



# Delårsrapport

2018-01-01 - 2018-03-31

# Delårsrapport Q1, 2018

## FÖRSTA KVARTALET 2018

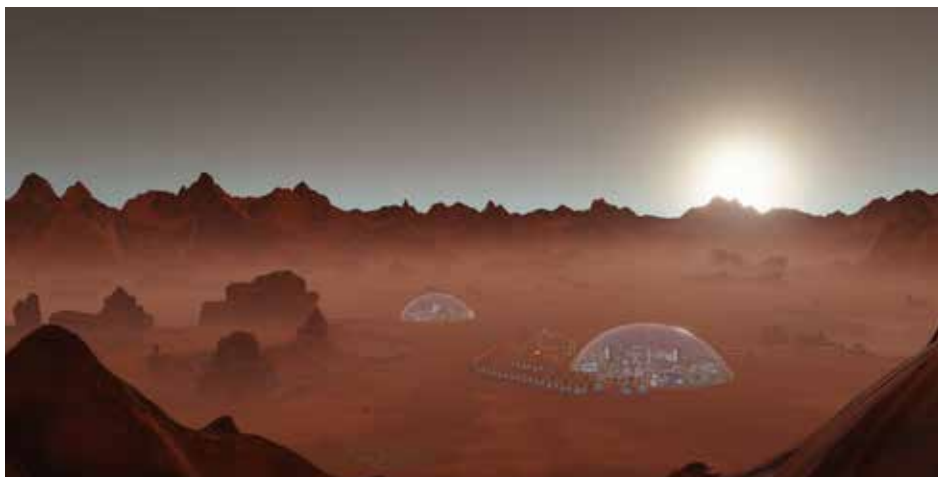
- Omsättningen uppgick till 267,0 MSEK (121,3 MSEK), en ökning med 120 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 140,5 MSEK (38,0 MSEK), en ökning med 270 %.
- Resultat före skatt uppgick till 140,5 MSEK (38,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 108,8 MSEK (29,2 MSEK).
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 144,2 MSEK (85,7 MSEK), och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -90,3 MSEK (-44,6 MSEK).
- Vid utgången av perioden uppgick likvida medel och kortfristiga placeringar till 373,6 MSEK (288,0 MSEK).
- Resultat per aktie uppgick till 1,03 SEK (0,28 SEK) per aktie.
- Intäkterna för första kvartalet 2018 är framförallt hänförliga till Stellaris, Cities: Skylines, Surviving Mars, Hearts of Iron IV och Europa Universalis IV.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER I FÖRSTA KVARTALET 2018

- Ett nytt spel släpptes under perioden, Surviving Mars, utvecklat av den Bulgariska utvecklingsstudion Haemimont Games.
- Flera expansioner släpptes under perioden; Back to Hell till Steel Division: Normandy 44, Apocalypse till Stellaris, Waking the Tiger till Hearts of Iron IV, Rule Britannia till Europa Universalis IV och Content Creator Pack till Cities: Skylines på konsol.
- 2 januari förvärvades 33 % av aktierna i den Seattle-baserade utvecklingsstudion Hardsuit Labs. Köpeskilling uppgick till 2,0 MUSD och Paradox har en option på att öka sitt ägande i framtiden.
- Steam Winter Sale startade 21 december och pågick till och med 4 januari.

## EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 24 april släpptes det nya spelet Battletech, utvecklat av Harebrained Schemes.



## OM PARADOX INTERACTIVE

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 100 titlar och Paradox Interactive äger de viktigaste varumärkena som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Cities: Skylines, Magicka, Age of Wonders 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 över 2 miljoner spelare Paradox-spel varje månad, och antal registrerade Paradoxanvändare överstiger sju miljoner.



## VD:n har ordet

### BRA START PÅ 2018

När vi bestämde oss för att notera Paradox Interactive valde vi att göra det direkt efter ett ganska medokert kvartal – något som var fullständigt medvetet från vår sida. Det gav oss nämligen chansen att på ett strukturerat sätt informera om att vår bransch inte är kvartalsdriven. Detta är viktigt att förstå som investerare, så att man ser på bolaget och dess affärer på lång sikt. Paradox är alltså inte något för den nervösa investeraren.

När vi tittar på resultaten för det första kvartalet 2018 är det på sin plats att påminna om detta. Vi har haft ett bra kvartal på alla sätt och vis med en välplanerad releasekalender. I jämförelse med tidigare års första kvartal skulle jag till och med beskriva kvartalet som riktigt bra! Det är extra kul eftersom många i organisationen har jobbat hårt för att få till bra releaser. Vi kan också se att vi har gjort ett rejält lyft när det gäller att få genomslag i vår marknadsföring.

Internt brukar vi säga att vi satsar på maraton och inte på sprint. Det handlar om att orka hela vägen in i mål. På samma sätt som vi driver bolaget och våra strategier långsiktigt, ser vi också på interaktionen med våra spelare som långsiktig. En konvertering i form av ett spelköp är inte slutdestinationen, utan snarare början på den gemensamma resan framåt. Det innebär att varje nytt spel som släpps kan ses

som en grund som vi fortsätter bygga tillsammans med vårt community. Vi kan till exempel se att för flera av våra spel går lönsamheten och antalet spelare upp över tid (i vissa fall under flera år). Detta innebär att lanseringsperioden för Paradox fortfarande är viktig, men långt ifrån så avgörande som den var för bara några år sedan. Sen handlar det naturligtvis fortfarande om att få till en aktiv spelarbas som återkommer till spelen regelbundet.

Under kvartalet har vi släppt ett nytt spel och flera expansioner. Vi är väldigt nöjda med releasen av *Surviving Mars*, som har nått upp till de mål och förväntningar vi satte i vår prognos. Dessutom är vi mycket stolta över att vi för första gången släppte spelet på PC, MAC, Linux, PS4 och XboxOne samtidigt över multipla tidszoner. Generellt har spelet mottagits väl, särskilt av kritikerna, men det har funnits vissa utmaningar som har dragit ner användarbetygen under nivån som vi är vana att se vid spelsläpp. Utvecklarteamet och förläggarteamet jobbar nu på att fortsätta utveckla spelet tillsammans med spelarbasen, för att förbättra spelupplevelsen enligt spelarnas feedback.

Vi har också släppt en rad efterlängtade expansioner under kvartalet. Dessa bidrar till ett förnyat intresse för spelet, samtidigt som de lockar tillbaka spelare. *Hearts of Iron IV: Waking the Tiger* sålde till exempel mycket bra, trots att många i den trogna spelarskaran redan har expansionspass till spelet. Med släppet av *Europa Universalis IV: Rule Britannia* slog vi nytt rekord i antal aktiva månads-spelare. Även *Stellaris: Apocalypse* nådde en hel mängd nya spelare, vilket märktes på två sätt: dels att försäljningen gick bra, dels att storytrailern har

visats över två miljoner gånger. Vidare fick *Steel Division: Back to Hell* ett positivt mottagande i spelets community då det fanns ett sug efter so-loinnehåll. Därtill fick *Cities: Skylines Console* nytt innehåll i form av ett Content Creator Pack. Innehållet skapades av spelets moddare, som genom ett partnerskap med Paradox blir medskapare till spelet.

Efter perioden har även *Battletech* lanserats och gått enligt plan med en bra CCU (concurrent user) dvs antal spelare som spelar samtidigt.

I januari samlade vi hela bolaget på Kolmården för några dagars konferens och teambuilding. Vi pratade då om organisationen och vår strategi framöver samt firade att Paradox Development Studio fyller 20 år under 2018. I mars gick också Game Developers Conference av stapeln i San Francisco. Det här året låg fokus främst på våra partnerskap, eftersom vi sparar våra tillkännagivanden till PDXCON i maj. Vi hade även talare på utvecklarkonferensen och deltog med talare på Tencents interna konferens.

Det här blir det sista VD-ordet från enbart mig. Nästa VD-ord skriver jag och Ebba gemensamt som avgående VD och tillträdande VD. Därefter ser jag fram emot att få kliva in i min nya roll som arbetande styrelseordförande och låta er stifta bekantskap med vår nya VD. Jag sitter dock kvar på posten till sista juli, och det är mycket vi ska hinna med både innan och efter det datumet!



Fredrik Wester, VD

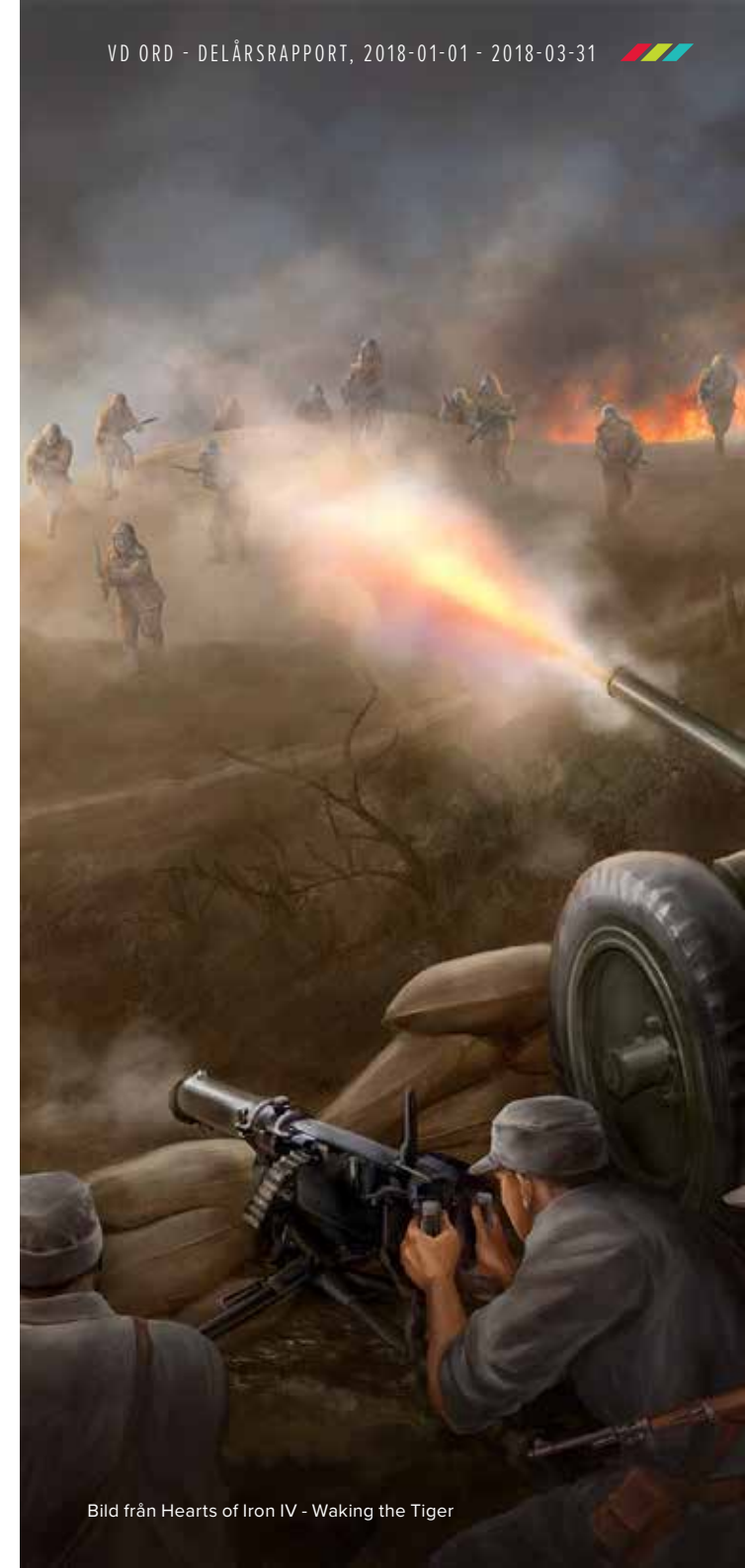


Bild från *Hearts of Iron IV - Waking the Tiger*

# Releaser i kvartalet

## PC, CONSOLE






15 mars 2018

## SURVIVING MARS

Välkommen hem! Det är dags att göra anspråk på den röda planeten och bygga de första fungerande mänskliga kolonierna på Mars! Allt du behöver är förnödenheter, syre, årtionden av utbildning, sandstormserfarenhet och en inställning att allt fixar sig för att du ska avslöja syftet med de där märkliga svarta kuberna som dök upp ur tomma intet. Lite fix och pynt bara så kommer det här stället bli grymt!

Surviving Mars är ett science fiction-stadsbyggarspel som går ut på att kolonisera Mars utan att dö på kuppen. Välj en sponsor för att skaffa resurser och ekonomiskt stöd innan du bestämmer var du vill placera din koloni. Bygg biosfärer och infrastruktur, leta nya möjligheter och använd drönare för att frigöra mer avancerade sätt att forma och utöka din bosättning. Men viktigast av allt är att hålla dina kolonistörer vid liv. Ingen enkel uppgift på en främmande planet.



77	6.5	 65%
74	6.1	 4,5
78	7.1	 5
Metacritic Metascore & User Score		User Score



# Releaser i kvartalet

## PC



### HEARTS OF IRON: WAKING THE TIGER

Långt innan Europa gick ut i krig riktade Japan sina imperialistiska blickar mot den splittrade kinesiska republiken. Trots att landet var lamslaget av politisk vanmakt och århundraden av ojämn utveckling var Kina ändå ingen lätt match. Waking the Tiger är den senaste expansionen till Hearts of Iron. Det här spelet ger möjlighet till nya spelupplevelser för alla spelare och särskilt fokus ligger på den asiatiska fronten i det oförsonligaste kriget i mänsklighetens historia.



### STEEL DIVISION: NORMANDY 44 - BACK TO HELL

Fyra nya divisioner. Två unika ess. Sju historiska uppdrag baserade på verkliga operationer, inklusive fem som kan spelas ensam, kooperativt eller som multip-layer-spel. Spela som en av elva helt nya divisioner, som bara finns i den här versionen.



### STELLARIS: APOCALYPSE

Stellaris: Apocalypse är en komplett expansion som förnyar rymdkrigföringen för alla spelare med en mängd nya anfalls- och försvarsmöjligheter. Förstör hela världar med skräckinjagande nya planetdödande vapen, slåss mot (eller tillsammans med) hänsynslösa rymdpirater och upptäck kanske dessutom några icke-våldsamma spelfunktioner.



# Releaser i kvartalet

PC



DLC

## EUROPA UNIVERSALIS IV: RULE BRITANNIA

Försvagat av krig på kontinenten, med en svag monark och en rovgirig adel anade England i mitten av fjortonhundratalet inte vilka lysande tider som väntade. Vägen dit var svår och gick genom inbördeskrig, religiösa omvälvningar, stora bränder och mariga relationer. Men det land som skulle bli Storbritannien skulle komma att styra ett handelsimperium som sträckte sig över världen och exporterade ideal om engelsk frihet – både i tanke och handel – samtidigt som det formade sig till det mäktigaste land världen hade skådat.

Bemästra vindar och handel och starta en industriell revolution i Rule Britannia, en ny expansion till Europa Universalis IV.

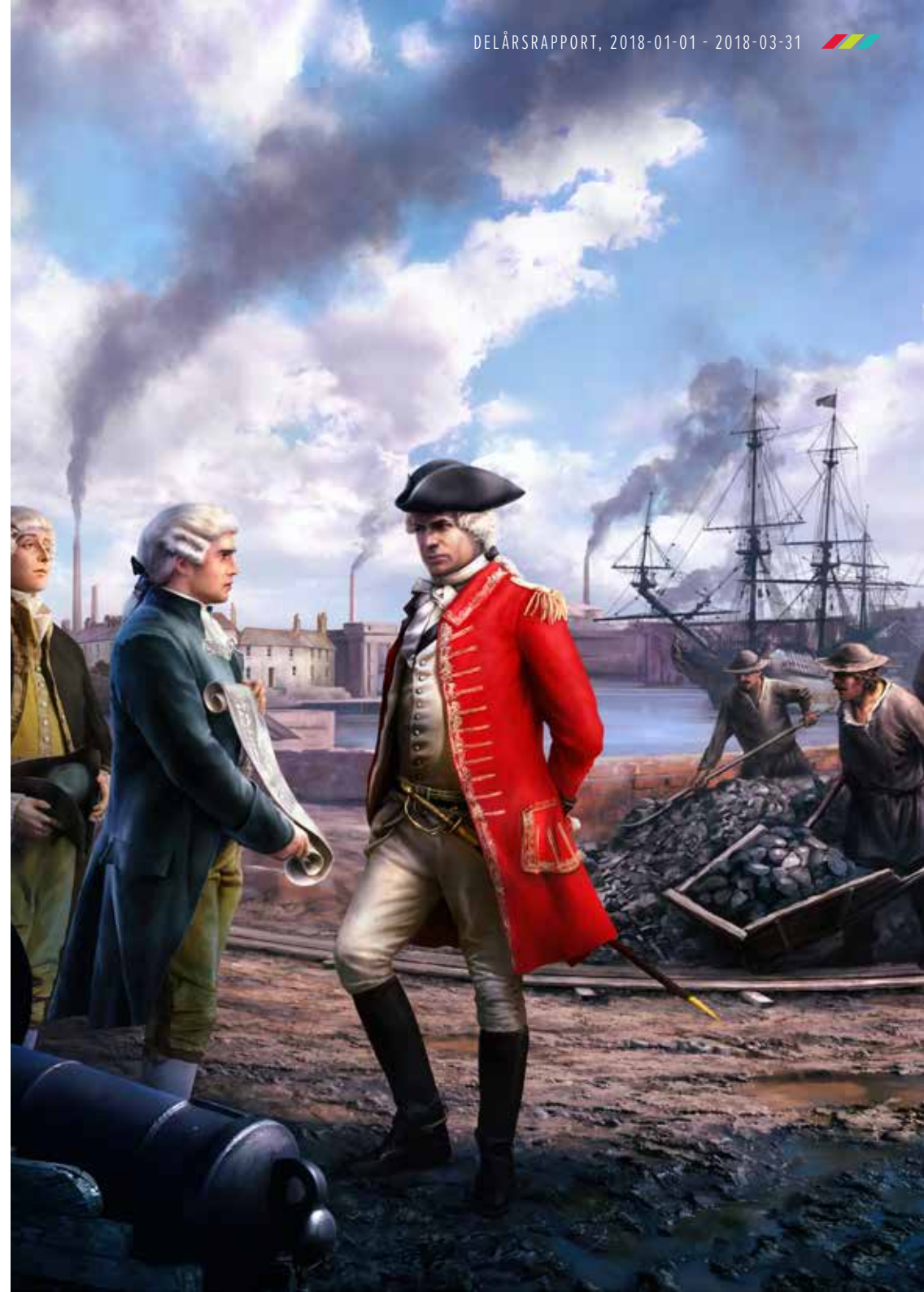
## ÖVRIGA PLATTFORMAR - KONSOL



DLC

## CITIES: SKYLINES - CONTENT CREATOR PACK

Skapad av de fantastiska medlemmarna av Cities: Skylines community kommer nu även Art Deco, med nya byggnader från Matt 'Shroomblaze' Crux, och High-Tech-Buildnings, med femton nya skapelser från Mauro 'GCVos' Vos, till konsol. Unika strukturer, servicebyggnader och nya bostads- och kommersiella stilar kommer att ge din stad en ny känsla även på X-box One och PlayStation4!



# Omsättning och resultat

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT

### FÖRSTA KVARTALET

Omsättningen uppgick till 267,0 MSEK (121,3 MSEK), en ökning med 120 % jämfört med samma period föregående år. Ett nytt spel släpptes under perioden, Surviving Mars, utvecklat av Haemimont Games. Flera expansioner släpptes under perioden; Back to Hell till Steel Division: Normandy 44, Apocalypse till Stellaris, Waking the Tiger till Hearts of Iron IV, Rule Britannia till Europa Universalis IV och Content Creator Pack till Cities: Skylines på konsol. Intäkterna för första kvartalet 2018 är framförallt hänförliga till Stellaris, Cities: Skylines, Surviving Mars, Hearts of Iron IV och Europa Universalis IV.

Direkta kostnader uppgick till 73,4 MSEK (50,1 MSEK), framförallt hänförligt till spelutveckling och royalties. Royalties har ökat jämfört med jämförelseperioden till följd av en ökad andel sålda externt utvecklade spel samt på grund av royalties till externa rättighetsinnehavare. Kostnaderna för spelutveckling har ökat till följd av satsningar och lanseringar av nya spelprojekt.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 20,5 MSEK (9,7 MSEK). Försäljningskostnaderna har ökat till följd av ökade satsningar inom events, annonsering, sälj och marknadsföring.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 35,2 MSEK (22,0 MSEK) där ökningen är hänförlig till ökade

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

Övriga rörelseintäkter uppgick till 3,4 MSEK (0,0 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 0,8 MSEK (1,5 MSEK), varav merparten avser valutaresultat. Den positiva utvecklingen är framför allt driven av en starkare kursutveckling av dollar mot SEK på koncernens likvida medel, rörelsefordringar och rörelseskulder jämfört med samma kvartal föregående år.

Rörelseresultatet uppgick till 140,5 MSEK (38,0 MSEK), en ökning på 270 %.

Resultat före skatt uppgick till 140,5 MSEK (38,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 108,8 MSEK (29,2 MSEK).

### FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 290,7 MSEK (157,6 MSEK), med en nettoökning om 43,4 MSEK under kvartalet. Investeringar i spelprojekt uppgick till 72,3 MSEK (44,6 MSEK).

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 77,1 MSEK (52,9 MSEK). Ökningen är hänförlig till varumärken som ingick i förvärvet av Triumph.

Vid periodens utgång uppgick inventarier och installationer till 11,1 MSEK (13,0 MSEK).

Aktier i intresseföretag uppgår vid periodens utgång till 15,9 MSEK (0,0 MSEK), hänförligt till köp av 33 % av aktierna i den Seattle-baserade utvecklingsstudion Hardsuit Labs den 2 januari 2018.

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 109,6 MSEK (39,0 MSEK), framför allt hänförligt till försäljning på Steam i periodens sista månad.

Likvida medel och övriga kortfristiga placeringar uppgår vid periodens utgång till 373,6 MSEK (288,0 MSEK).

Eget kapital uppgår till 710,4 MSEK (469,1 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 82,2 MSEK (79,6 MSEK). Reserver för royalty till externa spelutvecklare ligger i





linje jämfört med jämförelseperioden. Reserver för personalrelaterade kostnader har ökat jämfört med jämförelseperioden till följd av ett ökat antal anställda inom hela organisationen, samtidigt som reserver för rörlig ersättning till anställda har minskat.

### **KASSAFLÖDE FÖRSTA KVARTALET**

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 144,2 MSEK (85,7 MSEK), framförallt hänförligt till rörelseresultatet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -90,3 MSEK (-44,6 MSEK), framför allt avseende investeringar i spelprojekt. Även investeringar i intresseföretag har genomförts under perioden, uppgående till -16,8 MSEK (0,0 MSEK), avseende aktier i Hardsuit Labs.

### **AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR FÖRSTA KVARTALET**

Periodens avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 29,6 MSEK (21,7 MSEK), ökningen hänförlig till avskrivningar på lanserade spelprojekt. Nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 0,0 MSEK (3,0 MSEK). Avskrivningar på varumärken uppgick till 2,4 MSEK (1,7 MSEK). Avskrivningar på inventarier uppgick till 1,0 MSEK (0,9 MSEK). Avskrivningar och nedskrivningar kopplade till balanserade utgifter för utvecklingsarbeten ingår i direkta kostnader i resultaträkningen, och avskrivningar på varumärken och inventarier ingår i administrationskostnader.

## MODERBOLAGET FÖRSTA KVARTALET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten, samt att moderbolaget även tillhandahåller administrationstjänster åt dotterbolagen. Paradox Development Studio har enbart koncernintern omsättning för spelutveckling fakturerad till moderbolaget, varför moderbolagets utveckling i stor utsträckning följer koncernens utveckling i övrigt. Moderbolagets intäkter för det fjärde kvartalet uppgick till 267,9 MSEK (118,4 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 145,3 MSEK (39,9 MSEK). Resultat före skatt uppgick till 145,3 MSEK (39,9 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 113,4 MSEK (31,1 MSEK). Andelar i koncernföretag uppgår till 41,1 MSEK (0,2 MSEK), till följd av förvärvet av Triumph Holdings BV den 7 juli 2017.

## 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 omarbetade 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. Ett antal nya eller ändrade IFRS träder ikraft först under kommande räkenskapsår och har inte förtidstillämpats vid upprättandet av dessa finansiella rapporter. Arbetet med att analysera effekterna av implementeringen av IFRS 15 Intäkter från avtal med kunder och IFRS 9 Finansiella instrument har slutförts. De nya standarderna kommer inte att ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter utöver utökade upplysningskrav.

## 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 2017 års årsredovisning på sida 22. 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](http://www.paradoxinteractive.com). Bolaget kan kontaktas via e-post [ir@paradoxplaza.com](mailto:ir@paradoxplaza.com), eller post Paradox Interactive AB, Västgötagatan 5, 118 27 Stockholm.

## KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Paradox avser att publicera finansiella rapporter enligt nedan

Delårsrapport januari - juni 2018	2018-08-14
Delårsrapport januari - september 2018	2018-11-13
Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 2018	2019-02-19

## 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 18 maj 2018

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 18 maj 2018.

## NYCKELTAL, KONCERNEN

	2018-01-01 2018-03-31	2017-01-01 2017-03-31	2017-01-01 2017-12-31
Nettoomsättning, TSEK	266 982	121 263	813 785
Rörelseresultat, TSEK	140 546	37 961	339 817
Resultat före skatt, TSEK	140 545	37 973	339 583
Resultat efter skatt, TSEK	108 771	29 203	264 941
Rörelsemarginal	53%	31%	42%
Vinstmarginal	41%	24%	33%
Soliditet	77%	76%	77%
Eget kapital per aktie före och efter utspädning, kr*	6,73	4,44	5,68
Resultat per aktie före och efter utspädning, kr*	1,03	0,28	2,51
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	281	218	243
Antalet anställda vid periodens slut, st	287	224	269

### 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 OCH RAPPORT ÖVER ÖVRIGT TOTALRESULTAT, KONCERNEN

TSEK	2018-01-01 2018-03-31	2017-01-01 2017-03-31	2017-01-01 2017-12-31
Nettoomsättning	266 982	121 263	813 785
Direkta kostnader	-73 365	-50 122	-280 845
<b>Bruttoresultat</b>	<b>193 616</b>	<b>71 140</b>	<b>532 940</b>
Försäljningskostnader	-20 468	-9 723	-65 092
Administrationskostnader	-35 245	-22 006	-106 662
Övriga rörelseintäkter	3 485	58	1 231
Övriga rörelsekostnader	-842	-1 508	-22 600
<b>Rörelseresultat</b>	<b>140 546</b>	<b>37 961</b>	<b>339 817</b>
Finansiella intäkter	-	12	26
Finansiella kostnader	0	0	-260
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>140 545</b>	<b>37 973</b>	<b>339 583</b>
Skatt på årets resultat	-31 775	-8 770	-74 642
<b>Periodens resultat</b>	<b>108 771</b>	<b>29 203</b>	<b>264 941</b>
Hänförligt till:			
Moderföretagets aktieägare	108 771	29 203	264 941
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare, kr	1,03	0,28	2,51
<b>ÖVRIGT TOTALRESULTAT</b>			
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>			
Omräkningsdifferenser	1 703	-	662
<b>Totalresultat för perioden</b>	<b>110 474</b>	<b>29 203</b>	<b>265 603</b>

# BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

2018-03-31

2017-03-31

2017-12-31

## TILLGÅNGAR

### Anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	290 695	157 553	247 328
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	77 091	52 942	78 183
Inventarier, och installationer	11 069	13 042	10 807
Aktier i intresseföretag	15 924	-	-
Andra långfristiga fordringar	3 462	3 402	3 462
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>398 240</b>	<b>226 939</b>	<b>339 779</b>

### Omsättningstillgångar

Kundfordringar	109 641	38 984	72 822
Skattefordringar	0	13 874	347
Övriga fordringar	15 738	20 052	26 548
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	25 774	26 198	22 673
Övriga kortfristiga placeringar	50 000	-	-
Likvida medel	323 570	288 025	320 100
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>524 725</b>	<b>387 132</b>	<b>442 491</b>

## SUMMA TILLGÅNGAR

922 965

614 071

782 270

# BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

### Eget kapital

	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
Aktiekapital	528	528	528
Övrigt tillskjutet kapital	27 994	27 994	27 994
Reserver	2 365	-	662
Balanserat resultat	570 732	411 391	305 791
Periodens resultat	108 771	29 203	264 941
<b>Summa eget kapital</b>	<b>710 391</b>	<b>469 117</b>	<b>599 917</b>

### Långfristiga skulder

Uppskjutna skatteskulder	65 391	36 001	65 080
Övriga skulder	11 432	11 432	11 432
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>76 824</b>	<b>47 434</b>	<b>76 512</b>

### Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	32 551	14 814	22 147
Aktuella skatteskulder	15 307	-	-
Övriga skulder	5 742	3 157	4 692
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	82 151	79 550	79 001
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>135 750</b>	<b>97 521</b>	<b>105 840</b>

### Totala skulder

## SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER

<b>Totala skulder</b>	<b>212 574</b>	<b>144 954</b>	<b>182 352</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>922 965</b>	<b>614 071</b>	<b>782 270</b>

## KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Övrigt				
	Aktiekapital	tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2017-01-01	528	27 994	-	411 391	439 914
Transaktioner med ägarna				0	0
Periodens resultat och totalresultat	-	-	-	29 203	29 203
<b>Utgående balans 2017-03-31</b>	<b>528</b>	<b>27 994</b>	<b>-</b>	<b>440 594</b>	<b>469 117</b>
Ingående balans 2018-01-01	528	27 994	662	570 732	599 917
Transaktioner med ägarna				0	0
Periodens resultat och totalresultat	-	-	1 703	108 771	110 474
<b>Utgående balans 2018-03-31</b>	<b>528</b>	<b>27 994</b>	<b>2 365</b>	<b>679 503</b>	<b>710 391</b>



# KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK

	2018-01-01 2018-03-31	2017-01-01 2017-03-31	2017-01-01 2017-12-31
Rörelseresultat	140 546	37 961	339 817
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	33 939	27 203	139 075
Erhållen ränta	0	12	15
Betald ränta	0	0	-260
Betald inkomstskatt	-15 809	-19 400	-55 150
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	158 675	45 776	423 497
<b>Förändring av rörelsekapitalet</b>			
Förändring av kundfordringar och andra fordringar	-26 009	41 287	2 310
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder	11 502	-1 319	9 604
<b>Nettokassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>144 167</b>	<b>85 743</b>	<b>435 411</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-72 273	-44 625	-220 736
Förvärv av aktier i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	-	-	-35 004
Investeringar i intresseföretag	-16 766	-	-
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-1 268	-	-325
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-	-	-60
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-90 308</b>	<b>-44 625</b>	<b>-256 124</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Utbetald utdelning	-	-	-105 600
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-105 600</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>53 860</b>	<b>41 118</b>	<b>73 687</b>
Likvida medel vid periodens början	320 100	246 906	246 906
Kursdifferens i likvida medel	-389	-	-493
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>373 570</b>	<b>288 025</b>	<b>320 100</b>





# RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2018-01-01 2018-03-31	2017-01-01 2017-03-31	2017-01-01 2017-12-31
Nettoomsättning	267 935	118 413	812 209
Direkta kostnader	-74 424	-48 684	-282 277
<b>Bruttoresultat</b>	<b>193 510</b>	<b>69 729</b>	<b>529 932</b>
Försäljningskostnader	-20 468	-9 476	-64 016
Administrationskostnader	-31 132	-18 933	-92 802
Övriga rörelseintäkter	3 432	39	1 116
Övriga rörelsekostnader	0	-1 508	-22 119
<b>Rörelseresultat</b>	<b>145 342</b>	<b>39 851</b>	<b>352 111</b>
Finansiella intäkter	0	11	26
Finansiella kostnader	0	0	0
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>145 342</b>	<b>39 863</b>	<b>352 137</b>
Bokslutsdispositioner	-	-	-94 406
Skatt på årets resultat	-31 975	-8 770	-56 931
<b>Periodens resultat och totalresultat för året</b>	<b>113 367</b>	<b>31 093</b>	<b>200 800</b>

# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

2018-03-31

2017-03-31

2017-12-31

## TILLGÅNGAR

### Anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	274 051	157 553	231 401
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	104	469	181
Inventarier och installationer	10 343	13 042	10 468
Andelar i koncernföretag	41 091	190	41 091
Fordringar hos koncernföretag	50 301	50 301	50 301
Andelar i intresseföretag	16 766	-	-
Andra långfristiga fordringar	3 462	3 402	3 462
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>396 118</b>	<b>224 956</b>	<b>336 903</b>

### Omsättningstillgångar

Kundfordringar	111 118	36 863	72 524
Skattefordringar	1 267	14 015	1 267
Övriga fordringar	13 780	19 829	24 464
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	25 743	26 198	22 588
Likvida medel	303 495	283 133	304 516
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>505 404</b>	<b>380 037</b>	<b>425 359</b>

## SUMMA TILLGÅNGAR

901 523

604 993

762 262

# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	528	528	528
Fond för utvecklingsutgifter	274 051	127 702	226 340
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	104 829	155 978	-48 260
Periodens resultat	113 367	31 093	200 800
<b>Summa eget kapital</b>	<b>520 769</b>	<b>343 295</b>	<b>407 403</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>243 448</b>	<b>163 642</b>	<b>243 448</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	31 860	14 760	21 854
Skulder till koncernföretag	13 078	9 591	17 292
Aktuella skatteskulder	16,066	-	-
Övriga skulder	1 330	942	1 177
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	74 971	72 763	71 089
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>137 305</b>	<b>98 056</b>	<b>111 411</b>
<b>Totala skulder</b>	<b>137 305</b>	<b>98 056</b>	<b>111 411</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>901 523</b>	<b>604 993</b>	<b>762 262</b>

## NOTER

### NOT 1 - INNEHAV I INTRESSEFÖRETAG

en 2 januari 2018 köptes 33 % av aktierna och tillika rösterna i den Seattle-baserade utvecklingsstudion Hardsuit Labs. Betalning skedde kontant och Paradox har en option på att öka sitt ägande i framtiden. Aktierna värderas i koncernen enligt kapitalandelsmetoden.

TSEK	2018-03-31	2018-01-02
<i>Omsättningstillgångar</i>		
- Likvida medel	4 579	6 694
- Övriga omsättningstillgångar	1 366	1 501
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>5 945</b>	<b>8 195</b>
<b>Anläggningstillgångar</b>	<b>4 371</b>	<b>3 603</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>		
- Finansiella skulder (exklusive leverantörsskulder)	-	-
- Övriga kortfristiga skulder	2 475	2 090
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 475</b>	<b>2 090</b>
<i>Långfristiga skulder</i>		
- Finansiella skulder (exklusive leverantörsskulder)	-	-
- Övriga långfristiga skulder	3 535	2 922
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>3 535</b>	<b>2 922</b>
<b>Nettotillgångar</b>	<b>4 306</b>	<b>6 786</b>
<i>Avstämning mot redovisade värden:</i>		
Ingående nettotillgångar 2 januari 2018	6 786	6 786
Resultat för perioden	-2 552	-
Övrigt totalresultat	-	-
<b>Utgående nettotillgångar</b>	<b>4 234</b>	<b>6 786</b>

TSEK	2018-03-31	2018-01-02
Koncernens andel i %	33%	33%
Koncernens andel	1 397	2 239
Goodwill	14 527	14 527
<b>Redovisat värde</b>	<b>15 924</b>	<b>16 766</b>
Intäkter	12 092	-
Avskrivningar	-	-
Ränteintäkter	-	-
Räntekostnader	-	-
Inkomstskatt	-	-
<b>Resultat och övrigt totalresultat för perioden</b>	<b>-2 552</b>	<b>-</b>

