



Delårsrapport

2017-01-01 - 2017-03-31

Delårsrapport Q1, 2017

FÖRSTA KVARTALET 2017

- Omsättningen uppgick till 121,3 MSEK (93,3 MSEK), en ökning med 30 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 38,0 MSEK (25,2 MSEK), en ökning med 51 %.
- Resultat före skatt uppgick till 38,0 MSEK (25,2 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 29,2 MSEK (19,4 MSEK).
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 85,7 MSEK (32,4 MSEK), och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -44,6 MSEK (-15,2 MSEK).
- Vid utgången av perioden uppgick likvida medel och kortfristiga placeringar till 288,0 MSEK (106,2 MSEK).
- Resultat per aktie uppgick till 0,28 SEK (0,18 SEK) per aktie.
- Intäkterna för första kvartalet 2017 är framförallt hänförliga till Cities: Skylines, Stellaris, Crusader Kings II, Hearts of Iron IV och Europa Universalis IV.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER FÖRSTA KVARTALET

- En expansion släpptes under perioden; Monks and Mystics till Crusader Kings II.
- Steam Winter Sale startade 22 december och pågick till och med 2 januari.
- White Wolf utannonserade sitt partnerskap med det Paris-baserade förlaget Focus Home Interactive avseende ett licenserat PC- och konsolspel utspelat i World of Darkness.
- I februari utannonserades att Hearts of Iron IV passerat 500 000 sålda enheter.
- I mars utannonserades att Cities: Skylines passerat 3 500 000 sålda enheter.
- Ett partnerskap med Eugen Systems avseende det nya spelet Steel Division: Normandy 44 utannonserades, med planerad release i maj 2017.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Cities: Skylines släpptes till Xbox One.
- Två expansioner släpptes; Utopia till Stellaris, och Mandate of Heaven till Europa Universalis IV.
- Paradox Publisher Weekend på Steam pågick 6 - 10 april.

KORT OM PARADOX

Koncernen Paradox Interactive består idag av förlagsverksamhet, egen utveckling av datorspel, samt licensiering av White Wolfs varumärken. Förlagsverksamheten förlägger både internt utvecklade titlar och titlar utvecklade av fristående studios, samt musik och böcker. Spelportföljen består idag av fler än 90 titlar och Paradox Interactive äger de viktigaste varumärkena som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Cities: Skylines, Tyranny, Magicka med flera.

Sedan starten för över tio år sedan har Paradox sålt sina spel världen över, först via partners och fysisk distribution och sedan 2006 digitalt som egenförläggare. De plattformar som företaget utvecklar för är främst PC, men bolaget har även släppt spel till konsol och mobila plattformar. De största marknaderna är USA, England, Tyskland, Frankrike, Ryssland och Skandinavien. Idag spelar nära 1,5 miljoner spelare Paradox-spel varje månad, och antal registrerade Paradoxanvändare överstiger sex miljoner.

VD:n har ordet

ETT BOLAG I KONSTANT FÖRÄNDRING

Det enda konstanta är förändring - ett ganska slitet uttryck som ändå passar för att beskriva spelbranschen under det senaste årtiondet. Vi har sett stora, etablerade och inflytelserika företag som THQ och Atari helt eller delvis försvinna. Andra, som till exempel Steam-skaparna Valve, har ökat enormt mycket i relevans på relativt kort tid. Takten med vilken man kan gå från att vara mycket betydelsefull till att bli i praktiken irrelevant, vågar jag påstå är högre i vår bransch än i de flesta andra.

Detta kan från utsidan verka bekymmersamt, men vi som är verksamma i branschen vet också hur den pressen hjälpt till att skapa konkurrensfördelar. Vi måste arbeta hårt, snabbt och smart för att behålla vår relevans. I andra branscher pratar man om att bli mer digitala och om digitala strategier. Spelbranschen är till stor del redan helt digitaliserad. Vi pratar inte om digitala strategier utan om strategier - punkt.

På Paradox hymlar vi inte med vikten av att hela tiden förändra, förbättra och förnya oss. Både som bolag, men även vad gäller våra produkter och den service vi erbjuder. En viss bekvämlighet med sådana förändringar är något vi kräver av alla som jobbar på Paradox, men även våra partners och våra spelare förväntas kunna acceptera en hög grad av förändring.

Bland de lite större förändringar vi gått igenom under åren märks steget från att vara en utvecklingsstudio till att bygga upp en internationell förlagsverksamhet, att skifta distributionsmodell från fysiskt till digitalt, samt utvecklingen av våra affärsmodeller där vi bland annat skiftat från att arbeta med basprodukter till att iterera på spel och släppa innehåll (till exempel expansioner) under en längre tid. Vi har



också experimenterat med en rad olika affärsområden och kanaler, varav vissa har slopats medan andra har blivit stora, integrerade delar av vår verksamhet. Bra exempel på detta är streaming och vår satsning på simulatorspel. Korrekt förvaltade öppnar varje nytt initiativ nya möjligheter för oss, oavsett om det sedan är något som vi väljer att satsa på långsiktigt. Till exempel har satsningen på en bred portfölj gjort att långt fler fått upp ögonen för Paradox och våra titlar, även om inte varje enskild satsning har varit en given succé.

För att fortsätta i samma takt och inte bli för bekväma är det viktigt att hela tiden kunna utmana men även hitta strukturerade sätt att agera på all den kreativa kompetens och de idéer som finns i vårt bolag. Därför har vi nu en dedikerad person ansvarig för att ta fram och utveckla våra innovationsprocesser tillsammans med en innovation board, där jag själv ingår, samt en intern task force sammansatt av personer från olika delar av företaget. Resten av organisationen och till viss del även vår community är också involverad, hittills via olika former av kundundersökningar och experiment, samt en större workshop som går av stapeln senare i vår.

Vi har alltid haft ett starkt fokus på ledarskap och i en föränderlig miljö blir ledarskapet än mer viktigt. På Paradox ser vi alla som ledare då självledarskap är en fundamental del av vår kultur. Vi anställer personer som har en hög grad av kapacitet för självledarskap men vi understödjer också detta via ledarskapskurser som är tillgängliga för alla våra medarbetare. Även det formella chefskapet

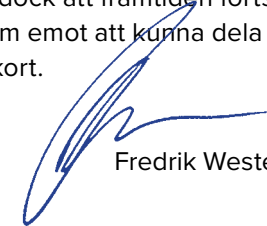
är något vi lägger stor vikt vid och kontinuerligt arbetar med att utveckla. Vi har en organisation vars medarbetare har ett mycket högt förtroende för sin närmaste chef samt för hur bolaget leds (verifierat via medarbetarundersökningar) vilket är en enorm styrka. Att utvecklas som ledare är även något vi prioriterat högt i ledningsgruppen och vi har under flera år aktivt arbetat med det individuella och gruppens ledarskap, så att vi på bästa sätt kan föra organisationen framåt.

Första kvartalet 2017 har vi släppt en expansion till Crusader Kings II. Spelet fortsätter att leverera både när det gäller nya spelare in och återaktivering av existerande spelare. Vi deltog även vid Game Developers Conference i San Francisco där vi som vanligt träffade existerande och potentiella partners, demonstrerade spel för media och skickade våra utvecklare på utbildning. I år hade vi även flera talare på plats som en del av programmet för konferensdeltagarna. Under konferensen berättade vi att vi samarbetar med Eugen Systems och kommer att förlägga deras spel Steel Division, samt utannonserade en ny expansion för Europa Universalis IV - Mandate of Heaven. Vi satte även ett releasedatum för Cities: Skylines på Xbox, som släpptes den 21 april.

Då detta kvartal varit lite långsammare med endast en release har vi fokuserat mycket på att lägga grunden inför det kommande kvartalet som är fullpackat med aktiviteter, bland annat vår förläggarehelg på Steam, releaser av Steel Division, Cities: Skylines på Xbox, Europa Universalis IV: Mandate of Heaven och Stellaris: Utopia, vår årsstämma

samt konferensen PDXCon. Vi har naturligtvis mer saker än så på gång, men vid det här laget hoppas jag att ni alla vet att vi fokuserar mer på att prata om sånt som är bekräftat och snart kommer att levereras på, snarare än sådant som planeras någon gång i framtiden.

Det jag kan avslöja är dock att framtiden fortsätter att se ljus ut. Vi ser fram emot att kunna dela mer nyheter med er inom kort.



Fredrik Wester, VD



Releaser i kvartalet

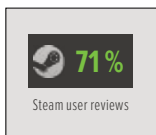


7 mars 2017

CRUSADER KINGS II - MONKS AND MYSTICS

De europeiska klostrens heliga uppdrag har varat i århundraden - att hålla kunskaps välsignade låga vid liv i en tidsålder präglad av stridigheter. Att leda makthavarna in på de rättrognas väg. Men i öst lockar mystiska krafter de som avviker från profetens väg. Och i skuggorna viskas det om mörka offerriter, när alkemister och nya profeter gör sig redo att utmana den rådande ordningen.

I Crusader Kings II: Monks and Mystics öppnas nya vägar för dina karaktärer att följa på vägen mot religiös upplysning och välsignelse. Genom slutna samfund och hemliga brödraskap öppnas nya möjligheter för rollspelande och historieberättande i ett av världens mest populära historiska strategispel.





Omsättning och resultat

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 121,3 MSEK (93,3 MSEK), en ökning med 30 % jämfört med samma period föregående år. Under första kvartalet 2017 släpptes en expansion, Crusader Kings II - Monks and Mystics. Intäkterna för första kvartalet 2017 är framförallt hänförliga till Cities: Skylines, Stellaris, Crusader Kings II, Hearts of Iron IV och Europa Universalis IV.

Direkta kostnader uppgick till 50,1 MSEK (41,8 MSEK), framförallt hänförligt till spelutveckling samt royalties till externa utvecklare som ersättning för utvecklingsarbete. Royalties har minskat jämfört med jämförelseperioden till följd av en ökad andel sålda egenutvecklade spel, vilket följaktligen bidrar till en väsentligt förbättrad marginal. Samtidigt ökar kostnaderna för spelutveckling till följd av satsningar och lanseringar av nya spelprojekt. Under perioden belastas direkta kostnader med nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgående till 2,9 MSEK (0,0 MSEK), avseende en nedskrivning på ett ännu ej utannonserat spelprojekt utvecklat av tredje part där man beslutat att lägga ned projektet.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 9,7 MSEK (8,8 MSEK). Försäljningskostnaderna har ökat till följd av ökade satsningar inom annonsering, sälj och marknadsföring.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 22,0 MSEK (16,8 MSEK) där ökningen är hänförlig till ökade kostnader avseende löner inom funktio-

Omsättning och resultat, forts.

nen, övergripande IT-stöd, analys av spelanvändare, den egna plattformen för försäljning och support av spel samt kostnader för förbrukningsinventarier.

Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,0 MSEK (0,4 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 1,5 MSEK (1,0 MSEK), varav merparten avser valutakursdifferenser. Den negativa utvecklingen är framför allt driven av en svagare kursutveckling av dollar mot SEK på koncernens likvida medel, rörelsefordringar och rörelseskulder jämfört med samma kvartal föregående år.

Rörelseresultatet uppgick till 38,0 MSEK (25,2 MSEK), en ökning på 51 %.

Resultat före skatt uppgick till 38,0 MSEK (25,2 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 29,2 MSEK (19,4 MSEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 157,6 MSEK (104,6 MSEK), med en nettoökning om 20,0 MSEK under kvartalet. Investeringar i spelprojekt uppgick till 44,6 MSEK (15,2 MSEK), och avskrivningar på lanserade spelprojekt uppgick till 21,7 MSEK (11,5 MSEK).

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 52,9 MSEK (59,6 MSEK). Minskningen jämfört med jämförelseperioden förklaras i sin helhet

av avskrivningar på White Wolfs varumärkesportfölj vilken anskaffades i fjärde kvartalet 2015.

Vid periodens utgång uppgick inventarier och installationer till 13,0 MSEK (16,3 MSEK).

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 39,0 MSEK (17,9 MSEK). Det höga beloppet i utgången av perioden kommer till stor del av högre försäljning i mars 2017 till följd av releasen av expansionen Crusader Kings II - Monks and Mystics.

Likvida medel och övriga kortfristiga placeringar uppgår vid periodens utgång till 288,0 MSEK (106,2 MSEK).

Eget kapital uppgår till 469,1 MSEK (218,9 MSEK), drivet av en stark resultatutveckling.

Övriga långfristiga skulder uppgick vid periodens utgång till 11,4 MSEK (11,4 MSEK). Den övriga långfristiga skulden består i sin helhet av en uppskattad villkorad tilläggsköpeskilling i samband med köpet av White Wolf, vilken kommer att regleras efter en treårsperiod från transaktionsdatumet till säljaren CCP Games.

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 79,6 MSEK (66,1 MSEK). Reserver för royalty till externa spelutvecklare har minskat jämfört med jämförelseperioden vilket dock

motverkas av förutbetalda intäkter för spel som ännu inte har släppts. Även reserver av rörliga ersättningar till anställda har ökat jämfört med jämförelseperioden på grund av den positiva resultatutvecklingen.

KASSAFLÖDE

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 85,7 MSEK (32,4 MSEK), framförallt hänförligt till rörelseresultatet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -44,6 MSEK (-15,2 MSEK), avseende investeringar i spelprojekt. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK (-70,8 MSEK).

AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR

Periodens avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 21,7 MSEK (11,5 MSEK), ökningen hänförlig till avskrivningar på lanserade spelprojekt. Nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 2,9 MSEK (0,0 MSEK), avseende en nedskrivning på ett ännu ej utannonserat spelprojekt utvecklat av tredje part där man beslutat att lägga ned projektet. Avskrivningar på bolagets varumärken uppgick till 1,7 MSEK (1,7 MSEK). Avskrivningar på inventarier uppgick till 0,9 MSEK (0,9 MSEK). Avskrivningar och nedskrivningar kopplade till balanserade utgifter för utvecklingsarbeten ingår i direkta kostnader i resultaträkningen, och avskrivningar på bolagets varumärken och inventarier ingår i administrationskostnader.

MODERBOLAGET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten, samt att moderbolaget även tillhandahåller administrationstjänster åt dotterbolagen. Paradox Development Studio och Paradox North har enbart koncernintern omsättning för spelutveckling fakturerad till moderbolaget, varför moderbolagets utveckling i stor utsträckning följer koncernens utveckling i övrigt. Moderbolagets intäkter för det första kvartalet uppgick till 118,4 MSEK (92,5 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 39,9 MSEK (26,3 MSEK). Resultat före skatt uppgick till 39,9 MSEK (26,3 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 31,1 MSEK (20,5 MSEK).

REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna överensstämmer med de principer som tillämpades i bolagets senaste årsredovisning. För moderbolaget har Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för juridisk person tillämpats vid upprättandet av denna delårsrapport. Inga nya eller omarbeteade IFRS har trätt i kraft som förväntas ha någon betydande påverkan på koncernen. För samtliga finansiella tillgångar och skulder bedöms redovisat värde vara en god approximation av verkligt värde.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Paradox är, i likhet med alla andra företag, utsatt för olika slags risker i sin verksamhet. Riskerna beskrivs i sin helhet i 2016 års årsredovisning på sida 26. Av riskerna kan nämnas ett beroende av nyckelpersoner och medarbetare, beroende av ett fåtal distributörer, förseningar av spelprojekt, låga intäkter vid lansering av spel och valutakursförändringar. Riskerna kan ha en direkt eller indirekt påverkan på koncernens finansiella ställning och resultat.

KONTAKT

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida www.paradoxinteractive.com. Bolaget kan kontaktas via e-post ir@paradoxplaza.com, eller post Paradox Interactive AB, Västgötagatan 5, 118 27 Stockholm.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Paradox avser att publicera finansiella rapporter enligt nedan

Årsstämma 2017	2017-05-05
Delårsrapport januari-juni 2017	2017-08-14
Delårsrapport januari-september 2017	2017-11-13
Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 2017	2018-02-12

STYRELSENS INTYGANDE

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av koncernens och moderbolagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm den 5 maj 2017

Håkan Sjunnesson
Ordförande

Fredrik Wester
Verkställande direktör

Peter Lindell

Ebba Ljungerud

Cecilia Beck-Friis

Denna delårsrapport har ej varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Denna information är sådan information som Paradox Interactive AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 5 maj 2017.



NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017-01-01 2017-03-31	2016-01-01 2016-03-31	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning, TSEK	121 263	93 274	653 743
Rörelseresultat, TSEK	37 961	25 174	308 008
Resultat före skatt, TSEK	37 973	25 165	308 622
Resultat efter skatt, TSEK	29 203	19 392	240 439
Rörelsemarginal	31%	27%	47%
Vinstmarginal	24%	21%	37%
Soliditet	76%	67%	76%
Eget kapital per aktie före och efter utspädning, kr*	4,44	2,07	4,17
Resultat per aktie före och efter utspädning, kr*	0,28	0,18	2,28
Antal aktier vid periodens slut före och efter utspädning, st*	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Genomsnittligt antal aktier före och efter utspädning, st*	105 600 000	105 600 000	105 600 000
Antalet anställda i genomsnitt, st	218	191	194
Antalet anställda vid periodens slut, st	224	190	211

*Nyckeltal har beräknats utifrån antal aktier efter split av aktier genomförd i mars 2016.

RÖRELSEMARGINAL

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av omsättningen

VINSTMARGINAL

Periodens resultat i procent av omsättningen

SOLIDITET

Eget kapital i procent av totalt kapital

EGET KAPITAL PER AKTIE

Eget kapital dividerat med antal aktier vid periodens slut

RESULTAT PER AKTIE

Periodens resultat dividerat med genomsnittligt antal aktier

EGET KAPITAL

Redovisat eget kapital inklusive obeskattade reserver med avdrag för uppskjuten skatteskuld



RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

	2017-01-01 2017-03-31	2016-01-01 2016-03-31	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning	121 263	93 274	653 743
Direkta kostnader	-50 122	-41 848	-224 729
Bruttoresultat	71 140	51 426	429 015
Försäljningskostnader	-9 723	-8 843	-40 770
Administrationskostnader	-22 006	-16 807	-85 837
Övriga rörelseintäkter	58	350	6 566
Övriga rörelsekostnader	-1 508	-952	-966
Rörelseresultat	37 961	25 174	308 008
Finansiella intäkter	12	17	681
Finansiella kostnader	0	-26	-67
Resultat efter finansiella poster	37 973	25 165	308 622
Skatt på årets resultat	-8 770	-5 774	-68 182
Årets resultat	29 203	19 392	240 439
Hänförligt till:			
Moderföretagets aktieägare	29 203	19 392	240 439
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare, kr	0,28	0,18	2,28

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

2017-03-31

2016-03-31

2016-12-31

TILLGÅNGAR

Anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	157 553	104 636	137 531
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	52 942	59 560	54 596
Inventarier, och installationer	13 042	16 307	13 987
Andra långfristiga fordringar	3 402	3 402	3 402
Summa anläggningstillgångar	226 939	183 905	209 516

Omsättningstillgångar

Kundfordringar	38 984	17 932	71 390
Skattefordringar	13 874	5 188	3 244
Övriga fordringar	20 052	8 668	28 932
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 198	4 198	22 598
Övriga kortfristiga placeringar	-	49 660	-
Likvida medel	288 025	56 572	246 906
Summa omsättningstillgångar	387 132	142 217	373 071

SUMMA TILLGÅNGAR

614 071

326 123

582 587

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

2017-03-31

2016-03-31

2016-12-31

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Eget kapital

Aktiekapital	528	528	528
Övrigt tillskjutet kapital	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	411 391	170 952	170 952
Periodens resultat	29 203	19 392	240 439
Summa eget kapital	469 117	218 866	439 914

Långfristiga skulder

Uppskjutna skatteskulder	36 001	19 354	36 001
Övriga skulder	11 432	11 432	11 432
Summa långfristiga skulder	47 434	30 787	47 434

Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	14 814	6 167	12 311
Övriga skulder	3 157	4 230	3 135
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	79 550	66 073	79 794
Summa kortfristiga skulder	97 521	76 470	95 240

Totala skulder

SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER

144 954

107 257

142 674

614 071

326 123

582 587

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2016-01-01	106	27 994	242 126	270 226
Fondemission	422		-422	
Utdelningar			-70 752	-70 752
Transaktioner med ägarna			-71 174	-71 174
Periodens resultat och totalresultat	-	-	19 392	19 392
Utgående balans 2016-03-31	528	27 994	190 344	218 866
Ingående balans 2017-01-01	528	27 994	411 391	439 914
Periodens resultat och totalresultat	-	-	29 203	29 203
Utgående balans 2017-03-31	528	27 994	440 594	469 117

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK

	2017-01-01 2017-03-31	2016-01-01 2016-03-31	2016-01-01 2016-12-31
Rörelseresultat	37 961	25 174	308 008
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	27 203	14 000	103 645
Erhållen ränta	12	43	139
Betald ränta	0	-26	-83
Betald inkomstskatt	-19 400	-25 293	-69 110
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	45 776	13 899	342 599
Förändring av rörelsekapitalet			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar	41 287	35 505	-38 218
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder	-1 319	-17 016	-16 646
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	85 743	32 388	287 735
Investeringsverksamheten			
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-44 625	-15 248	-129 404
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-	-	-516
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-44 625	-15 248	-129 920
Finansieringsverksamheten			
Utbetald utdelning	-	-70 752	-70 752
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-	-70 752	-70 752
Periodens kassaflöde	41 118	-53 612	87 063
Likvida medel vid periodens början	246 906	159 844	159 844
Likvida medel vid periodens slut	288 025	106 232	246 906

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2017-01-01 2017-03-31	2016-01-01 2016-03-31	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning	118 413	92 452	652 093
Direkta kostnader	-48 684	-41 842	-224 121
Bruttoresultat	69 729	50 610	427 972
Försäljningskostnader	-9 476	-8 802	-40 402
Administrationskostnader	-18 933	-14 976	-76 002
Övriga rörelseintäkter	39	347	6 451
Övriga rörelsekostnader	-1 508	-924	-924
Rörelseresultat	39 851	26 255	317 094
Finansiella intäkter	11	15	659
Finansiella kostnader	0	-26	-50
Resultat efter finansiella poster	39 863	26 245	317 703
Bokslutsdispositioner	-	-	-84 819
Skatt på årets resultat	-8 770	-5 774	-51 490
Periodens resultat och totalresultat för året	31 093	20 471	181 395

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-03-31	2016-03-31	2016-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	157 553	104 636	137 531
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	469	914	579
Inventarier, verktyg och installationer	13 042	16 307	13 987
Andelar i koncernföretag	190	240	190
Fordringar hos koncernföretag	50 301	50 301	50 301
Andra långfristiga fordringar	3 402	3 402	3 402
Summa anläggningstillgångar	224 956	175 800	205 990
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	36 863	17 865	71 046
Skattefordringar	14 015	5 441	3 586
Övriga fordringar	19 829	8 428	28 231
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 198	4 178	22 573
Övriga kortfristiga placeringar	-	49 660	-
Likvida medel	283 133	49 949	242 306
Summa omsättningstillgångar	380 037	135 521	367 741
SUMMA TILLGÅNGAR	604 993	311 320	573 732

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2017-03-31	2016-03-31	2016-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	528	528	528
Fond för utvecklingsutgifter	127 702	15 248	93 268
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	155 978	87 028	9 017
Periodens resultat	31 093	20 471	181 395
Summa eget kapital	343 295	151 269	312 203
Obeskattade reserver	163 642	87 973	163 642
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	14 760	6 084	12 214
Skulder till koncernföretag	9 591	5 322	11 583
Övriga skulder	942	763	934
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	72 763	59 908	73 155
Summa kortfristiga skulder	98 056	72 078	97 887
Totala skulder	98 056	72 078	97 887
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	604 993	311 320	573 732

