöden från en detaljerad treårsprognos följt av en extrapolering av kassaflöden för spelets återstående nyttjandeperiod med användning av en sjunkande tillväxttakt. Kassaflödesprognoserna baseras på ledningens bedömning av respektive spels kommersiella utveckling, inklusive försäljningsprognoser och lanseringsplaner.

Nuvärdet av de prognostiserade kassaflödena beräknas genom diskontering med en diskonteringsränta som motsvarar



marknadens antagande om pengars tidsvärde och specifika risker för spelen. Diskonteringsräntan uppgår till 18 % (18 %) före skatt.

Årets nedskrivningar inom posten uppgår till 0 TSEK (0 TSEK).

## NOT 21. GOODWILL

	Koncernen	
	2025	2024
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	23 137	22 350
Valutakursdifferenser	-1 347	787
<b>Utgående ackumulerade anskaffningsvärden</b>	<b>21 790</b>	<b>23 137</b>
<b>Redovisat värde</b>	<b>21 790</b>	<b>23 137</b>

Koncernens kassagenererande enheter (CGU) utgörs av enskilda spelprojekt, eftersom varje spel genererar kassaflöden som i allt väsentligt är oberoende av andra spel.

Goodwill är i sin helhet hänförligt till förvärvet av Iceflake Studios och har allokerats till de spelprojekt som utvecklas inom studion och som förväntas dra nytta av de synergieffekter och den utvecklingskapacitet som förvärvet tillförde verksamheten.

Återvinningsvärdet för respektive kassagenererande enhet fastställs genom beräkning av nyttjandevärde baserat på prognostiserade kassaflöden från respektive spelprojekt.

Beräkningarna baseras på prognostiserade kassaflöden från en detaljerad treårsbudget, följt av en extrapolering av kassaflöden för spelets återstående nyttjandeperiod. Prognoserna baseras på ledningens bedömning av framtida försäljning, lanseringsplaner och historisk utveckling.

Vid extrapoleringen tillämpas en sjunkande tillväxttakt. Nuvärdet av kassaflödena beräknas genom diskontering med en diskonteringsränta som återspeglar marknadens bedömning av pengars tidsvärde samt specifika risker hänförliga till respektive spelprojekt. Diskonteringsräntan uppgår till 18 % (18 %) före skatt.

Ledningen har genomfört känslighetsanalyser av centrala antaganden, inklusive diskonteringsränta och prognostiserade kassaflöden. Rimligt möjliga förändringar i dessa antaganden bedöms inte medföra något nedskrivningsbehov av goodwill.

## NOT 22. INVENTARIER OCH INSTALLATIONER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Ingående anskaffningsvärden	64 179	70 276	47 704	47 704
Inköp	3 516	1 280	1 448	-
Utrangeringar	-239	-7 964	-239	-
Valutakursdifferenser	-1 214	587	-	-
<b>Utgående ackumulerade anskaffningsvärden</b>	<b>66 242</b>	<b>64 179</b>	<b>48 914</b>	<b>47 704</b>
Ingående ackumulerade avskrivningar	-55 861	-57 242	-45 989	-41 562
Utrangeringar	239	8 019	239	-
Valutakursdifferenser	762	-355	-	-
Årets avskrivningar	-2 972	-6 283	-710	-4 428
<b>Utgående ackumulerade avskrivningar</b>	<b>-57 832</b>	<b>-55 861</b>	<b>-46 461</b>	<b>-45 989</b>
<b>Redovisat värde</b>	<b>8 410</b>	<b>8 318</b>	<b>2 453</b>	<b>1 715</b>

## NOT 23. NYTTJANDERÄTTSTILLGÅNGAR

	Koncernen	
	2025	2024
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	245 668	265 793
Tillkommande nyttjanderättstillgångar	139 928	-
Avyttring	-	-20 900
Valutakursdifferenser	-1 324	775
<b>Utgående ackumulerade anskaffningsvärden</b>	<b>384 272</b>	<b>245 668</b>
Ingående ackumulerade avskrivningar	-175 989	-153 278
Avskrivningar	-37 566	-37 637
Avyttring	-	15 274
Valutakursdifferenser	874	-348
<b>Utgående ackumulerade avskrivningar</b>	<b>-212 681</b>	<b>-175 989</b>
<b>Redovisat värde</b>	<b>171 591</b>	<b>69 679</b>

## NOT 24. LEASINGAVTAL

	Koncernen	
	2025	2024
Kortfristiga leasingskulder	27 833	30 875
Långfristiga leasingskulder	137 403	33 911
<b>Summa leasingskulder</b>	<b>165 236</b>	<b>64 786</b>

Förändring av leasingskuld presenteras nedan;

	Koncernen	
	2025	2024
Ingående balans	64 786	108 580
Betalningar av leasingskuld	-39 000	-38 301
Omvärdering av leasingavtal	139 928	-
Valutakursdifferens	-478	-5 493
<b>Utgående balans</b>	<b>165 236</b>	<b>64 786</b>

Ökningen av leasingskulden under året hänförs huvudsakligen till en omvärdering av leasingavtalet avseende koncernens kontorslokal på Södermalm i Stockholm till följd av en förlängning av hyresperioden.

Räntekostnader hänförliga till leasingskulder som redovisas i kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 098 TSEK (1 878 TSEK) under året.

Koncernen hyr kontor för förlagsverksamheten och utvecklingsstudios. Med undantag för korttidsleaseavtal och för leasingavtal för vilka den underliggande tillgången har ett lågt värde redovisas en nyttjanderätt och en leasingskuld i rapporten över finansiell ställning. Variabla leasingavgifter som inte beror på ett index eller ett pris exkluderas i den initiala beräkningen av leasingskuld och tillgång. Koncernen klassificerar sina nyttjanderätter i kategorin nyttjanderätter som en del av materiella anläggningstillgångar, se not 23.

Koncernen har vid utgången av året fyra kontorslokaler klassade som nyttjanderättstillgångar. Kvarvarande löptid uppgår till 0-6 år, med en genomsnittlig kvarvarande löptid på 3 år. Samtliga avtal är tecknade med förlängningsoption, fyra av avtalen har variabla avgifter relaterade till index. Ett av avtalen har möjlighet till uppsägning under avtalsperioden.

Leasingavtalen säkerställs genom att den underliggande tillgången utgör säkerhet för leasingskulden.



Minimileaseavgifter 2025	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
Leasingavgifter	29 541	64 777	62 849	23 193	180 359
Finansiella kostnader	-1 708	-8 771	-4 263	-382	-15 123
<b>Nuvärde</b>	<b>27 833</b>	<b>56 006</b>	<b>58 585</b>	<b>22 811</b>	<b>165 236</b>

Minimileaseavgifter 2024	Inom 1 år	2-3 år	4-5 år	Efter 5 år	Summa
Leasingavgifter	31 979	31 876	2 480	-	66 335
Finansiella kostnader	-1 104	-400	-45	-	-1 549
<b>Nuvärde</b>	<b>30 875</b>	<b>31 476</b>	<b>2 435</b>	<b>-</b>	<b>64 786</b>

### Leasingavtal som inte redovisas som skuld

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

	Koncernen	
	2025	2024
Korttidsleaseavtal	1 486	915
Avtal med underliggande tillgång av lågt värde	1 039	1 446
Variabla leasingbetalningar	10 513	9 882
<b>Summa</b>	<b>13 038</b>	<b>12 243</b>

Det totala kassaflödet hänförligt till leasingavtal uppgick under året till 53 136 TSEK (52 422 TSEK).

### NOT 25. FINANSIELLA INSTRUMENT

Bland redovisningsprinciperna finns en beskrivning av koncernens kategorier av finansiella tillgångar och skulder samt tillhörande redovisningsprinciper. Tabellen nedan visar redovisade värden för koncernens finansiella tillgångar och skulder.

	Koncernen	
	2025	2024
Andra långfristiga fordringar	18 658	18 736
Kundfordringar	271 185	280 056
Övriga fordringar	27 143	10 466
Likvida medel	1 375 272	1 469 356
<b>Summa tillgångar</b>	<b>1 692 258</b>	<b>1 778 615</b>
Leverantörsskulder	41 161	45 842
Övriga skulder	32 171	21 697
<b>Summa skulder</b>	<b>73 332</b>	<b>67 539</b>

Information om koncernens exponering mot finansiella risker, såsom kreditrisk, likviditetsrisk och marknadsrisk, samt hur dessa risker hanteras, framgår av not 41.

Samtliga finansiella tillgångar och skulder redovisas till upplupet anskaffningsvärde. För kundfordringar, övriga kortfristiga fordringar, likvida medel samt leverantörsskulder och andra kortfristiga skulder bedöms de redovisade värdena vara en rimlig approximation av verkligt värde med hänsyn till instrumentens korta löptider.

### NOT 26. ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

Namn	Säte	Antal andelar	2025	2024
			Bokfört värde	Bokfört värde
Triumph Holding BV	Nederländ.	18 000	40 900	40 900
Paradox Development Studio AB	Sverige	100 000	90	90
Harebrained Holdings Inc	USA	10 000 000	40 502	40 502
Paradox Interactive Inc	USA	1 000 000	0	0
Playrion Game Studio SAS	Frankrike	3 150	93 957	93 957
Iceflake Studios OY	Finland	417	28 427	28 427
Paradox Tinto SL	Spanien	3 000	31	31
Haemimont Games EAD	Bulgarien	7 000	115 604	-
			<b>319 512</b>	<b>203 908</b>

Samtliga innehav är ägda till 100%. Org nr för innehav i Sverige, Paradox Development Studio AB – 556723-5378.

	Moderföretaget	
	2025	2024
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	203 908	305 812
Nedskrivning Harebrained Holdings Inc	-	-26 070
Nedskrivning Playrion Game Studio SAS	-	-75 834
Förvärvade aktier Haemimont Games EAD	115 604	-
<b>Utgående ackumulerade anskaffningsvärden</b>	<b>319 512</b>	<b>203 908</b>

Nedskrivningsprövning av andelar i koncernföretag sker när indikation på värdenedgång föreligger. Återvinningsvärdet fastställs utifrån beräkning av nyttjandevärde baserat på prognostiserade kassaflöden från respektive innehav. Diskonteringsräntan uppgick till 15 % (15 %).

Baserat på genomförda beräkningar överstiger nyttjandevärdet redovisat värde för samtliga innehav.

### NOT 27. ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Ingående balans	18 737	18 691	17 393	17 393
Valutakursdifferenser	-78	46	-	-
<b>Utgående balans</b>	<b>18 659</b>	<b>18 737</b>	<b>17 393</b>	<b>17 393</b>

Andra långfristiga fordringar avser depositioner för hyresavtal.

### NOT 28. KUNDFORDRINGAR

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Kundfordringar brutto	271 185	280 056	266 042	272 841
Reservering för kreditförluster	-	-	-	-
<b>Redovisat värde</b>	<b>271 185</b>	<b>280 056</b>	<b>266 042</b>	<b>272 841</b>

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

### NOT 29. FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Förutbetald hyra	3 943	3 704	12 159	11 920
Förutbetald royalty	8 932	33 641	8 932	33 641
Övriga förutbetalda kostnader	18 390	18 603	16 530	16 635
Upplupna intäkter	32 007	27 551	32 007	27 551
<b>Redovisat värde</b>	<b>63 272</b>	<b>83 498</b>	<b>69 629</b>	<b>89 747</b>



### NOT 30. LIKVIDA MEDEL/KASSA OCH BANK

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Banktillgodohavanden	1 121 303	1 219 356	622 234	881 589
Kortfristiga placeringar	253 968	250 000	253 968	250 000
<b>Summa</b>	<b>1 375 272</b>	<b>1 469 356</b>	<b>876 202</b>	<b>1 131 589</b>

Likvida medel i kassaflödesanalysen överensstämmer med posten likvida medel i rapporten över finansiell ställning. Kortfristiga placeringar avser bankplaceringar med ursprunglig löptid om högst tre månader.

### NOT 31. EGET KAPITAL

#### Aktiekapital

Aktiekapitalet i moderföretaget består av fullt betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,005 kr. Samtliga aktier har lika rätt till utdelning och en röst per aktie.

#### Övrigt tillskjutet kapital

Övrigt tillskjutet kapital avser belopp som erhållits vid emission av aktier utöver aktiernas kvotvärde (överkurs), efter avdrag för emissionskostnader och tillhörande skatteeffekter.

#### Reserver

Reserver avser omräkningsdifferenser som uppkommer vid omräkning av utlandsverksamhetens finansiella rapporter till koncernens rapporteringsvaluta.

### NOT 32. OBESKATTADE RESERVER

	Moderföretaget	
	2025	2024
Periodiseringsfond avsatt:		
beskattningsåret 2020	–	160 000
beskattningsåret 2021	125 000	125 000
beskattningsåret 2022	200 000	200 000
beskattningsåret 2023	120 000	120 000
beskattningsåret 2024	150 000	150 000
beskattningsåret 2025	100 000	–
<b>Summa</b>	<b>695 000</b>	<b>755 000</b>

### NOT 33. UPPSKJUTNA SKATTESKULDER

Redovisade belopp avser temporära skillnader hänförliga till:

	Koncernen	
	2025	2024
Obeskattade reserver	143 170	155 530
Immateriella anläggningstillgångar från förvärv	10 416	7 930
<b>Summa</b>	<b>153 586</b>	<b>163 460</b>

Uppskjuten skatt hänförlig till obeskattade reserver avser den latent skatt som uppstår vid uppdelning av moderbolagets obeskattade reserver i uppskjuten skatteskuld och eget kapital i koncernredovisningen.

Uppskjuten skatt avseende immateriella tillgångar avser temporära skillnader som uppstår i samband med identifiering av immateriella tillgångar vid rörelseförvärv.

Förändringar i uppskjuten skatt redovisas normalt i resultatet, utom när de hänförs till poster som redovisats i övrigt totalresultat, direkt i eget kapital eller i samband med rörelseförvärv.

### NOT 34. ÖVRIGA SKULDER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Personalrelaterade skulder	10 673	11 460	3 173	2 958
Momsskulder	8 732	3 157	119	–
Övrigt	12 766	7 080	10 976	1 324
<b>Summa</b>	<b>32 171</b>	<b>21 697</b>	<b>14 268</b>	<b>4 282</b>

### NOT 35. UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
Upplupna personalkostnader	92 599	118 585	41 477	50 560
Upplupna royaltystkostnader	39 362	58 287	39 362	58 287
Förutbetalda intäkter	144 568	145 114	144 568	145 114
Övriga upplupna kostnader	1 833	4 086	1 833	4 001
<b>Summa</b>	<b>278 362</b>	<b>326 073</b>	<b>227 240</b>	<b>257 962</b>

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

### NOT 36. STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER

	Koncernen		Moderföretaget	
	2025	2024	2025	2024
<b>Ställda säkerheter</b>				
Företagsinteckningar	19 600	19 600	19 600	19 600
Pantsatta bankmedel	17 393	17 393	17 393	17 393
<b>Summa</b>	<b>36 993</b>	<b>36 993</b>	<b>36 993</b>	<b>36 993</b>
<b>Eventualförpliktelser</b>	Inga	Inga	Inga	Inga

### NOT 37. TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

#### Koncernen

Koncernens närstående utgörs av styrelse, verkställande direktör och övriga ledande befattningshavare samt koncernföretag.

Ersättning till styrelse, verkställande direktör och övriga ledande befattningshavare framgår av not 8.

Utöver ersättning till ledande befattningshavare har inga väsentliga transaktioner med närstående förekommit under året.

#### Moderföretaget

Moderbolaget har under året haft transaktioner med dotterföretag avseende försäljning och inköp av tjänster inom koncernen.

Moderbolagets försäljning till dotterföretag har under året uppgått till 50 238 TSEK (64 225 TSEK), och inköp har uppgått till 890 406 TSEK (772 434 TSEK). Koncernbidrag till dotterbolag uppgick till 135 000 TSEK (0 TSEK). Koncernbidrag från dotterföretag uppgick till 0 TSEK (140 000 TSEK). Försäljning och inköp mellan koncernföretag avser i huvudsak den utvecklingsverksamhet som bedrivs i dotterföretagen.

Fordringar och skulder till dotterföretag framgår av rapporten över finansiell ställning.

### NOT 38. HÄNDELSE EFTER BALANSDAGEN

#### Ansökan om notering på Nasdaq Stockholm

Paradox Interactive AB ansökt om upptagande till handel av Bolagets aktier på Nasdaq Stockholms huvudlista (Main Market).

En notering på Nasdaq Stockholm är villkorad av börsens godkännande av Bolagets ansökan. Om ansökan godkänns är



Bolagets intention att genomföra listbytet under 2026. Paradox kommer att återkomma med ytterligare information när Nasdaq Stockholm har meddelat sitt beslut.

### NOT 39. 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	
	2025	2024
Nettoomsättning	2 191 918	2 200 943
Kostnad sålda varor	-1 656 913	-1 203 649
<b>Bruttoresultat</b>	<b>535 005</b>	<b>997 294</b>

Definition: Nettoomsättning minus kostnad sålda varor.

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

#### Rörelseresultat

	Koncernen	
	2025	2024
Nettoomsättning	2 191 918	2 200 943
Kostnad sålda varor	-1 656 913	-1 203 649
Försäljningskostnader	-236 076	-223 881
Administrationskostnader	-110 632	-99 653
Övriga rörelseintäkter	9 253	58 294
Övriga rörelsekostnader	-51 551	-10 690
<b>Rörelseresultat</b>	<b>145 999</b>	<b>721 364</b>

Definition: Nettoomsättning minus alla kostnader inom rörelsen.

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

#### Rörelsemarginal

	Koncernen	
	2025	2024
Nettoomsättning	2 191 918	2 200 943
Rörelseresultat	145 999	721 364
<b>Rörelsemarginal</b>	<b>7%</b>	<b>33%</b>

Definition: Rörelseresultat i procent av nettoomsättningen.

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

#### Vinstmarginal

	Koncernen	
	2025	2024
Nettoomsättning	2 191 918	2 200 943
Resultat efter finansiella poster	167 397	757 303
<b>Vinstmarginal</b>	<b>8%</b>	<b>34%</b>

Definition: Resultat efter finansiella poster i procent av nettoomsättning.

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

#### Soliditet

	Koncernen	
	2025	2024
Eget kapital	2 498 322	2 909 640
Balansomslutning	3 169 621	3 532 350
<b>Soliditet</b>	<b>79%</b>	<b>82%</b>

Definition: Eget kapital i procent av balansomslutningen.

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

#### Eget kapital per aktie

	Koncernen	
	2025	2024
Eget kapital	2 498 322	2 909 640
Antal aktier, tusental	105 623	105 623
<b>Eget kapital per aktie</b>	<b>23,65</b>	<b>27,55</b>

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

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

### NOT 40. RÖRELSEFÖRVÄRV

#### Haemimont Games

Den 18 februari 2025 förvärvades 100 % av aktierna i Haemimont Games AD, ett bolag baserat i Sofia, Bulgarien. Paradox har betalat en fast köpeskilling på 10,3 MEUR. Villkorade köpeskillingar kopplade till säljarnas fortsatta anställning, releaser av spel och uppnådda försäljningsmål utgår om upp till totalt 11,0 MEUR.

Förvärvet är ett ytterligare steg i Paradox strategiska fokus på att växa inom managementspelsgenren, genom att bygga en stark intern kapacitet som kompletterar koncernens nuvarande studioorganisation. Den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå är -98,0 MSEK under rapportperioden, där -0,7 MSEK avseende kostnadsförda förvärvskostnader är redovisade under administrationskostnader.

Om Haemimont hade förvärvats den 1 januari 2025 hade förvärvet bidragit med intäkter om ytterligare 0,9 MSEK och ett positivt resultat på 0,1 MSEK. Haemimont bidrog med en omsättning på 1,5 MSEK och ett resultat på 5,6 MSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2025.

Köpeskilling:	2025-02-18
Kontant erlagd köpeskilling	115 604

#### Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar

Spelrättigheter	16 817
Balanserade utvecklingskostnader pågående spelutveckling	44 846
Teknologi avseende spelmotor	43 863

Likvida medel	18 298
Övriga tillgångar	2 597
Uppskjutna skatteskulder	- 10 553
Övriga skulder	- 264
<b>115 604</b>	

Goodwill

### NOT 41. FINANSIELL RISKHANTERING

#### Riskhanteringsmål och -principer

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

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



Koncernen bedriver inte aktivt handel med finansiella tillgångar i spekulationssyfte. De mest betydande finansiella riskerna som koncernen exponeras för beskrivs nedan.

### Valutarisk

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

Av koncernens totala intäkter är 2 % (2 %) i svenska kronor. Av koncernens totala kostnader är 48 % (47 %) i svenska kronor. Beaktat denna exponering har en känslighetsanalys av intäkter och kostnader i resultaträkningen genomförts. Om den svenska kronan stärkts mot alla andra valutor med 10 % skulle årets resultat ha varit 78 957 TSEK (92 985 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 227 011 TSEK (237 378 TSEK), netto i EUR uppgår till 20 471 TSEK (22 279 TSEK). Vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot USD med 10 % påverkas årets resultat efter skatt med -18 025 TSEK (-18 848 TSEK) och vid en känslighetsanalys där den svenska kronan stärks mot EUR med 10 % påverkas årets resultat efter skatt med -1 625 TSEK (-1 769 TSEK).

### Ränterisk

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

### Kreditrisk

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

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

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

	2025	2024
Förfallna:		
Inte mer än tre månader	14 910	9 828
Mer än tre men inte mer än sex månader	-	317
Mer än sex men inte mer än tolv månader	989	535
Mer än ett år	416	-
<b>Totalt</b>	<b>16 315</b>	<b>10 680</b>

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

Koncernens mål avseende kapitalstrukturen är att säkerställa en god finansiell ställning som möjliggör fortsatt utveckling och lansering av spel samt att upprätthålla flexibilitet i verksamheten.

Koncernen definierar kapital som eget kapital. Vid utgången av året hade koncernen inga räntebärande skulder för finansiering av verksamheten. Eget kapital uppgick till 2 498 322 TSEK (2 909 640 TSEK) vid årets utgång.

Koncernen omfattas inte av några externa kapitalkrav.

## NOT 42. RESULTAT PER AKTIE OCH UTDELNING

### Resultat per aktie

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

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



<b>Antal aktier</b>	<b>2025</b>	<b>2024</b>
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie före utspädning	105 623 025	105 623 025
Justeringar för beräkning av resultat per aktie efter utspädning:		
Optioner	97 913	33 165
Vägt genomsnittligt antal aktier som använts vid beräkning av resultat per aktie efter utspädning	105 720 938	105 656 190

Optioner som tilldelats anställda inom koncernens incitamentsprogram utgör potentiella stamaktier. Vid beräkning av resultat per aktie efter utspädning inkluderas de optioner för vilka prestationsvillkoren bedöms vara uppfyllda och som medför en utspädningseffekt. Optioner som inte uppfyller dessa kriterier har inte beaktats, men kan komma att medföra utspädning i framtiden. Ytterligare information om optionerna finns i not 9.

### **Utdelning**

Under 2025 betalade Paradox Interactive ut utdelning på 528 115 TSEK (316 869 TSEK) avseende räkenskapsår 2024 till sina aktieägare. Detta motsvarar en utdelning på 5,00 kr per aktie (3,00 kr per aktie).

För räkenskapsåret 2025 föreslår styrelsen en ordinarie utdelning på 528 115 TSEK, motsvarande 5,00 kr (3,00 kr) per aktie och en extrautdelning på 0 TSEK, motsvarande 0,00 kr (2,00 kr) per aktie. I och med att moderföretagets utdelning måste godkännas av bolagsstämman redovisas ingen skuld för utdelningen i koncernens finansiella rapporter för 2025.



### **NOT 43. GODKÄNNANDE AV FINANSIELLA RAPPORTER**

Koncernens finansiella rapporter för den rapportperiod som slutade den 31 december 2025 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 2 april 2026.

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 2026-04-02

Håkan Sjunnesson  
Styrelseordförande

Fredrik Wester  
Verkställande direktör

Andras Vajlok

Mathias Hermansson

Linda Höglund

Gustav Palmqvist  
Arbetsagarrepresentant

Stockholm 2026-04-02

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 2025 med undantag för bolagsstyrningsrapporten och hållbarhetsrapporten på sidorna 32–38 respektive 39–45. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 28–71 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 2025 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 2025 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International IFRS redovisningsregler, såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Våra uttalanden omfattar inte bolagsstyrningsrapporten och hållbarhetsrapporten på sidorna 32–38 respektive 39–45. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

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

### Grund för uttalanden

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

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

### Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1–27 och 39–45. 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 redovisningsregler, 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](http://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 2025 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

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

#### **Grund för uttalanden**

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

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

#### **Styrelsens och verkställande direktörens ansvar**

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

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

#### **Revisorns ansvar**

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

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

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

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

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

En ytterligare beskrivning av vårt ansvar för revisionen av förvaltningen finns på Revisorsinspektionens webbplats: [www.revisorsinspektionen.se/revisornsansvar](http://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 32–38 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

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

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

#### **Revisorns yttrande avseende den lagstadgade hållbarhetsrapporten**

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten på sidorna 39–45 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen i enlighet med den äldre lydelsen som gällde före den 1 juli 2024.

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

En hållbarhetsrapport har upprättats.

Stockholm, den 2 april 2026

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Aleksander Lyckow  
Auktoriserad revisor



## FINANSIELL KALENDER

Delårsrapport januari-mars 2026	2026-04-30
Årsstämma 2026	2026-05-12
Delårsrapport januari-juni 2026	2026-08-06
Delårsrapport januari-september 2026	2026-10-29
Bokslutskommuniké 2026	2027-02-04



**paradox**  
INTERACTIVE®