

Årsredovisning 2005



paradox
entertainment



Robert E. Howard
1906 - 2006



Innehåll	Sida
Styrelseordföranden har ordet	3
Verksamheten	4
Marknadsaspekter	5
Rättighetsportfölj och affärsområden	7
Förvaltningsberättelse	9
Resultat och finansiell ställning	11
Aktiekapital, ägarstruktur och kursutveckling	12
Flerårsjämförelse och resultatdisposition	14
Resultaträkning	15
Balansräkning	16
Kassaflödesanalys	18
Tilläggsupplysningar och noter	19
Revisionsberättelse	26
Bolagsstruktur och legala frågor	27
Styrelse och ledande befattningshavare	28
Bolagsstyrning	29
Adresser och information	30



Styrelseordföranden har ordet

Välkomna till rapporten för ett mycket spännande år! Under 2005 genomförde Paradox Entertainment flera olika strategiskt viktiga beslut och flyttade då sitt kontor från Stockholm till Los Angeles för att bedriva verksamheten fullt ut i USA, där även bolagets kunder, partners, leverantörer och konkurrenter finns. Projektet att flytta själva verksamheten och personalen samt dessutom återuppbygga bolagets struktur i Los Angeles med ett mycket specificerat fokus på licensiering samt film och underhållning har under året genomförts.

Historiskt sett har Paradox Entertainments verksamhet sedan länge omfattat affärsidén om licensiering och ägande och utveckling av karaktärsbaserade rättigheter, men bolaget och dess medarbetare har inte haft förmånen att fokusera på själva affärsområdet fullt ut. Inte heller har man kunnat möta kunder och partners på en daglig basis eftersom detta försvårats geografiskt då bolagets verksamhet fanns i Stockholm.

Under året har Paradox Entertainment AB också tagit steget att notera sig på NGM-börsen.

2005 var också året då bolaget fokuserade fullt ut på sin rättighetsverksamhet (efter att under slutet av 2004 sålt av verksamheten avseende produktion av datorspel). Genom att under året arbeta aktivt med juvelen Conan har ett fokus skapats runt karaktären och nya böcker, tidningar, spel och leksaker/samlarföremål har under året kommit ut på marknaden.

Huvudspåret med Conan är att genomföra en storfilm med Warner Bros och de har under året betalat sina optionsavgifter för att utnyttja denna rätt. Eftersom Warner Bros inte påbörjade filmningen enligt kontrakterad tid har de också betalat tillhörande förseningsavgifter. Bolaget arbetade intensivt, och på en personlig basis, med viktiga tjänstemän hos Warner Bros, för att säkerställa att filmen bildar en grund för en gemensam syn på karaktären.

Även den oslipade diamanten Mutant Chronicles har nu tagits fram och återlanserats. Filmen Mutant Chronicles såldes in till Ed Pressman Films och förarbete har gjorts för att följa upp detta med konsumentprodukter inför filmens planerade premiär under 2008.

Bolagets förberedelser har genomförts med avsikt att aggressivt kunna exploatera våra tillgångar med kvalificerade medarbetare och på vår huvudsakliga marknad. Detta känner vi att vi nu uppnått. Nästa steg för bolaget är att bygga upp en licensportfölj i avsikt att kapitalisera på våra investeringar genom befintlig infrastruktur och marknadsposition.

Vi ser med stor tillförsikt fram mot ett spännande 2006!



Peter Sederowsky
Styrelseordförande Paradox Entertainment AB



Verksamheten

Affärsidé

Paradox Entertainment's affärsidé är att som en oberoende aktör kommersialisera immateriella rättigheter genom att bland annat äga, utveckla och licensiera dessa inom områdena underhållning, förlagsverksamhet och konsumentprodukter.

Mål

Bolagets mål är att bli en ledande aktör avseende aktiv förvaltning och utveckling av rättigheter inom underhållningsindustrin.

Strategi

Paradox Entertainment's strategi bygger på ett antal ställningstaganden:

Bearbeta marknaden genom att korsvist exponera rättigheterna i olika medier

Det centrala i bolagets marknadsstrategi är att flera mediesegment bearbetas parallellt. Som exempel kan nämnas den planerade filmen om Conan. Förutom själva filmen håller ett datorspel på att utvecklas samtidigt som ytterligare utgivning av serietidningar och böcker planeras. Till detta kommer de övriga konsumentprodukterna leksaker och samlarobjekt. Detta angreppssätt med s k korsvisa medier skapar en kostnadseffektiv marknadsföring mot slutkonsumenten som exponeras för ett stort antal produkter samtidigt vilket ytterligare stärker den berörda rättigheten.

Exponering genom fokus på de största underhållningsmedierna

Paradox Entertainment har starkt fokus på de största segmenten inom underhållningsindustrin: film, tv, dvd, dator- och videospel, serietidningar och böcker samt olika samlarobjekt. Detta är naturligt då dessa segment är globala och kan skapa en volymmässigt stor avsättning för produkter relaterade till bolagets rättigheter. Fokuseringen hjälper också Paradox Entertainment att löpande förädla bolagets eget varumärke. Detta är viktigt när samarbetsprojekt skall förhandlas med nya kunder och vid förvärv av ytterligare rättigheter.

Fokus på licensförsäljning

Paradox Entertainment's affärsmodell är helt fokuserad på licensförsäljning av rättigheter relaterade till bolagets rättighetsportfölj. Eftersom Paradox Entertainment är ett bolag i sin inledande kommersialiseringsfas är det avgörande att skapa bra och långvariga relationer till samarbetspartners och framtida kunder. Av denna anledning är ledningens arbete helt inriktat på licensförsäljning vilket bedöms öka förutsättningarna att inleda högkvalitativa samarbeten även i framtiden.

Skapa ytterligare och större intäkter genom licensförsäljning av andra konsumentprodukter

Förutom att arbeta med licensförsäljning med anknytning till filmindustrin och den på senare år mycket kraftigt expanderande dator- och videospelsindustrin, genererar bolaget även intäkter genom licensiering avseende leksaker, samlarkort och andra samlarobjekt. Produkter som kostnadseffektivt kan marknadsföras i samband med lanseringar mot film- och datorspelsindustrin. För de allra starkaste rättigheterna finns en stor variation av leksaker och samlarobjekt som kontinuerligt säljs i stora volymer.

Oberoende från produktionsbolag, förläggare och andra samarbetspartners

Paradox Entertainment fastställde tidigt att bolaget skall vara oberoende från produktionsbolag, förläggare och andra samarbetspartners. Detta tillsammans med bolagets val av att endast fokusera på licensförsäljning, bedöms öka trovärdigheten och förädlingen av bolagets varumärke samtidigt som att **alla** kunder kan bearbetas. Ingen kund kan säga nej bara för att bolaget är hierat, delägs av eller på annat sätt är associerat med någon större aktör i branschen. Oberoendet bedöms på längre sikt även reducera affärsrisken eftersom vissa aktörer – från tid till annan – får ekonomiska eller andra problem. Vid sådana tillfällen kan bolaget enklare välja att avsluta ett pågående samarbete och omedelbart söka en lämpligare samarbetspartner.

Ökad trovärdighet genom lokal närvaro

I samband med att bolaget under senare delen av 2004 valde att helt fokusera på sin rättighetsportfölj öppnades ett kontor i Los Angeles. Närheten till kunderna bedöms stärka trovärdigheten och underlätta pågående samarbeten, förhandlingar om nya licensförsäljningar och förvärv av nya rättigheter.

Arbeta med partners för distribution och marknadsföring

Paradox Entertainment's fokus på licensförsäljning medför att bolaget inte investerar egna medel i produktion och distribution eller marknadsföring. För detta ändamål kontrakteras partners. Samarbeten som oftast är fokuserade på en särskild lansering och vilka löper på flera år. Partnerskapen skapar en eftersträvd flexibilitet som att kunna arbeta med den bäst möjliga partnern för respektive lansering.



Expansion genom förvärv av nya strategiska rättigheter

Paradox Entertainment analyserar löpande förvärv av ytterligare rättigheter. I takt med att bolaget förfinar sitt arbetssätt och sina relationer till sina partners, bedöms nya rättigheter snabbt kunna lanseras med det tidigare nämnda angreppssättet att använda korsvisa medier. Resurserna för att kapitalisera på en ny rättighet bedöms allt snabbare kunna sättas samman. Rättigheten går in i "produktion" för att sedan distribueras och marknadsföras, allt enligt en systematiserad process som ytterligare bedöms kunna öka bolagets vinstmarginaler. Det faktum att bolagets aktie nu är noterad ökar våra finansieringsmöjligheter för framtida förvärv.

Låg finansiell risk genom att ej investera egna medel i produktioner

Låg finansiell risk är viktigt för Paradox Entertainment som än så länge – inom industrin – betraktas som en relativt liten aktör. Därav har bolagets affärsmodell formats på så sätt att egna medel för närvarande inte investeras i produktioner. I och med att bolaget inte heller äger eller investerar i sina partners för distribution och marknadsföring, bedöms den finansiella risken i bolaget som låg.

Marknadsaspekter

Paradox Entertainments roll på marknaden

Bolagets position i den sk värdekedjan för underhållningslicensiering är lätt att definiera. Paradox Entertainment ligger först i värdekedjan. För att slutkonsumenten skall kunna köpa produkten börjar allt med att en licensinnehavare – Paradox Entertainment – säljer licensrätten avseende produkten, exempelvis ett datorspel baserat på rättigheterna avseende Conan.

Eftersom varje aktör i värdekedjan tar en anseelig del av slutkonsumentens betalning, är det avgörande för Paradox Entertainment att lyckas skapa ett starkt anseende med globalt starka rättigheter och varumärken. Detta i syfte att ytterligare kunna förbättra sin förhandlingsposition och på så sätt erhålla en större del av slutkonsumentens betalning.

Bolaget har en uttalad strategi att bearbeta flera tänkbara licensköpare inom vart och ett av de olika mediesegmenten. Målsättningen är att skapa en konkurrenssituation mellan olika licensköpare och på så sätt öka flexibiliteten.

Ett exempel på detta är försäljningen av optionen till Warner Bros rörande filmatiseringen av Conan. Detta skedde via ett begränsat aktionsförfarande där även andra aktörer var budgivare på optionen.

Drivkrafter och trender

Den globala industrin avseende utveckling och försäljning av rättigheter har under den senaste tioårsperioden utvecklats snabbt. För närvarande bedömer bolaget att de drivkrafter och trender som främst påskyndar denna utveckling är:

Människors fascination över fantasi- och äventyrsberättelser

Science fiction-, skräck-, fantasi- och äventyrsberättelser har fascinerat människor över hela världen långt innan rörliga medier fanns. Starka myter, karaktärer och berättelser får sin publik att sprida sin upptäckt till fler människor. Det vi upplever som nyskapande har ofta sin grund i gammal berättartradition men som förpackats på ett nytt sätt. Kvalitativa berättelser har av den anledningen en lång livslängd.

Nya mediesegment accelererar utvecklingen

Film, TV, Internet, datorspel, musik, spel och böcker är exempel på konsumtionsformer som i kombinationer kan skapa kommersiellt mycket framgångsrika koncept. Långt innan filmen om Harry Potter hade framgångsrik lansering av Harry Potter-böckerna skapat en kraftfull köpgrupp. Detsamma gäller för Pokemon-kortspelen vilka blev en naturlig förlängning av spelet GameBoy. Det som förenar den lojala kundgruppen är en längtan till nästa del i berättelsen, eller nya kort.

Nya mediesegment såsom Internet och dator- och videospel har under den senaste tioårsperioden medfört att förutsättningarna för kombinationer av marknadsföring i flera olika medier ökat. Av betydelse för de nya mediesegmenten är också den tekniska utvecklingen som bidrar till att marknadsföringen av varumärken och karaktärer kan utvecklas ytterligare.

Varumärkenas migration till närliggande konsumtionsformer

Framgångsrika koncept skapar starka varumärken som i sig kan migrera till närliggande konsumtionsformer. En seriesatsning på Conan som ligger nära de ursprungliga historierna får en draghjälp och legitimitet, i förlängningen en rekommendation, av den tidigare köpkretsen vilket bidrar till att skapa förutsättningar för en datorspelssatsning som i sin tur kan bevisa att historierna eller karaktären har berättigande för TV- eller filmproduktion.

Hög efterfrågan på etablerade varumärken

Det viktigaste för ett filmproduktionsbolag är att minimera investeringarna i förarbeten och utveckling, exempelvis produktion av manus. Att från start finansiera ett manus kan vara mycket riskfyllt och dyrt. Det kan ta flera år innan ett manus är klart och involvera flera manusförfattare. Genom att licensiera rättigheten till ett manus baserat på en redan känd karaktär reduceras risken i manusarbetet avsevärt. Filmproduktionsbolagen söker intensivt efter rättigheter för redan kända karaktärer som kan leda till uppföljningsfilmer och licensprojekt.

Ökad konkurrens medför att mediebolag och konsumentproduktbolag eftersöker etablerade varumärken vars efterfrågan säkerställer butiksutrymme eller produktionsfinansiering. De flesta branscher lider av överetablering eller



svag lönsamhet och en trend är att säkerställa framgång genom att på alla möjliga sätt säkra kvaliteten på produkten. Ett bidrag blir att köpa in en licens där priset för licensen står i proportion till dess styrka. Varumärken som är kända över hela världen, som Conan eller Batman, blir ännu mer eftertraktade.

Ökad globalisering medför större exponering av varumärken

I och med att världens handel blir alltmer global ställs krav på större produktionsvolym av produkter som baseras på varumärken och karaktärer. Detta är både en möjlighet och ett hot. Större produktionsvolym och ökad exportförsäljning av konsumentprodukter leder till en större och mer kraftfull exponering av varumärken. Det ställer dock krav på att den aktör som äger själva rättigheten, har de resurser och kompetens som krävs för att lyckas attrahera de samarbetspartners som krävs för större lanseringar.

Rättigheterna håller på att bli viktigare än filmstjärnorna

Även om många filmstjärnor fortfarande får väldigt mycket betalt för sina roller håller deras betydelse på att successivt avta. Nyckeln till framgång håller på att skifta från erkända filmstjärnor till rättigheter, manus och specialeffekter.¹

Marknadsstorlek och -tillväxt

Det globala årliga värdet för försäljning av konsumentprodukter baserade på licensrättigheter uppgår till SEK 1 300 miljarder². Ett annat exempel på industrins storlek är de sammanlagda intäkterna för de 100 största licensgivarna i USA. År 2001 omsatte dessa över SEK 600 miljarder³.

Icke filmrelaterade licensintäkter är avgörande för lönsamheten³

För att öka vinsterna fokuserar filmbolagen mer på rättigheter som ger dem möjlighet att producera filmer med uppföljningsmöjligheter och på alternativa intäkter, exempelvis DVD-försäljning.

En films ekonomiska framgång beror mycket på mottagandet den första helgen som filmen släpps. En bra öppningshelg driver försäljningen av dvd samt till tv-kanaler. Serietidningsgenren licensierar sina karaktärer till filmproduktion och annan licensgivning. Bland annat har Marvel varit mycket framgångsrika med licensieringen av Spiderman som under öppningshelgen genererade över 120 MUSD i intäkter. Filmproducentens andel av försäljningen kan dock vara så liten som 25 procent. Däremot har försäljningen av DVD en bruttomarginal på 70-80 procent³.

Konkurrensfördelar

Bolagets position i början av värdekedjan innebär ett behov av konkurrensfördelar. Paradox Entertainment anser att dess medarbetare har stor erfarenhet och kompetens inom informationsinsamling om kundbeteenden samt planering och verkställande av den korsvisa mediestrategin. Dessutom finns ett skarpt affärssinne och stor erfarenhet samt inte minst, kreativ talang. Styrelsen anser att bolagets främsta konkurrensfördelar är:

Informationsinsamling om kundbeteenden

I syfte att kunna ge slutkunden vad den vill ha krävs det en djup kunskap och förståelse om bland annat slutkundernas mentalitet, demografi, köpbeteenden samt preferenser rörande fantasi- och science fiction-karaktärer.

Planering och genomförande

Bolaget anser sig ha kompetens att identifiera möjligheter och risker inom respektive medieområde likväl som att kunna utnyttja strategin med exploatering av rättigheter genom korsvisa medier. I detta sammanhang är framgångsrik projekthantering avgörande för att skapa de synergievinster som är möjliga.

Affärssinne och erfarenhet

Genom bland annat affärerna med Warner Bros, Ed Pressman Films, Funcom och THQ anser sig bolaget ha bevisat att dess medarbetare har ett skarpt affärssinne. Detta tillsammans med stor erfarenhet avseende strukturering och förhandling av komplexa licensavtal inom olika industrisegment – understött av kunskap om industrimekanismer och en bred kontaktyta – är avgörande för om ett licensavtal kan slutas och framförallt, på vilka villkor.

Kreativ talang

Kreativ talang – att förstå och ha erfarenhet från vad som kommer att bli populärt inom olika medier är det mest centrala för hur bolaget lyckas maximera värdet av sin rättighetssportfölj. Detta innefattar kompetens om "paketering", val av regissörer och artister, manusbearbetning samt produktion.

Marknadsnärvaro

Mot bakgrund av att merparten av Paradox Entertainments kunder och samarbetspartners finns i Hollywood har bolagets resurser koncentrerats till kontoret i Los Angeles. Denna närhet till kunder och samarbetspartners bedöms öka förutsättningarna för att ytterligare expandera verksamheten.

¹ Smith Barney Tutorial Series, 2003

² www.mindbranch.com, 2005

³ License!, 2002



Rättighetsportfölj och affärsområden

Rättighetsportfölj

Paradox Entertainments huvudsakliga tillgång är ett bibliotek av immateriella rättigheter avseende karaktärer och manuskript. Bolagets mest kända rättigheter är:

Conan

Conan bedöms vara en av världens mest kända rättigheter i sin genre och har sedan 1930-talet genererat intäkter inom alla medieområden, bland annat har det sålts över 12 miljoner böcker. Serietidningar har kontinuerligt utgivits sedan 1970 och två filmer (1982 och 1984) där hjälten porträtterats av Arnold Schwarzenegger har producerats. Dessutom har tv-serier (1992, 65 episoder), datorspel och leksaker producerats.

Conan reser sig över alla andra hjältar i den fiktiva Hyboriska tidsåldern som utspelar sig för cirka 12.000 år sedan. Den legendariska författaren Robert E Howard skapade berättelserna om hjälten vars karriär snirklar från barbar via tjuv, pirat, legosoldat och general till att sluta som kung över det mäktigaste riket i världen. Beskrivningen innehåller hundratals platser, länder, myter och karaktärer som kan kommersialiseras på olika sätt. Ett exempel är bolagets utveckling av "Age of Conan" som innefattar helt nyskrivet material som utspelar sig i Conans värld, men fokuserar på nya karaktärer och som redan attraherat såväl förlag som datorspelutvecklare.

Paradox Entertainment är väl positionerat för en framgångsrik exploatering i samband med en ny filmansering i samarbete med Warner Bros. Andra samarbetspartners inkluderar Random House, Penguin, THQ, Dark Horse Comics, Marto, McFarlane Toys, Comic Images, DK Publishing och Funcom.

Mutant Chronicles

Mutant Chronicles är en futuristisk värld där enorma korporationer kontrollerar solsystemet. Licensrättigheter har sålts avseende film och förhandlingar pågår avseende dator- och videospel, leksaker och andra konsumentprodukter. Bolaget kommer att ägna avsevärda resurser åt Mutant Chronicles och avser att aggressivt kommersialisera rättigheten under den kommande tvåårsperioden.

Övrigt bibliotek

Inom bolagets mest omfattande rättigheter finns ett stort antal karaktärer. Exempelvis inom ramen för Conan-rättigheterna finns ytterligare cirka 300 karaktärer. I Paradox Entertainments totala bibliotek finns närmare 1 000 karaktärer.

Bolaget räknar med stor uppmärksamhet under 2006 i samband med hundraårsjubileet av Robert E Howards födelse. Förutom berättelserna om Conan skrev Howard över 800 andra berättelser i en mängd genrer som västern, skräck, historiska äventyr, fantasy och science fiction. Flera av dessa är föremål för filmansering, bland annat Kull, Bran Mak Morn och Solomon Kane.

Bland övriga rättigheter kan nämnas Kult, Heavy Gear, Valhalla och Chronopia.

Affärsområden

Paradox Entertainment bedriver verksamhet inom affärsområdena Underhållning, Förlagsverksamhet samt Övrig Licensgivning. Eftersom bolagets främsta rättighet hittills är Conan baseras de flesta av produkterna på denna karaktär.

Underhållning

Detta affärsområde innefattar spelfilm, animerad film, TV, DVD och video samt dator- och videospel varav bolaget bedömer att kategorierna film och dator- och videospel har störst potential. Affärsområdet Underhållning är bolagets viktigaste licenskategori, inte bara för dess storlek och årliga värde utan även tack vare den exponering som detta område skapar för en rättighet. Vid en lyckosam exponering av en rättighet som film kommer licensintäkterna inom konsumentprodukter och dator- och videospel att flerfaldigt överstiga vad som annars (utan film) kan genereras.

Film

Inom området film har Paradox Entertainment ett samarbete med Warner Bros innebärande produktion och lansering av en film baserad på karaktären Conan. Under sommaren 2005 meddelades att bolaget har ett samarbete avseende film baserat på Mutant Chronicles med Ed Pressman Film Corporation.

Förutom filmerna innebär samarbetena DVD, TV och filmrelaterade konsumentprodukter i olika former. Tidplanen avseende vilka intäktsströmmar som bolaget kan förvänta sig av filmen baserad på karaktären Conan – och när i tiden dessa infaller – åskådliggörs i bilden längst ner på sidan.

Dator- och videospel

Detta område delas upp i sk offline-spel och online-spel. Offline-spel innebär att användaren spelar utifrån en PC eller någon konsol, exempelvis Xbox eller Sony Playstation. Online-spel innebär att användaren tillsammans med ett stort antal likasinnade spelare mot varandra över Internet. Vare sig spelet riktar sig till offline- eller online-användare erbjuder det att ett stort antal användare kan delta i spelet, ett sk massivt multi player game (MMPG).

Inom detta område har bolaget ett samarbete med spelutvecklaren Funcom som för närvarande utvecklar ett PC-baserat spel om karaktären Conan. Spelet som kommer att heta Age of Conan: Hyborian Adventures, är planerat att lanseras under senare delen av 2006. Paradox Entertainment har till THQ även sålt licensrättigheterna att utveckla och lansera ett eller flera videospel avseende Conan på alla stora plattformar, inklusive Xbox och Playstation.



Försäljning av licensrättigheter avseende dator- och videospel innebär låg risk för bolaget. Den mest förekommande intäktsmodellen är att en del av intäkterna betalas som förskott eller att en option säljs. När spelet sedan lanserats erhåller bolaget löpande royaltyintäkter på antalet sålda spel.

Området dator- och videospel bedöms som mycket intressant inför framtiden, inte minst tack vare att datorspelsindustrin på senare år har lyckats skapa en framgångsrik intäktsmodell. Förutom en betalning när spelet inhandlas i butik, tillkommer numera ofta en månatlig betalning för att få de senaste uppdateringarna. En betalningsmodell som slutkonsumenten börjar vänja sig vid och accepterar. Således, Paradox Entertainment bedömer att deras royaltydel av dessa "månadsprenumerationer", kan komma att utgöra betydande intäkter för bolaget i framtiden.

Förlagsverksamhet

Detta affärsområde innefattar serietidningar och böcker. Paradox Entertainment har ett samarbete med Dark Horse Comics som är en av världens ledande publicister av serietidningar. Dark Horse Comics publicerar sedan februari 2004 en månatlig serietidning baserad på karaktären Conan. Utgivningen är mycket framgångsrik och den är för närvarande Dark Horse Comics populäraste titel. Förutom utgivning i USA har Dark Horse Comics underlicensierat utgivning till tredje part över hela världen. Serietidningen har dessutom belönats med ett flertal priser.

I samarbete med förläggaren Ace/Berkley Books har bolaget under året lanserat de första trilogierna av "Age of Conan: Hyborian Adventures" i bokformat.

Förutom ovanstående samarbeten finns ett flertal andra som lett till – och planeras leda till – ett stort antal kompletterande produkter. Bland annat kan nämnas samarbeten med Wandering Star som avser utgivning av begränsade upplagor av tidigt material av Robert E. Howard och Dorling Kindersley som avser utgivning av en stor bilderbok "Conan – The Ultimate Guide to the World's Most Savage Barbarian".

Övrig licensgivning

Inom det tredje affärsområdet sker licensgivning avseende en mängd konsumentprodukter, exempelvis leksaker, samlarkort och andra samlarobjekt samt kläder. Tack vare utveckling och genomförande av samstämmiga licensprogram bedöms detta affärsområde kunna generera betydande intäkter. Detta område har många synergier med affärsområdet Underhållning, där exempelvis en filmansering kompletteras med ett brett utbud av varierande konsumentprodukter, som exempel kan nämnas att för den konkurrerande rättigheten "Hulken" finns det över 300 sålda licenser över hela världen som resulterat i tillverkning av över 1 000 konsumentprodukter.

Leksaker

Det finns många möjligheter att lansera olika former av leksaker baserade på Paradox Entertainments rättigheter. På samma sätt som att film och datorspel stödjer marknadsföringen av en karaktär skapar försäljning av leksaker ytterligare marknadsföring och kompletterande intäkter. Tillsammans med McFarlane Toys har Paradox Entertainment lanserat två serier av Conan-actionfigurer. I samarbete med Dark Horse Toys har byster och samlarfigurer lanserats.

Samlarobjekt

Det stora intresse som bolagets karaktärer skapar innebär också att en mängd varierande samlarobjekt efterfrågas. Bland annat kan nämnas att bolaget i samarbete med spanska bolaget Marto lanserat begränsade upplagor av kända svärd från Conanfilmerna. Likaså finns ett samarbete med Film Swords In America där begränsade upplagor av handgjorda vapen från Conanfilmerna lanserats.

Beträffande samlarkort såldes den första begränsade upplagan av Conan slut omedelbart i samband med lanseringen. Rittenhouse Archives är bolagets partner inom detta område. En andra upplaga lanserades sommaren 2005 och har mottagits mycket positivt. Under våren 2006 lanserade Paradox Entertainment tillsammans med Comic Images en serie spelkort. Ytterligare ett exempel på samlarobjekt baserade Conan är den begränsade upplagan av litografier som skapats och lanserats tillsammans med den välkände konstnären Alex Ross.



Förvaltningsberättelse 2005

Styrelsen och verkställande direktören får härmed avlämna årsredovisning och koncernredovisning för Paradox Entertainment AB (publ), organisationsnummer 556536-8684, för verksamhetsåret 2005.

Siffrorna i denna årsredovisning gäller hela koncernen med Paradox Entertainment AB som moderbolag. Verksamheten drivs främst genom dotterbolaget Paradox Entertainment Inc, baserat i Los Angeles, USA. I årsredovisningen används "Paradox Entertainment" eller "Bolaget" även för dotterbolaget Paradox Entertainment Inc och underliggande dotterbolag.

Viktiga händelser under året

Paradox Entertainment AB

Bolaget noterades den 25 november 2005 på NGM Equity efter att sedan 1 juni 2005 legat på Nordic OTC.

Koncernen

Under 2005 har verksamheten expanderat och en rad nya avtal, utveckling av tidigare kundrelationer och acceleration av ingångna avtal har gjorts. Detta har påverkat licenstagarna för bland annat samlarkort, bokutgivning, leksaker och filmer på ett positivt sätt.

Mutant Chronicles

Det egenutvecklade Mutant Chronicles lanserades som miniatyr-, roll- och brädspel på 90-talet och resulterade senare i bland annat serietidningar, böcker, videospel, och kortspel med samlarbilder, varav det senare sålde mer än 170 miljoner kort på 20 olika språk runt om i världen.

Bolaget genomför nu en aggressiv återlansering av Mutant Chronicles hos olika licenstagare. Under 2005 meddelade Bolaget den kommande filmen med Thomas Jane ("The Punisher" och "Deep Blue Sea") och John Malkovich i huvudrollerna. Produktionsbolag är Pressman & Company Films och regissör är Simon Hunter. Produktionen påbörjades i slutet av maj 2006 på Shepperton Studios, England.

Conan

Bolaget slöt mot slutet av 2005 ett globalt, långvarigt licensavtal med THQ om att utveckla interaktiva spel baserade på Conans värld. Avtalet täcker utveckling för alla nuvarande och nästa generations videospelsystem, Xbox 360 och PlayStation 3, samt för PC, wireless och handdatorer.

Warner Bros plockade i juni upp optionen för långfilmsproduktion om Conan, och utvecklingsarbetet med filmen pågår för fullt. Bolaget har ägnat mycket tid och kraft åt att säkerställa filmens produktion.

Dark Horse Comics ökade utgivningstakten på Conan-serietidningen som sedan första numret i slutet av 2003 varit förlagets bästsäljande titel. Serietidningen kommer nu ut två gånger per månad.

Norska bolaget Funcom arbetar på onlinespelet Age of Conan: Hyborian Adventures, för lansering under slutet av 2006. Spelet fick under 2005, redan i utvecklingsfas, en mängd utmärkelser från branschtidningar och webbsidor. Funcom, som noterades på Oslobörsen under 2005, har tidigare producerat andra stora succéspel som Anarchy Online och Dreamfall.

Del Rey, en del av Random House Inc, fortsatte under året utgivningen av alla Howards Conanberättelser i tre volymer, liksom berättelserna om Solomon Kane och Bran Mak Morn.

Ace/Berkley, en del av Penguin Group USA, påbörjade publiceringen av en serie nyskrivna äventyrsberättelser under varumärket Age of Conan: Hyborian Adventures, skrivna av välkända fantasy- och science fictionförfattare som Loren Coleman, Steven York, Richard Knaak och Jeff Mariotte.

Under slutet av året slöt Bolaget avtal med bokförlaget Dorling Kindersley, bland annat kända för sina reseguider, om två coffeetableböcker om Conan och hans värld. Den första boken, "Conan – The Ultimate Guide to the World's Most Savage Barbarian" publiceras under slutet av 2006.

Händelser efter periodens utgång

Köpet av Robert E Howard-biblioteket

Bolaget förvärvade i februari 2006 samtliga rättigheter till författaren Robert E Howards alla berättelser och karaktärer. Totalt rör sig köpet om över 800 stycken berättelser. Sedan 2002 äger Bolaget Howards karaktär Conan, världens mest kända fantasykaraktär, och förvärvet samlar nu hela Howards produktion i samma hand.

Bolaget och Del Rey har slutit avtal om att fortsätta utgivningen av Robert E Howards berättelser. Först ut är Kull, sedan en samling av skräckhistorier och en antologi i två delar med det bästa av Howard från alla genrer.

Robert E Howard var en av de största äventyrsförfattarna av sin tid och skapade genren "Sword & Sorcery", mest känd genom karaktären Conan. Howard slog igenom med sina berättelser i pulptidningen Weird Tales under 30-talet. Howards berättelser tar oss till så vitt skilda omgivningar som det svunna Atlantis, den nordafrikanska öken under första världskriget, hemliga opiumklubbar i storstadens mörka gränder och norra Britannien under den romerska invasionen.



Conan

Bolaget har förlängt licensperioden för Funcoms onlinespel Age of Conan ytterligare tio år, till 2018. Det kommande spelet fick nyligen flera utmärkelser vid E3-mässan i Los Angeles, världens främsta branschmessa för dator- och videospel och interaktiv underhållning.

Vultures

I april meddelade Bolaget att utvecklingsarbetet för en film har påbörjats i det egna bolaget Paradox Studios. Filmen är baserad på en av Robert E Howards många westernhistorier, "Vultures of Wahpeton".

Filmen "Vultures" kommer att produceras av Peter Sederowsky och Fredrik Malmberg, tillsammans med producenten Ken Aguado via hans bolag, Standard Film Group. David Heller bearbetar originalberättelsen till ett filmmanus.

Ken Aguado har tidigare producerat filmer som Sexual Life (Anne Heche), The Salton Sea (Val Kilmer, Vincent D'Onofrio) och Ticker (Dennis Hopper). David Heller representerades av Caren Bohrman på The Bohrman Agency.

"Vultures" är det första interna projektet i det nyskapade affärsområdet Paradox Studios, som är ett dotterbolag till Paradox Entertainment Inc och har bildats för att samla Bolagets projekt gentemot filmindustrin. Paradox Studios verksamhet beräknas inte påverka koncernresultatet för 2006.

Solomon Kane

I maj nyttjade Wandering Star/Davis Productions sin option för filmrättigheterna till berättelserna om Solomon Kane och betalade därmed Bolaget ett förskott på ungefär tre och en kvarts miljon kronor. Vem som kommer att regissera filmen, filmens budget, samt inspelningsschema är ännu inte bestämt.

Wandering Star leds av Paul och Michael Berrow. Davis Production leds av Samuel Hadida, producent av filmer som "Domino" (Keira Knightley, Mickey Rourke) och "Silent Hill" (Radha Mitchell, Sean Bean).

Bolaget får royalty på filmintäkterna samt alla kringprodukter såsom videospel, serietidningar, statyer med mera.

Solomon Kane är en av pulpörfattaren Robert E Howards största karaktärer. Kane skipar rättvisa i Guds namn under drottning Elizabeth I:s tid på tronen. Med sin värja kämpar han emot demoner, pirater, galna regenter och krigare från svunna Atlantis – ingen kan fly från Kane när rätt ska förbli rätt.



Resultat och finansiell ställning

Koncernens omsättning var under året 24,9 MSEK (16,1). Resultatet uppgår till 13,2 MSEK (1,3). Koncernens avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgår till 100 KSEK (9). Under året har långfristiga skulder minskat med 7,1 MSEK och kortfristiga skulder har minskat med 0,9 MSEK.

Moderbolagets omsättning var under året 4,8 MSEK (10,8). Resultatet uppgår till 8,4 MSEK (-3,2). Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgår till 10 KSEK (9). Under året har långfristiga skulder minskat med 7,1 MSEK (1,4), och kortfristiga skulder har minskat med 1,4 MSEK (0,3).

Koncernen

Omsättning, resultat och ställning (KSEK)	2005	2004
Nettoomsättning	24 902	16 098
Resultat efter finansnetto	13 181	1 331
Balansomslutning	55 502	40 481

Moderbolaget

Omsättning, resultat och ställning (KSEK)	2005	2004
Nettoomsättning	4 759	10 822
Resultat efter finansnetto	8 384	-3 181
Balansomslutning	51 403	37 159

Likviditeten under 2005 är i moderbolaget god och tillgodoses dels genom räntebetalningar från Paradox Entertainment Inc dels genom återbetalning av lån.

Koncernens finansiella ställning är fortsatt stark. Det beskattade egna kapitalet uppgick på bokslutsdagen till 52,0 MSEK (28,9) och soliditeten till 93,7% (71,4). Koncernens likvida medel uppgick vid samma tidpunkt till 18,0 MSEK (5,0).

Koncernen har under året investerat 3,3 MSEK (2,9) i immateriella anläggningstillgångar och i materiella anläggningstillgångar 0,4 MSEK (0,04).

Resultatet per aktie uppgick till 0,31 kronor (0,04) och justerat eget kapital per aktie ökade till 1,22 kronor (0,90).

Koncernen har under 2005 belastats med, tidigare oförutsedda, kostnader i samband med intensifiering av underhåll av varumärken och upphovsrätt samt förvärvskostnader avseende det under perioden slutligen genomförda förvärvet av Robert E Howard-biblioteket.

Utdelning

Styrelsen föreslår att ingen utdelning lämnas för verksamhetsåret 2005.

Redovisningsprinciper

Från och med 2005 har redovisningsprinciperna inom koncernen anpassats till International Financial Reporting Standards, IFRS. Se vidare under tilläggsupplysningar.

Utsikter 2006

Utsikterna för en fortsatt positiv utveckling under 2006 bedöms som goda trots nedgången i den amerikanska valutan.

Prognosen för 2006 om en omsättning på mellan 24 till 26 MSEK och ett resultat på 12 till 14 MSEK vidhålls. Förutsättningen för detta är att den amerikanska valutan stannar på nuvarande nivå.



Aktiekapital, ägarstruktur och kursutveckling

Bolaget noterades den 25 november 2005 på NGM Equity efter att sedan 1 juni 2005 legat på Nordic OTC.

Aktiekapital

Det utestående antalet aktier i Paradox Entertainment uppgick den 1 januari 2005 till 32 205 810 aktier och den 31 december 2005 till 42 626 556 aktier. Ökningen av aktieantalet skedde genom två separata nyemissioner i februari 2005 på totalt 4 719 096 aktier, samt en optionsinlösen i december 2005 på 5 700 000 aktier.

Det finns även 1 650 preferensaktier av serie B. Preferensaktierna äger inte rätt till utdelning utöver överkurs vid inlösen. Samtliga aktier har lika rätt till andel i bolagets tillgångar och har samma röstvärde. Aktierna har ett nominellt värde på SEK 0,10 och det registrerade aktiekapitalet uppgår till SEK 4 262 820,60.

Optionsrätter och utspädnings effekter

Avseende moderbolaget finns inga optionsrätter utestående. Vid årsskiftet fanns 1 100 optionsrätter i Paradox Entertainment Inc som efter årets slut har utnyttjats.

Bemyndigande

På ordinarie bolagsstämma 2005 bemyndigades styrelsen att vid ett eller flera tillfällen, under tiden fram till nästa ordinarie bolagsstämma, fatta beslut om ökning av aktiekapitalet genom nyemission av aktier mot kontant betalning och/eller med bestämmelse om apport, kvittning eller eljest med villkor och att därvid kunna avvika från aktieägarnas företrädesrätt.

Syftet med bemyndigandet och skälet till eventuell avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt är att ge styrelsen möjlighet att finansiera eller genomföra företagsförvärv alternativt att kunna stärka bolagets ekonomiska ställning vid behov. Aktierna skall emitteras till en teckningskurs som inte väsentligen avviker från marknadsvärdet på bolagets aktie vid vart tillfälle som bemyndigandet utnyttjas. Emissioner med stöd av bemyndigandet får högst omfatta ett sådant antal aktier att den sammanlagda utspädnings effekten inte överstiger tio procent av aktiekapitalet och rösterna efter full utspädning.

Aktieägaravtal

Hembudsskyldighet råder mellan ägare av preferensaktier av serie B. I övrigt finns det inga aktieägaravtal som är kända av styrelsen eller företagsledningen i Paradox Entertainment.

Ägarstruktur

Antalet aktieägare i Paradox Entertainment AB uppgick den 31 december 2005 till ca 460 st.

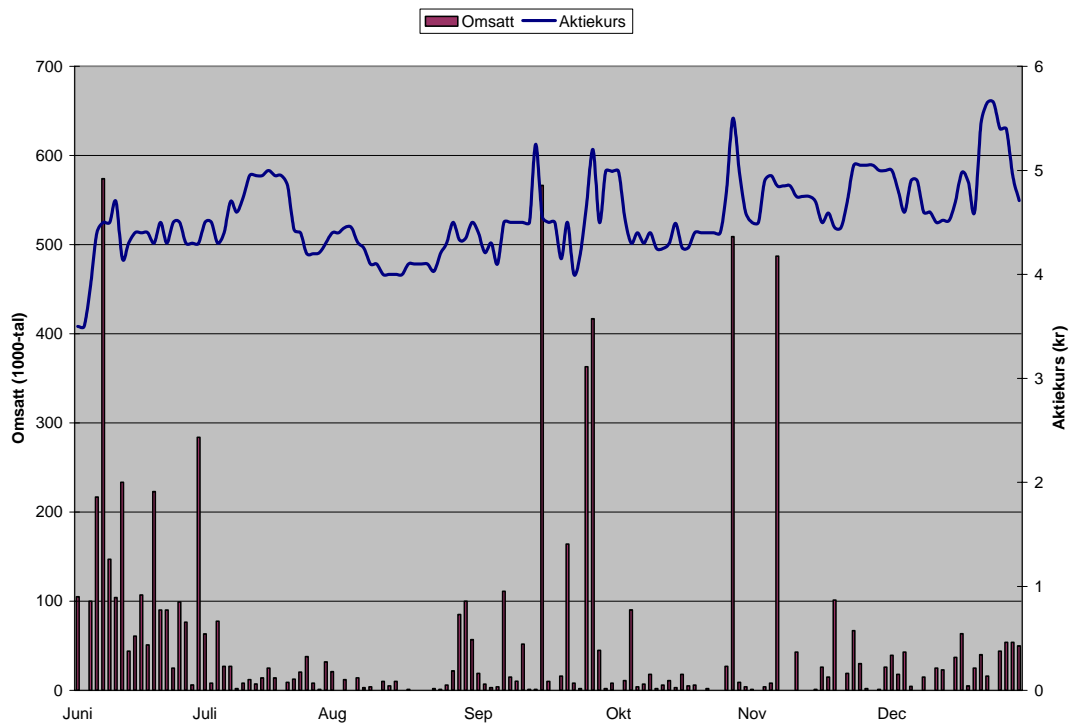
I dotterbolaget Paradox Entertainment Inc fanns vid periodens slut 103 300 aktier utestående av vilka Paradox Entertainment AB äger 100 000 (96,8 %). Ytterligare 1 100 aktier har tillkommit under första kvartalet 2006 genom utnyttjande av optionsrätter.

Ägarbilden i Paradox Entertainment AB var den 31 december 2005 som följer:

Aktieägare	Stamaktier	Preferensaktier Serie B	Totalt antal aktier	Andel röster och kapital %
Mikael Wirén via bolag	13 071 000		13 071 000	30,7
Rothesay Ltd.	6 125 000		6 125 000	14,4
Leif Rahmquist	2 753 000		2 753 000	6,5
Fredrik Malmberg via bolag	1 943 855		1 943 855	4,6
Bank of New York, Schweiz	580 000		580 000	1,4
Ralph Mühlrad	500 333		500 333	1,2
Credit Suisse, Luxemburg	494 000		494 000	1,2
ACH Securities, Schweiz	460 000		460 000	1,1
Valpurgius 2 AB	0	1 650	1 650	0,0
Övriga aktieägare	16 699 368		16 699 368	39,2
Totalt antal aktier	42 626 556	1 650	42 628 206	100



Kursutveckling



Under året, efter notering på NGM OTC och senare på NGM Equity, har 7 340 450 aktier i bolaget omsatts. Årshögsta för kursen var 5,70 kr den 23 december. Årslägst var startkursen på noteringsdagen, 3,50 kr, den 1-2 juni. Den 31 december 2005 stod kursen i 4,71 kr. Den 1 juni 2006 stod kursen i 11,00 kr.



Flerårsjämförelse

Koncernen*

	2005	2004
Nettoomsättning	24 902	16 098
Res. efter finansiella poster	13 181	1 331
Res. i % av nettoomsättningen	52,9%	8,3%
Balansomslutning	55 502	40 481
Soliditet (%)	93,7%	71,4%
Kassalikviditet (%)	637,4%	245,9%

Moderbolaget*

	2005	2004
Nettoomsättning	4 759	10 821
Res. efter finansiella poster	8 384	-3 181
Res. i % av nettoomsättningen	176,2%	-29,4%
Balansomslutning	51 403	37 159
Soliditet (%)	94,0%	68,7%
Kassalikviditet (%)	214,3%	177,7%

*Definitioner av nyckeltal, se tilläggsupplysningar

Resultatdisposition

Förslag till disposition av bolagets vinst

Till årsstämman förfogande står

balanserad vinst	847
årets vinst	<u>8 384 473</u>
	8 385 320

i ny räkning överföres

<u>8 385 320</u>
8 385 320

RESULTATRÄKNING

		Koncernen		Moderbolaget	
		2005-01-01	2004-01-01	2005-01-01	2004-01-01
KSEK	Not	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31
Rörelsens intäkter m.m.					
Nettoomsättning	1	24 902	16 098	4 759	10 822
Aktiverat arbete för egen räkning		0	2 876	0	2 876
		<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
		24 902	18 974	4 759	13 698
Rörelsens kostnader					
Utvecklingstjänster och rättigheter		0	-1 488	0	-1 488
Övriga externa kostnader	2	-13 623	-11 350	-2 785	-9 042
Personalkostnader	3	-3 021	-6 679	-121	-6 679
Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar		-101	-9	-10	-9
		<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
		-16 745	-19 526	-2 916	-17 218
Rörelseresultat		8 157	-552	1 843	-3 520
Resultat från finansiella investeringar					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter		5 665	2 374	7 103	860
Räntekostnader och liknande resultatposter		-641	-491	-562	-521
		<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
		5 024	1 883	6 541	339
Resultat efter finansiella poster		13 181	1 331	8 384	-3 181
		<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
Årets resultat		13 181	1 331	8 384	-3 181
Varav tillhörigt:					
- moderbolagets aktieägare		13 028	1 331	8 384	-3 181
- minoritetsintressen i dotterbolag		153	0	0	0

BALANSRÄKNING

	Koncernen		Moderbolaget	
	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31

KSEK Not

TILLGÅNGAR**Anläggningstillgångar****Immateriella anläggningstillgångar**

Rättigheter och varumärken	4	32 814	29 523	0	0
		<u>32 814</u>	<u>29 523</u>	<u>0</u>	<u>0</u>

Materiella anläggningstillgångar

Inventarier, verktyg och installationer	5	365	34	31	34
		<u>365</u>	<u>34</u>	<u>31</u>	<u>34</u>

Finansiella anläggningstillgångar

Andelar i koncernföretag	6	0	0	100	100
Fordringar hos koncernföretag	7	0	0	44 677	29 066
		<u>0</u>	<u>0</u>	<u>44 777</u>	<u>29 166</u>

Summa anläggningstillgångar

		33 179	29 557	44 808	29 200
--	--	--------	--------	--------	--------

Omsättningstillgångar**Kortfristiga fordringar**

Kundfordringar		3 882	10	14	10
Övriga fordringar		289	5 887	104	5 864
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		182	19	0	19
		<u>4 353</u>	<u>5 916</u>	<u>118</u>	<u>5 893</u>

Kassa och bank

		17 970	5 008	6 477	2 066
--	--	--------	-------	-------	-------

Summa omsättningstillgångar

		22 323	10 924	6 595	7 959
--	--	--------	--------	-------	-------

SUMMA TILLGÅNGAR

		55 502	40 481	51 403	37 159
--	--	---------------	---------------	---------------	---------------

BALANSRÄKNING

	Koncernen		Moderbolaget	
	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31

KSEK Not

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Eget kapital

8

Bundet eget kapital

Aktiekapital	4 273	3 221	4 263	3 221
Överkursfond	0	11 338	0	11 338
Nyemission under registrering	0	14 162	0	14 162
Reservfond	-	-	35 677	0
Bundna reserver	35 677	0	-	-
	<u>39 950</u>	<u>28 721</u>	<u>39 940</u>	<u>28 721</u>

Fria reserver	-1 131	-1 151	-	-
Balanserad vinst eller förlust	-	-	1	1
Årets resultat	13 181	1 331	8 384	-3 181
	<u>12 050</u>	<u>180</u>	<u>8 385</u>	<u>-3 180</u>

Summa eget kapital *

52 000 28 901 48 325 25 541

Långfristiga skulder

Övriga långfristiga skulder	0	7 138	0	7 138
Summa långfristiga skulder	<u>0</u>	<u>7 138</u>	<u>0</u>	<u>7 138</u>

Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	237	165	237	164
Skulder till koncernföretag	-	-	647	100
Övriga kortfristiga skulder	414	198	239	198
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 851	4 079	1 955	4 018
Summa kortfristiga skulder	<u>3 502</u>	<u>4 442</u>	<u>3 078</u>	<u>4 480</u>

SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER

55 502 40 481 51 403 37 159

POSTER INOM LINJEN

Ställda säkerheter

Tillgångar med äganderättsförbehåll

Andelar i koncernföretag	0	404	0	404
--------------------------	---	-----	---	-----

Ansvarsförbindelser

Inga Inga Inga Inga

* Varav tillhörigt:

Eget kapital aktieägarna i bolaget	51 840	28 901	48 325	25 541
Eget kapital minoriteten	160	0	0	0

KASSAFLÖDESANALYS

		Koncernen		Moderbolaget	
		2005-01-01	2004-01-01	2005-01-01	2004-01-01
KSEK	Not	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	1	8 157	-2 522	1 843	-3 520
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet		-4 382	1 979	10	9
Erhållen ränta mm		5 665	2 374	7 103	860
Erlagd ränta		-641	-491	-562	-521
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital					
		8 799	1 340	8 394	-3 172
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital					
Minskning(+)/ökning(-) av kundfordringar		-3 872	745	-4	745
Minskning(+)/ökning(-) av fordringar		5 435	-5 416	5 779	-5 419
Minskning(-)/ökning(+) av leverantörsskulder		72	-1 259	72	-1 260
Minskning(-)/ökning(+) av kortfristiga skulder		-1 012	1 048	-1 475	992
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
		9 422	-3 542	12 766	-8 114
Investeringsverksamheten					
Förvärv av övriga immateriella anläggningstillgångar	4	-3 291	-2 876	0	-2 876
Försäljning av övriga immateriella anläggningstillgångar		0	6 914	0	6 915
Förvärv av inventarier, verktyg och installationer	5	-432	-43	-7	-43
Försäljning av inventarier, verktyg och installationer		0	455	0	455
Årets lämnade lån till koncernföretag	7	0	0	-15 611	-8 490
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
		-3 723	4 450	-15 618	-4 039
Finansieringsverksamheten					
Årets nyemission		14 400	15 226	14 400	15 226
Amortering långfristiga lån		-7 138	-11 514	-7 138	-1 395
Kassaflöde från finansieringsverksamheten					
		7 262	3 712	7 262	13 831
Förändring av likvida medel					
Likvida medel vid årets början		5 008	388	2 066	388
Likvida medel vid årets slut		17 969	5 008	6 476	2 066

TILLÄGG SUPPLYSNINGAR

ALLMÄNNA UPPLYSNINGAR

Redovisningsprinciper

Tillämpade redovisningsprinciper överensstämmer med årsredovisningslagen och de av EU antagna IAS/IFRS standarderna samt tolkningarna av dessa.

Ändrade redovisningsprinciper

Från och med 2005 skall alla noterade bolag inom EU redovisa enligt de nya IFRS-reglerna. Den IAS/IFRS standard som bedöms ha störst påverkan på Paradox Entertainmenta är - Immateriella tillgångar (IAS 38).

IAS 38 "Immateriella tillgångar" skiljer på immateriella tillgångar med bestämd respektive obestämbart nyttjandeperiod. Enligt standarden skall immateriella tillgångar med obestämbart nyttjandeperiod inte skrivas av utan redovisas till anskaffningskostnad med avdrag för eventuell nedskrivning. En immateriell tillgång anses ha obestämbart nyttjandeperiod när det inte finns någon överblickbar gräns för den period tillgången förväntas generera framtida kassaflöden. För Paradox Entertainment innebär detta att avskrivning inte längre kommer att ske när en sådan obestämbart nyttjandeperiod bedöms föreligga.

Tidigare avskrivningar skall, i enlighet med IFRS justeras om den avskrivningsmetod som tillämpas ger upphov till avskrivningsbelopp som skiljer sig materiellt från vad som skulle ha redovisats om IFRS tillämpats. För Paradox Entertainment innebär det att tidigare redovisade avskrivningar för immateriella tillgångar med obestämbart nyttjandeperiod återförs mot eget kapital i balansräkningen per 2004-12-31, med hänsyn tagen till att något nedskrivningsbehov inte skall uppstå. Vidare kommer 2004 och 2005 års resultat att förbättras då den avskrivning som redovisats för dessa tillgångar under åren återförs.

Paradox Entertainment har i detta sammanhang av ett utomstående värderingsinstitut erhållit en marknadsvärdering av "Conan"-rättigheten uppgående till 288 462 000 kronor.

Nedan redovisas de nya redovisningsprincipernas effekt för koncernen på jämförelseåret 2004

Resultaträkning (KSEK)	Enligt tidigare redovisningsprinciper	IFRS justering	Enligt IFRS
Rörelsens intäkter m.m			
Nettoomsättning	16 098		16 098
Aktiverat arbete för egen räkning	2 876		2 876
Utvecklingstjänster och rättigheter	-1 488		-1 488
Övriga externa kostnader	-11 350		-11 350
Personalkostnader	-6 679		-6 679
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar enligt plan	-1 979	1 970	-9
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	2 374		2 374
Räntekostnader och liknande resultatposter	-491		-491
Årets resultat	-639	1 970	1 331

Balansräkning (KSEK)	Enligt tidigare redovisningsprinciper	IFRS justering	Enligt IFRS
TILLGÅNGAR			
Rättigheter och varumärken	25 781	3 742	29 523
Inventarier, verktyg och installationer	34		34
Kundfordringar	10		10
Övriga fordringar	5 887		5 887
Förutbetalda kostnader & upplupna intäkter	19		19
Kassa och bank	5 008		5 008
SUMMA TILLGÅNGAR	36 739	3 742	40 481
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	3 221		3 221
Överkursfond	11 338		11 338
Nyemission under registrering	14 162		14 162
Balanserat resultat	-2 923	1 772	-1 151
Årets resultat	-639	1 970	1 331
Övriga långfristiga skulder	7 138		7 138
Leverantörsskulder	165		165
Övriga kortfristiga skulder	198		198
Upplupna kostnader och förutbet intäkter	4 079		4 079
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	36 739	3 742	40 481

Värderingsprinciper m.m.

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Fordringar

Fordringar har upptagits till de belopp varmed de beräknas inflyta.

Kortfristiga fordringar och skulder i utländsk valuta

Fordringar och skulder har omräknats till balansdagens kurs.

Skatt

Moderbolaget har per 31 december 2005 ej utnyttjade underskottsavdrag på 11,8 MSEK. Moderbolaget har vidare under 2004 kostnadsfört erlagd källskatt utomlands om 75 KSEK, vilken är avräkningsbar mot framtida svensk inkomstskatt enligt dubbelbeskattningsavtal.

Definition av nyckeltal

Soliditet

Justerat eget kapital i procent av balansomslutning

Kassalikviditet

Omsättningstillgångar exkl. varulager i procent av kortfristiga skulder

Koncernredovisning

Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med Redovisningsrådets rekommendation IAS 27. Detta innebär att förvärvade dotterbolags tillgångar och skulder redovisas till marknadsvärde enligt en upprättad förvärvsanalys. Överstiger anskaffningsvärdet för aktier i dotterbolag det beräknade marknadsvärdet av bolagets nettotillgångar enligt förvärvsanalysen redovisas skillnaden som goodwill. Avskrivning på goodwill baseras på den beräknade ekonomiska livslängden.

Koncernredovisningen omfattar, förutom moderbolaget, samtliga bolag i vilka moderbolaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 procent av röstetalet eller på annat sätt har kontroll.

Öppningsbalans

Paradox Entertainment balansräkning i enlighet med IFRS per 2004-12-31 innehåller samtliga kända effekter av IFRS varför ingen separat öppningsbalans 2005-01-01 presenteras.

Omräkning av utländska dotterföretag

Utländska dotterbolags bokslut har omräknats till svenska kronor enligt dagskursmetoden. Dagskursmetoden innebär att samtliga tillgångar, avsättningar och övriga skulder omräknas till balansdagens kurs och samtliga poster i resultaträkningen omräknas till årets genomsnittskurs. Uppkomna omräkningsdifferenser förs direkt mot koncernens eget kapital.

Inköp och försäljning inom koncernen

	2005	2004
Andel av moderbolagets försäljning som avser koncernföretag	100%	21%
Andel av moderbolagets inköp som avser koncernföretag	0%	0%

UPPLYSNINGAR TILL ENSKILDA POSTER

Not 1	Nettoomsättning	Koncernen		Moderbolaget	
		2005	2004	2005	2004
	<i>Nettoomsättning uppdelad på geografiskt område</i>				
	Skandinavien	0	4 495	0	4 495
	Internationellt	24 902	6 327	24 902	11 603
Not 2	Arvode och kostnadsersättning	Koncernen		Moderbolaget	
		2005	2004	2005	2004
	<i>Dahlströms & Partners Revisionsbyrå AB</i>				
	Revisionsuppdrag	83	67	83	67
	Andra uppdrag	25	25	25	25

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning, övriga arbetsuppgifter det ankommer på bolagets revisor att utföra samt rådgivning eller annat biträde som föranleds av iakttagelser vid sådan granskning eller genomförande av sådana övriga arbetsuppgifter. Allt annat är andra uppdrag.

Not 3 Personal

Koncernen

Moderbolaget

2005**2004****2005****2004****Medelantal anställda**

Medeltalet anställda bygger på av bolaget betalda närvarotimmar relaterade till en normal arbetstid.

Medelantal anställda har varit,	4,0	15,0	1,0	15,0
varav kvinnor	1,0	2,0	0,0	2,0

Sjukfrånvaro

Sjukfrånvaro i procent av ordinarie arbetstid

Sjukfrånvaro för personal 29 år och yngre	0,0%	1,44%	0,0%	1,44%
Sjukfrånvaro för personal 30-49 år	0,0%	2,04%	0,0%	2,04%
Sjukfrånvaro för personal 50 år och äldre	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Löner, ersättningar m.m.

Löner, ersättningar, sociala kostnader och pensionskostnader har utgått till följande belopp:

Styrelsen och VD:

Löner och ersättningar	364	951	364	951
	364	951	364	951

Övriga anställda:

Löner och ersättningar	2 270	4 036	-283	4 036
Pensionskostnader	9	349	9	349
	2 279	4 385	-274	4 385

Sociala kostnader	196	1 251	29	1 251
-------------------	-----	-------	----	-------

Summa styrelse och övriga	2 839	6 587	118	6 587
---------------------------	-------	-------	-----	-------

Not 4 Rättigheter och varumärken

Koncernen

Moderbolaget

2005-12-31**2004-12-31****2005-12-31****2004-12-31**

Ingående anskaffningsvärde	29 523	29 523	0	24 135
Inköp	3 291	0	0	0
Utgående ackumulerade	32 814	29 523	0	0
Ingående avskrivningar	0	0	0	-21 672
Försäljningar/utrangeringar	0	0	0	21 672
Utgående ackumulerade avskrivningar	0	0	0	0
Utgående redovisat värde	32 814	29 523	0	0

I enlighet med IFRS nr 38 så sker inga avskrivningar

Not 5 Inventarier, verktyg och installationer

	Koncernen		Moderbolaget	
	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31
Ingående anskaffningsvärde	43	1 474	43	1 474
Inköp	432	43	7	43
Försäljningar/utrangeringar	0	-1 474	0	-1 474
Utgående ackumulerade	475	43	50	43
Ingående avskrivningar	-9	-1 019	-9	-1 019
Försäljningar/utrangeringar	0	1 019	0	1 019
Årets avskrivningar	-101	-9	-10	-9
Utgående ackumulerade avskrivningar	-110	-9	-19	-9
Utgående redovisat värde	365	34	31	34

Avskrivningar enligt plan beräknas på en nyttjandeperiod av 5 år

Not 6 Andelar i koncernföretag

Koncernen		2005-12-31	2004-12-31
Koncernföretag	Andelar		
/ säte	/ antal i %		
Conan Properties International LLC		0	0
Delaware, USA	100		

Ägarandelen i det amerikanska bolaget Conan Properties International, LLC redovisas sedan år 2003

Moderbolaget		2005-12-31	2004-12-31
Aktier i Valpurgius 2 AB		100	100
Aktier i Paradox Entertainment Inc		0	0

Valpurgius 2 AB, org.nr. 556616-7713, innehav 100%, 1 000 aktier å nom. 100 Kr. Bolaget har sitt säte i Stockholm

Paradox Entertainment Inc har sitt säte i Delaware, USA. Innehavet uppgår till 97%. 1 000 aktier å nom. 0,01 USD. Aktiekapitalet är omräknat till rådande växelkurs vid anskaffningstillfället.

Not 7 Fordringar hos koncernföretag

	Koncernen		Moderbolaget	
	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31
Ingående anskaffningsvärde	0	0	29 066	20 576
Tillkommande	0	0	15 611	8 490
Utgående ackumulerade	0	0	44 677	29 066
Utgående redovisat värde	0	0	44 677	29 066

Not 8 Eget kapital

Det utestående antalet aktier i Paradox Entertainment uppgår till 42 628 206 fördelat på 42 626 556 stamaktier och 1 650 preferensaktier av serie B. Aktierna har ett kvotvärde på SEK 0,10 per aktie och det registrerade aktiekapitalet uppgår till SEK 4 262 820,60. Samtliga aktier har lika rätt till andel i bolagets tillgångar och har samma röstvärde. Preferensaktierna av serie B äger inte rätt till utdelning utöver överkurs vid inlösen

Koncernen

	Aktiekapital	Överkurs fond	Nyemission under registrering	Reserv fond	Fritt eget kapital
Belopp vid årets ingång	3 221	11 338	14 162	0	180
Nyemission	1 052	27 520	-14 162	0	
Ianspråktagande av överkursfond		-3 181			0
Överkursfond omförd till reservfond		-35 677		35 677	0
Årets omräkningsdifferens	0	0	0	0	-1 301
Årets vinst					13 181
Belopp vid årets utgång	4 273	0	0	35 677	12 060

Moderbolaget

	Aktiekapital	Överkurs fond	Nyemission under registrering	Reserv fond	Fritt eget kapital
Belopp vid årets ingång	3 221	11 338	14 162		-3 180
Nyemission	1 042	27 520	-14 162		0
Ianspråktagande av överkursfond		-3 181			3 181
Överkursfond omförd till reservfond		-35 677		35 677	0
Årets vinst					8 384
Belopp vid årets utgång	4 263	0	0	35 677	8 385

Not 9 Upplupna kostnader och förutbetalda

	Koncernen		Moderbolaget	
	2005-12-31	2004-12-31	2005-12-31	2004-12-31
Semesterlöner inkl sociala avgifter	0	410	0	410
Upplupna utgiftsräntor	1 015	800	1 015	800
Styrelsearvode inkl sociala avgifter	763	696	763	696
Upplupna emissionskostnader	0	1 770	0	1 770
Övriga upplupna kostnader	1 073	403	176	309
	<u>2 851</u>	<u>4 079</u>	<u>1 955</u>	<u>3 985</u>

Stockholm 2006-06-12

John Fällström
Verkställande direktör

Peter Sederowsky
Ordförande

Fredrik Malmberg

Mikael Wirén

Min revisionsberättelse har lämnats den 12 juni 2006.

Bengt Beergrehn
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

**Till årsstämman i
Paradox Entertainment AB (publ)
Org.nr 556536-8684**

Jag har granskat årsredovisningen, koncernredovisningen och bokföringen samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning i Paradox Entertainment AB (publ) för år 2005. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för räkenskapshandlingarna och förvaltningen och för att årsredovisningslagen tillämpas vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Mitt ansvar är att uttala mig om årsredovisningen, koncernredovisningen och förvaltningen på grundval av min revision.

Revisionen har utförts i enlighet med god revisions sed i Sverige. Det innebär att jag planerat och genomfört revisionen för att med hög men inte absolut säkerhet försäkra mig om att årsredovisningen och koncernredovisningen inte innehåller väsentliga felaktigheter. En revision innefattar att granska ett urval av underlagen för belopp och annan information i räkenskapshandlingarna. I en revision ingår också att pröva redovisningsprinciperna och styrelsens och verkställande direktörens tillämpning av dem samt att bedöma de betydelsefulla uppskattningar som styrelsen och verkställande direktören gjort när de upprättat årsredovisningen och koncernredovisningen samt att utvärdera den samlade informationen i årsredovisningen och koncernredovisningen. Som underlag för mitt uttalande om ansvarsfrihet har jag granskat väsentliga beslut, åtgärder och förhållanden i bolaget för att kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören är ersättningsskyldig mot bolaget. Jag har även granskat om någon styrelseledamot eller verkställande direktören på annat sätt har handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen. Jag anser att min revision ger mig rimlig grund för mina uttalanden nedan.

Årsredovisningen och koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en rättvisande bild av bolagets och koncernens resultat och ställning i enlighet med god redovisningssed i Sverige. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Jag tillstyrker att årsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för koncernen, disponerar vinsten i moderbolaget enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

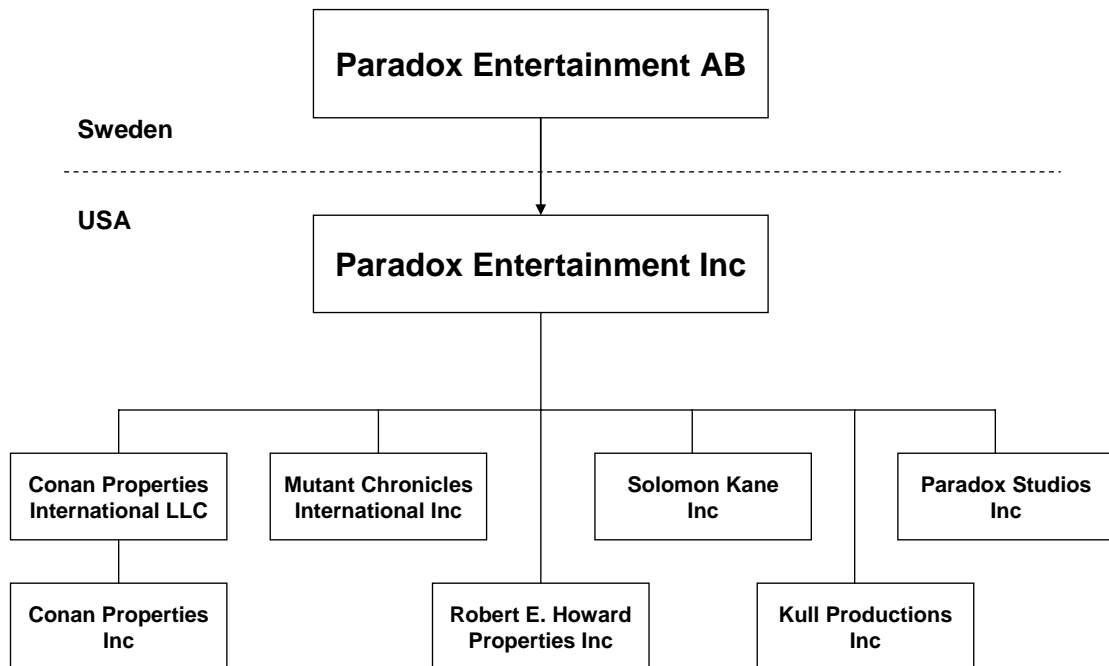
Stockholm den 12 juni 2006

Bengt Beergrehn
Auktoriserad revisor



Bolagsstruktur

(per juni 2006)



Legala frågor

Associationsform

Paradox Entertainment grundades och registrerades hos Patent- och registreringsverket den 17 januari 1997 och har sedan detta datum bedrivit verksamhet. Från och med den 12 juli 2000 har verksamheten bedrivits under firma Paradox Entertainment Aktiebolag. Bolaget är publikt (publ). Paradox Entertainment etablerades som ett aktiebolag och bedriver verksamheten under denna associationsform, vilken regleras av aktiebolagslagen. Bolaget har till föremål för sin verksamhet att bedriva utveckling och handel med interaktiv media och exploatering av bolagets rättigheter i olika medier samt därmed förenlig verksamhet. Paradox Entertainments organisationsnummer är 556536-8684. Styrelsens säte är Stockholm. Huvudkontorets adress är: Grev Turegatan 35, IV, SE-114 38 Stockholm.

Immateriella rättigheter

Paradox Entertainments verksamhet baseras på licensgivning av ett antal rättigheter. Att kontinuerligt bevaka och stärka bolagets rättighetsskydd är således en viktig del av bolagets verksamhet.

Som exempel kan ges att bara för Conan hade Bolaget ca 90 registrerade varumärken vid 2005 års slut, närmare 40 varumärkesansökningar har skickats in sedan dess och närmare 150 ansökningar förbereds för närvarande.



Styrelse och ledande befattningshavare

Styrelse

Peter Sederowsky

Beverly Hills, USA. Född 1957. Styrelseordförande. Sitter i styrelsen sedan juni 2004. Sederowsky är även CEO och styrelseordförande för Paradox Entertainment Inc. Sederowsky har mer än 20 års erfarenhet från underhållningsindustrin och riskkapitalmarknaden genom bland annat sin verksamhet som advokat på Advokatfirmorna Vinge, Hellström & Partners och Setterwalls (1990-2001), och erfarenhet som styrelseordförande i bolagen Quesada, European Media Ventures, Bidlet, Dynarc och som styrelseledamot i det på Londonbörsen noterade QXL plc samt i det på AIM noterade Viking Internet. Sederowsky har förutom uppdragen för Paradoxkoncernen styrelseuppdrag i Champion Northern Europe som bedriver tillverkning och försäljning av sportrelaterade produkter och skor. Sederowskys nuvarande innehav är 1 222 221 aktier i Paradox Entertainment AB samt 4 400 aktier i Paradox Entertainment Inc.

John Fällström

Stockholm. Född 1963. Civilekonom. Styrelseledamot och Verkställande direktör för Paradox Entertainment AB (publ). Sitter i styrelsen sedan 2005. Fällström har även styrelseuppdrag i NV Capital AB. Fällströms nuvarande innehav i Paradox Entertainment AB är 160 853 aktier, via bolag.

Fredrik Malmberg

West Hollywood, USA. Född 1962. Styrelseledamot. Sitter i styrelsen sedan december 1999. Head of Licensing and Creative Affairs. Malmberg är en av grundarna till Paradox Entertainment 1999. Detta skedde genom en MBO av Target Games Interactive, en av tre divisioner inom Target Games som Malmberg grundade och verkade inom under 19 år som CEO. Under denna period medverkade Malmberg till att skapa ett antal konkurrenskraftiga rättigheter vars produkter kommersialiserades på 16 språk samtidigt som en framgångsrik detaljhandelskedja byggdes upp. Malmbergs nuvarande innehav i Paradox Entertainment AB är 1 943 855 aktier, via bolag.

Mikael Wirén

Stockholm. Född 1957. Styrelseledamot. Medlem i styrelsen sedan april 2000. Civilingenjör och Civilekonom. Verkställande direktör för Hoist Intressenter AB (publ), Hoist International AB (publ) och Hoist Kredit AB. Tidigare styrelsens ordförande i tidigare nämnda bolag (1994 – 2004). Wirén innehar även styrelseuppdrag i Hoist Intressenter AB (publ), Hoist International AB (publ), Hoist Kredit AB (publ) samt Hoist Kreditverwaltung AG. Wiréns nuvarande innehav i Paradox Entertainment AB är 12 071 000 aktier, via bolag, varav 120 000 aktier är föremål för en säljoption.

Jonas Bratt

Stockholm. Född 1963. Styrelsesuppleant sedan 2005. Jur. kand, Advokat. Delägare i Andrén Bratt Eversheds Advokatbyrå AB. Tidigare vice chefsjurist TeliaSonera AB (publ) (2000-2002). Bratt innehar även styrelseuppdrag i ICE Capital Securities AB och har tidigare haft ett flertal styrelseuppdrag inom telekomindustrin. Bratt innehar inga aktier i Paradox Entertainment.

Ledande befattningshavare

John Fällström

Verkställande direktör Paradox Entertainment AB (publ).

Ledningsgrupp Paradox Entertainment Inc.

Peter Sederowsky

CEO och Styrelseordförande Paradox Entertainment Inc.

Fredrik Malmberg

Head of Licensing and Creative Affairs Paradox Entertainment Inc.
Styrelseledamot Paradox Entertainment AB (publ).

Mikael Wirén

Styrelseledamot Paradox Entertainment AB (publ).

Thomas Wojciechowski

Född 1974. Examen från UCLA i affärskommunikation. Manager Creative Affairs Paradox Entertainment Inc. Tidigare hos Warner Bros Consumer Products Marketing (2001), Warner Bros Animation Creative Affairs (2002-2003) samt Warner Bros Television Network (2004). Wojciechowski innehar inga aktier i Paradox Entertainment.



Revisor

Bengt Beergrehn

Född 1956. Auktoriserad revisor, Dahlström & Partners Revisionsbyrå AB.

Bolagsstyrning

Styrelsens arbetsätt

Under 2005 fastställde styrelsen en ny arbetsordning för styrelsen och instruktioner för verkställande direktören.

Styrelsens arbetsordning anger bland annat styrelseledamöternas åligganden, vilka ärenden som skall behandlas och föreskrifter för styrelsemötenas genomförande.

Under 2005 genomförde Paradox Entertainments styrelse 5 protokollförda möten. På dessa styrelsemöten behandlades bland annat de fasta punkter som förelåg vid respektive styrelsemöte, inkluderande godkännande av protokoll från föregående möte, genomgång av affärsläge och ekonomisk rapportering. Därutöver behandlades frågor såsom årsbokslut, delårsrapporter, budget och likviditet samt övergripande frågor som strategi och omvärldsanalys.

Ersättningar 2005

Ersättningar till moderbolagets VD och styrelse uppgick under 2005 till 364 (951) KSEK. VD har inte förmån av tjänstebil, ej heller möjlighet till bonus eller pension. Till bolagets revisorer har avseende 2005 utbetalats 108 (92) KSEK varav 83 (67) avser revision och 25 (25) avser övriga uppdrag.

Pensionsavtal och sjukförsäkring

Bolaget erlagger för sina anställda inga pensionspremier och/eller sjukförsäkringspremier utöver vad som inom ramen för Paradox Entertainment Inc. och vad som i USA kan betraktas som sedvanliga villkor avseende sjukförsäkring.

Uppsägningstider och avgångsvederlag

Paradox Entertainment tillämpar sedvanliga anställningsavtal med i huvudsak tre månaders uppsägningstid. För VD i moderbolaget gäller en uppsägningstid om tre månader vid uppsägning från bolagets sida, samt tre månader vid uppsägning initierad av VD. I det fall VD arbetsbefrias under sin uppsägningstid utgår endast grundlön, vilken skall avräknas mot eventuell lön från ny uppdragsgivare under uppsägningstiden. Paradox Entertainment Inc:s VD-avtal löper t o m den 31 december 2006 och ordföranden för Paradox Entertainment är utsedd t o m juni 2008. Maximal uppsägningstid för övriga ledande befattningshavare är sex månader.

Transaktioner med närstående

Paradox Entertainment eller dess dotterbolag har ej lämnat lån, ställt garantier, lämnat säkerheter eller ingått borgensförbindelser till förmån för någon styrelseledamot, ledande befattningshavare, revisor eller annan till bolaget närstående person.



Adresser och information

Adresser

Paradox Entertainment AB

Grev Turegatan 35, 4tr
114 38 Stockholm
E-post: stockholmkontoret@paradox-entertainment.com

Paradox Entertainment Inc

8484 Wilshire Boulevard, Suite 870
Beverly Hills, CA 90211
USA
E-post: info@paradox-entertainment.com

Ekonomisk information

Paradox Entertainments pressmeddelanden och rapporter finns på vår webbsida, www.paradox-entertainment.com. Det går även att prenumerera på dem via e-post. Intresserade anmäler sig antingen på www.ngnews.se eller på Paradox Entertainments webbsida, under News.

Kommande rapporttillfällen

24 augusti 2006	Delårsrapport januari-juni 2006
23 november 2006	Delårsrapport januari-september 2006
26 februari 2007	Bokslutskommuniké 2007

Bolagsstämman kommer att hållas i Stockholm 27 juni 2006.

Rapporterna finns tillgängliga på www.paradox-entertainment.com vid publiceringstillfället.

Webbadresser

- www.paradox-entertainment.com
- www.conan.com
- www.rehoward.com
- www.mutantchroniclesthemovie.com