



Delårsrapport

2017-01-01 - 2017-06-30

Delårsrapport Q2, 2017

ANDRA KVARTALET 2017

- Omsättningen uppgick till 289,4 MSEK (234,9 MSEK), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 162,3 MSEK (142,3 MSEK), en ökning med 14 %.
- Resultat före skatt uppgick till 162,3 MSEK (142,9 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 126,3 MSEK (110,6 MSEK).
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 139,7 MSEK (62,1 MSEK), och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -68,9 MSEK (-25,1 MSEK).
- Vid utgången av perioden uppgick likvida medel och kortfristiga placeringar till 253,2 MSEK (143,2 MSEK).
- Resultat per aktie uppgick till 1,20 SEK (1,05 SEK) per aktie.
- Intäkterna för andra kvartalet 2017 är framförallt hänförliga till Stellaris, Cities: Skylines, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Steel Division: Normandy 44.

FÖRSTA HALVÅRET 2017

- Omsättningen uppgick till 410,7 MSEK (328,2 MSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 200,3 MSEK (167,5 MSEK), en ökning med 20 %.
- Resultat före skatt uppgick till 200,3 MSEK (168,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 155,5 MSEK (130,0 MSEK).
- Resultat per aktie uppgick till 1,47 SEK (1,23 SEK) per aktie.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER ANDRA KVARTALET

- Det nya spelet Steel Division: Normandy 44 utvecklat av Eugen Systems släpptes.

- Cities: Skylines Xbox One Edition släpptes, för första gången portat till konsol. Cities: Skylines till PS4 utannonserades med ett planerat releasedatum i augusti 2017.
- Prison Architect: Mobile, utvecklat av Introversion Software och Tag Games släpptes till tablets.
- Det nya spelet Surviving Mars, utvecklat av Haemimont Games utannonserades med planerad release 2018.
- Det nya spelet Battletech, utvecklat av Harebrained Schemes utannonserades med planerad release 2017.
- Pillars of Eternity: Complete Edition utannonserades till PS4 och Xbox One med planerad release i augusti 2017.
- Flera expansioner släpptes under perioden; Death or Dishonor till Hearts of Iron IV, Mandate of Heaven till Europa Universalis IV, Third Rome till Europa Universalis IV, Mass Transit till Cities: Skylines, samt Utopia till Stellaris.
- Paradox egna spelmässa PDXCon anordnades i Stockholm i maj.
- Paradox Publisher Weekend på Steam startade 6 april och pågick till och med 10 april.
- Steam Summer Sale startade 22 juni och pågick till och med 5 juli.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Förvärvet av spelutvecklaren Triumph Studios genomfördes med förvärvstidpunkt 7 juli 2017. Köpeskilling uppgick till 4 MEUR, plus en prestationsbaserad tilläggsköpeskilling upp till 21 MEUR att utbetalas över flera år.
- Beslut fattades att senarelägga releasen av Battletech till 2018, istället för som tidigare kommunicerat 2017.

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

MED FOKUS PÅ LÅNGDISTANS

Det finns en seglivad myt i spelbranschen som har sina rötter i den tid då försäljning av fysiska exemplar i butik var det enda sättet att nå ut och skapa omsättning. Myten är att endast fullprisspel driver omsättning, samt att det är den initiala försäljningen av ett nytt spel som avgör vad som blir en flopp eller en succé.

Sanningen är en annan. De flesta i branschen räknar idag kallt med att bara ett av fem spelsläpp blir till en riktig succé. Att hantera de övriga fyra på ett smart sätt är vad som bygger långsiktig framgång.

På Paradox undviker vi glädjekalkyler och håller oss i regel till mycket konservativa prognoser. Men vi ser också till att alltid ha en "go-big" plan på lut i det fall ett spel får ett oväntat positivt mottagande, vilket gör att vi snabbt kan gasa på ytterligare med utveckling av nytt innehåll och mer marknadsföring. Förenklat kan man säga att vi hoppas på det bästa, men planerar för det värsta.

Det förhållningssättet, där vi inte planerar för monsterhits vid varje lansering utan förutsätter längre säljperioder där vår long-tail står för en stor del av intäkterna, gör att vi kan driva bolaget på ett långsiktigt hållbart sätt.

På många sätt är det andra kvartalet 2017 ett utmärkt exempel på denna strategi. Vi har släppt två fullprisspel - Steel Division: Normandy 44 och Cities: Skylines för Xbox. Steel Division är sampublicerat med utvecklaren Eugen Systems, vilket i detta fall inneburit att vi kommit in relativt sent i utvecklingsprocessen för att ta över ansvar för sälj, marknadsföring och distribution. Varumärket behåller utvecklaren. Förbeställningskampanjen slog våra förväntningar med råge och spelet har idag en tydlig position i vår portfölj, där vi tror på en längre tids long-tail-försäljning.

Även den nu etablerade relationen med Eugen Systems är värdefull. Vi har knutit till oss en ny utvecklingspartner som har många likheter med vår egen utvecklingsstudio Paradox Development Studio. Även Eugen Systems är mycket erkända inom sin nisch och har byggt upp en stor och hängiven community kring sina spel.

Att släppa Cities: Skylines på en ny plattform har varit spännande, dels för att det inte finns så många liknande titlar på Xbox One, men också för att spelet är så populärt. Spelet hamnade på flera topplistor vid lanseringen och mottagandet har varit positivt hos både kritiker och spelare. Nu förbereder vi oss för att släppa Cities: Skylines på Playstation



4, samt Pillars of Eternity: Complete Edition på både Xbox One och PS4.

Vi har också fortsatt slipa på vår DLC-modell, med expansioner som bidrar till ökade användarbetyg och stadigt växande antal aktiva spelare. Stellaris: Utopia, vår bästsäljande expansion hittills, är ett utmärkt exempel på detta. Under kvartalet har vi även släppt expansionerna Death or Dishonor till Hearts of Iron IV, Mandate of Heaven till Europa Universalis IV samt Mass Transit till Cities: Skylines. Samtliga har bidragit till ökad aktivitet i respektive varumärke.

Under kvartalet har vi också haft en Paradox Publisher Weekend på Steam, samt deltagit i Steams årliga sommarrea. Få saker illustrerar lika tydligt styrkan i vår breda portfölj som försäljningsframgångarna under dessa, vilket också återspeglas i periodens resultat. Under 2016 släppte vi två stora fullprisspel under kvartal två - Hearts of Iron IV och Stellaris. Motsvarande period 2017 har sett väldigt annorlunda ut, men ändå ökar vi både vår omsättning och vår vinst. Viktigt är att poängtera på nytt att jämförelser mellan kvartal sällan är rättvisande i spelbranschen. Här använder jag dock ändå en sådan, för att betona vikten av en bred portfölj byggd på grundspel och expansioner, gamla och nya varumärken samt den viktiga roll som long-tail-försäljning spelar i att skapa stadiga intäktsflöden över tid.

I slutet av kvartalet fick vi äran att välkomna Triumph Studios till Paradox. Den formella transaktionen skedde under kvartal tre, men vi offent-

liggjorde förvärvet i slutet av juni. Att välkomna en ny, etablerad studio till Paradox är riktigt kul, men medför även ett stort ansvar. Under våren tillbringade jag och ledningsgruppen mycket tid i dialog och diskussion med Triumph Studios båda grundare för att säkerställa förvärvsplanerna ur flera perspektiv - både sett till affären, våra utvecklingsmetoder, framtida planer och givetvis företagskulturen. Triumph Studios passar in i Paradox-portföljen på ett väldigt naturligt vis och vi ser nu fram emot en spännande framtid tillsammans.

Jag vill avsluta med att säga några ord om PDX-Con. Eventet har vi haft på Paradox i över tio år och dess främsta syfte har alltid varit att samla journalister och våra utvecklare under samma tak, för att ge våra spel den mediebevakning de förtjänar. Vår filosofi har alltid varit att låta utvecklarna och spelen stå i rampljuset - PDX-Con har därför präglats av tillgänglighet, personlighet och inte minst en äkta passion för våra spel.

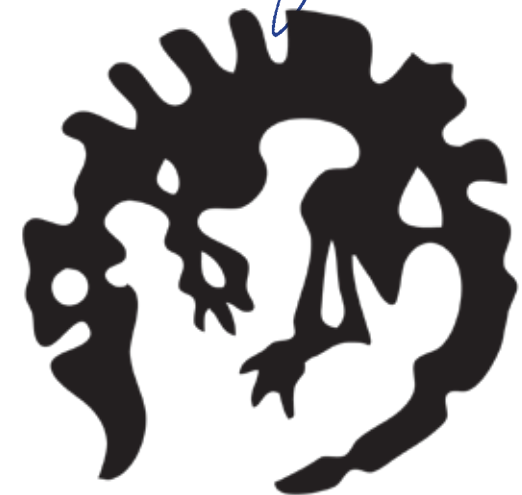
I år valde vi att för första gången öppna upp PDX-Con för allmänheten. Ett av målen var att behålla den personliga atmosfären, trots att deltagarantalet nära tiodubblades. Under en torsdag till söndag i maj samlades 750 personer från fler än 22 länder (inklusive från Australien och Sydkorea), för en riktig Paradox-fest. Med en 91% approval rating från våra besökare, och mer än dubbelt så stort mediegenomslag för våra titlar och för Paradox som helhet (i jämförelse med till exempel GDC och Gamescom) är vi mer än nöjda med utfallet. Men kanske mest anmärkningsvärt är att trots en markant ökning av eventets storlek så anmärkte i

princip samtliga besökare på hur unik den personliga interaktionen med våra utvecklare var.

För de av oss som varit på Paradox länge är det både inspirerande och energigivande att träffa och prata med fans från hela världen. För våra utvecklare ger de mötena en väldigt tydlig förståelse för vilken enorm påverkan deras arbete har på människors liv. För våra nyanställda (varav många kommer till oss som fans) är det en fantastisk introduktion till bolaget och den företagskultur de är en del av.

För mig personligen är PDX-Con en årlig vitamininjektion, en tillställning som på många sätt känns som en familjeåterförening. Att nu och framöver kunna välkomna även våra spelare in i den gemenskapen känns som en stor ära.

Fredrik Wester, VD



Releaser i kvartalet

PC



23 maj 2017

STEEL DIVISION: NORMANDY 44

Detta spel (utvecklat av Eugen Systems) ger spelaren befälet över detaljerade, historiskt korrekta soldater, stridsvagnar och andra fordon från andra världskrigets avgörande slag. Spelare kan mäta sina taktiska färdigheter mot andra i stora multiplayerstrider, eller i en utmanande singleplayerkampanj.

Steel Division: Normandy 44 ger spelaren kontroll över legendariska militära divisioner från sex olika länder, som till exempel amerikanska 101st Airborne, tyska Armored 21 Panzer eller 3rd Canadian Division, under invasionen av Normandie 1944.





Releaser i kvartalet

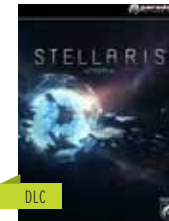
PC



DLC

EUROPA UNIVERSALIS IV - MANDATE OF HEAVEN

Medan Europa långsamt kämpar sig tillbaka efter en lång period av mörker, fortsätter Östern att lysa starkt. Mingdynastins makt vilar på en mångtusenårig civilisation. De japanska krigsherrarna följer bushido, slagfältens urgamla hederskod. Gudarna har välsignat Asien med rikedom och kultur. Är även du värdig "the Mandate of Heaven"?



DLC

STELLARIS - UTOPIA

Stjärnorna har kallat dig i årtusenden. Nu reser du ibland dem. Ett universum fyllt av möjligheter ligger öppet för dig när din art tar sina första steg ut i det stora okända. Nu kan du vända din splittrade hemplanet ryggen. Här kan du bygga något nytt. Här kan du förena ditt folk och bygga det perfekta samhället. Bara i rymden kan du bygga "Utopia".



DLC

CITIES: SKYLINES - MASS TRANSIT

Mass Transit är den senaste expansionen till Paradox prisbelönta stadsbyggarspel Cities: Skylines. Expansionen ger dina medborgare nya sätt att ta sig fram med stil. Färjor, monorails, linbanor och luftskepp låter dig resa över vattnet, nå höga bergstoppar och färdas genom luften.



Releaser i kvartalet

PC



DLC

HEARTS OF IRON IV - DEATH OR DISHONOR

Death or Dishonor låter dig uppleva historiens största konflikter från nya perspektiv. Den senaste expansionen till Hearts of Iron IV fokuserar på de länder som kom i kläm mellan Sovjetunionen och Nazityskland under andra världskriget, som här ställs inför det svåra valet mellan att gå i konflikt med en global supermakt eller att sälja ut sina ideal för att säkra sin överlevnad.



DLC

TYRANNY - TALES FROM THE TIERS

Den första expansionen till Paradox kritikerrosade rollspel Tyranny låter dig dyka ännu djupare ned i spelvärlden The Tiers. Överlista blodtörstiga landsvägsbanditer, köpslå med handelsresande, upptäck nya föremål, äventyr och utmaningar på din resa genom spelets krigshärjade värld.



DLC

EUROPA UNIVERSALIS IV - THIRD ROME

Europa Universalis IV: Third Rome ger dig nya verktyg för att kontrollera Ryssland och dess närmaste grannar, både militärt, politiskt och spirituellt. Utnyttja den ortodoxa kyrkans makt för politisk vinning, låt statsapparaten inflytande växa och utforska sibiens ödemarker på väg mot din rättmätiga plats på tsardömetron.



Releaser i kvartalet





ÖVRIGA PLATTFORMAR



25 maj 2017

PRISON ARCHITECT: MOBILE

Fly från verkligheten men inte från ditt skraddarsydda fängelse! Prison Architect: Mobile utmanar dig att bygga och sköta ett fängelse med högsta säkerhetsklass. Du gör allt från att placera ut celler och dra elektricitet till att hantera personalens lön och moral. Från idé till genomförande är du arkitekt, förvaltare och fängelsedirektör.



	3,3
App Store rating	
	3,3
Google Play rating	
	TBD
	TBD
Metacritic score	



21 april 2017

CITIES: SKYLINES - XBOX ONE

Cities: Skylines är Paradox och Colossal Orders prisbelönta och bästsäljande managementspel som nu också görs tillgängligt för Xbox One. Xbox One Edition innehåller hela originalspelet och även den populära expansionen After Dark, som tillför möjligheten att planera och designa sina städers nattliv och turistattraktioner.

	4,1
Xbox Live score	
	81
	5.4
Metacritic score	



Omsättning och resultat

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 289,4 MSEK (234,9 MSEK), en ökning med 23 % jämfört med samma period föregående år. Under andra kvartalet 2017 släpptes det nya spelet Steel Division: Normandy 44 utvecklat av Eugen Systems. Cities: Skylines Xbox One Edition släpptes, för första gången portat till konsol. Prison Architect: Mobile, utvecklat av Introversion Software och Tag Games släpptes till tablets. Flera expansioner släpptes under perioden; Death or Dishonor till Hearts of Iron IV, Mandate of Heaven till Europa Universalis IV, Mass Transit till Cities: Skylines, samt Utopia till Stellaris. Intäkterna för andra kvartalet 2017 är framförallt hänförliga till Stellaris, Cities: Skylines, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Steel Division: Normandy 44.

Direkta kostnader uppgick till 65,4 MSEK (59,6 MSEK), framförallt hänförligt till spelutveckling samt royalties till externa utvecklare som ersättning för utvecklingsarbete. Royalties ligger i nivå med jämförelseperioden. Kostnaderna för spelutveckling har ökat till följd av satsningar och lanseringar av nya spelprojekt. Under perioden belastas direkta kostnader med nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgående till 3,3 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 18,8 MSEK (10,9 MSEK). Försäljningskostnaderna har ökat

till följd av ökade satsningar inom events, annonsering, sälj och marknadsföring.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 31,5 MSEK (26,0 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 0,0 MSEK (4,0 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 11,5 MSEK (0,0 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 162,3 MSEK (142,3 MSEK), en ökning på 14 %.

Resultat före skatt uppgick till 162,3 MSEK (142,9 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 126,3 MSEK (110,6 MSEK).

FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 195,8 MSEK (113,4 MSEK), med en nettoökning om 38,2 MSEK under kvartalet. Investeringar i spelprojekt uppgick till 68,5 MSEK (24,6 MSEK), och avskrivningar på lanserade spelprojekt uppgick till 27,0 MSEK (15,9 MSEK).





Omsättning och resultat, forts.

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 51,3 MSEK (57,9 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 12,4 MSEK (15,9 MSEK).

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 84,9 MSEK (107,6 MSEK). Det höga beloppet i utgången av perioden kommer till stor del av försäljningen på Steam i juni 2017.

Likvida medel och övriga kortfristiga placeringar uppgår vid periodens utgång till 253,2 MSEK (143,2 MSEK).

Eget kapital uppgår till 489,9 MSEK (329,5 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 71,0 MSEK (64,9 MSEK). Reserver för royalty till externa spelutvecklare ligger i nivå med jämförelseperioden. Reserver för personalrelaterade kostnader har ökat jämfört med jämförel-

seperioden till följd av ett ökat antal anställda inom hela organisationen, samtidigt som reserver för rörlig ersättning till anställda har minskat.

KASSAFLÖDE ANDRA KVARTALET

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 139,7 MSEK (62,1 MSEK), framförallt hänförligt till rörelseresultatet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -68,9 MSEK (-25,1 MSEK), framför allt avseende investeringar i spelprojekt. Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -105,6 MSEK (0,0 MSEK) bestående av 2016 års utdelning som reglerats i kvartalet.

AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR

Periodens avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 27,0 MSEK (15,9 MSEK), ökningen hänförlig till avskrivningar på balanserade spelprojekt. Nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 3,3 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.

HALVÅRET I SAMMANDRAG

Omsättningen uppgick till 410,7 MSEK (328,2 MSEK), en ökning med 25 % jämfört med samma period föregående år. Rörelseresultatet uppgick till 200,3 MSEK (167,5 MSEK), en ökning med 20 %. Intäkterna för perioden är framförallt hänförliga till Stellaris, Cities: Skylines, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV, och Crusader Kings II.

Direkta kostnader har ökat med 14,0 MSEK till följd av ökade kostnader för spelutveckling. Resultat före skatt uppgick till 200,3 MSEK (168,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 155,5 MSEK (130,0 MSEK).

Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 113,1 MSEK (39,9 MSEK). Avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 48,7 MSEK (27,3 MSEK), och nedskrivningar uppgick till 6,2 MSEK (0,0 MSEK).

Avskrivningar på varumärken uppgick till 3,3 MSEK (3,3 MSEK).

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 andra kvartalet uppgick till 290,8 MSEK (235,7 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 163,6 MSEK (146,2 MSEK). Resultat före skatt uppgick till 163,6 MSEK (146,7 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till 127,6 MSEK (114,4 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 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.

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. Bolagets kontaktperson Andras Vajlok kan kontaktas via e-post ir@paradox-plaza.com, eller post Paradox Interactive AB, Västgötagatan 5, 118 27 Stockholm.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Paradox avser att publicera finansiella rapporter enligt nedan

Delårsrapport januari-september 2017	2017-11-14
Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 2017	2018-02-13

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 15 augusti 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 15 augusti 2017.



NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017-04-01 2017-06-30	2016-04-01 2016-06-30	2017-01-01 2017-06-30	2016-01-01 2016-06-30	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning, TSEK	289 447	234 896	410 710	328 170	653 743
Rörelseresultat, TSEK	162 321	142 330	200 282	167 504	308 008
Resultat före skatt, TSEK	162 322	142 882	200 295	168 048	308 622
Resultat efter skatt, TSEK	126 337	110 603	155 540	129 995	240 439
Rörelsemarginal	56%	61%	49%	51%	47%
Vinstmarginal	44%	47%	38%	40%	37%
Soliditet	75%	73%	75%	73%	76%
Eget kapital per aktie före och efter utspädning, kr*	4,64	3,12	4,64	3,12	4,17
Resultat per aktie före och efter utspädning, kr*	1,20	1,05	1,47	1,23	2,28
Antal aktier vid periodens slut före och efter utspädning, st*	105 600 000	105 600 000	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	105 600 000	105 600 000
Antalet anställda i genomsnitt, st	230	190	224	187	194
Antalet anställda vid periodens slut, st	241	192	241	192	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	2017-04-01	2016-04-01	2017-01-01	2016-01-01	2016-01-01
	2017-06-30	2016-06-30	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
Nettoomsättning	289 447	234 896	410 710	328 170	653 743
Direkta kostnader	-65 371	-59 603	-115 493	-101 451	-224 729
Bruttoresultat	224 076	175 292	295 217	226 719	429 015
Försäljningskostnader	-18 835	-10 939	-28 559	-19 782	-40 770
Administrationskostnader	-31 455	-26 015	-53 461	-42 822	-85 837
Övriga rörelseintäkter	51	4 005	109	4 355	6 566
Övriga rörelsekostnader	-11 517	-14	-13 025	-966	-966
Rörelseresultat	162 321	142 330	200 282	167 504	308 008
Finansiella intäkter	3	594	15	611	681
Finansiella kostnader	-2	-41	-2	-67	-67
Resultat efter finansiella poster	162 322	142 882	200 295	168 048	308 622
Skatt på årets resultat	-35 985	-32 279	-44 755	-38 053	-68 182
Årets resultat	126 337	110 603	155 540	129 995	240 439
Hänförligt till:					
Moderföretagets aktieägare	126 337	110 603	155 540	129 995	240 439
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare, kr	1,20	1,05	1,47	1,23	2,28



BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

TILLGÅNGAR

Anläggningstillgångar

	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	195 786	113 375	137 531
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	51 288	57 906	54 596
Inventarier, och installationer	12 406	15 894	13 987
Andra långfristiga fordringar	3 462	3 402	3 402
Summa anläggningstillgångar	262 942	190 577	209 516

Omsättningstillgångar

Kundfordringar	84 858	107 588	71 390
Skattefordringar	-	-	3 244
Övriga fordringar	27 692	7 178	28 932
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 997	5 041	22 598
Likvida medel	253 199	143 202	246 906
Summa omsättningstillgångar	392 746	263 009	373 071

SUMMA TILLGÅNGAR

655 687	453 586	582 587
----------------	----------------	----------------



BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	528	528	528
Övrigt tillskjutet kapital	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	305 791	170 952	170 952
Periodens resultat	155 540	129 995	240 439
Summa eget kapital	489 854	329 469	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	17 877	9 486	12 311
Aktuella skatteskulder	6 242	16 125	-
Övriga skulder	23 256	2 784	3 135
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	71 025	64 935	79 794
Summa kortfristiga skulder	118 400	93 330	95 240
Totala skulder	165 834	124 117	142 674
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	655 687	453 586	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	0
Utdelningar			-70 752	-70 752
Transaktioner med ägarna			-71 174	-71 174
Periodens resultat och totalresultat	-	-	129 995	129 995
Utgående balans 2016-06-30	528	27 994	300 947	329 469
Ingående balans 2017-01-01	528	27 994	411 391	439 914
Utdelningar			-105 600	-105 600
Transaktioner med ägarna			-105 600	-105 600
Periodens resultat och totalresultat	-	-	155 540	155 540
Utgående balans 2017-06-30	528	27 994	461 331	489 854



KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2017-04-01	2016-04-01	2017-01-01	2016-01-01	2016-01-01
	2017-06-30	2016-06-30	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
Rörelseresultat	162 321	142 330	200 282	167 504	308 008
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	32 887	19 025	60 090	33 025	103 645
Erhållen ränta	3	32	15	75	139
Betald ränta	-2	-57	-2	-83	-83
Betald inkomstskatt	-15 869	-10 966	-35 269	-36 259	-69 110
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	179 340	150 364	225 116	164 263	342 599
Förändring av rörelsekapitalet					
Förändring av kundfordringar och andra fordringar	-53 514	-88 166	-12 227	-52 661	-38 218
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder	13 838	-108	12 519	-17 124	-16 646
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	139 664	62 089	225 408	94 478	287 735
Investeringsverksamheten					
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-68 505	-24 603	-113 130	-39 851	-129 404
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-325	-516	-325	-516	-516
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-60	-	-60	-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-68 890	-25 119	-113 515	-40 367	-129 920
Finansieringsverksamheten					
Utbetald utdelning	-105 600	-	-105 600	-70 752	-70 752
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-105 600	-	-105 600	-70 752	-70 752
Periodens kassaflöde	-34 826	36 970	6 292	-16 642	87 063
Likvida medel vid periodens början	288 025	106 232	246 906	159 844	159 844
Likvida medel vid periodens slut	253 199	143 202	253 199	143 202	246 906



RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-04-01	2016-04-01	2017-01-01	2016-01-01	2016-01-01
	2017-06-30	2016-06-30	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
Nettoomsättning	290 773	235 656	409 186	328 108	652 093
Direkta kostnader	-69 256	-59 305	-117 939	-101 147	-224 121
Bruttoresultat	221 517	176 351	291 247	226 961	427 972
Försäljningskostnader	-18 585	-10 647	-28 061	-19 449	-40 402
Administrationskostnader	-28 118	-23 528	-47 051	-38 504	-76 002
Övriga rörelseintäkter	16	3 995	55	4 342	6 451
Övriga rörelsekostnader	-11 263	0	-12 771	-924	-924
Rörelseresultat	163 567	146 171	203 419	172 426	317 094
Finansiella intäkter	3	576	14	592	659
Finansiella kostnader	0	-24	0	-49	-50
Resultat efter finansiella poster	163 570	146 723	203 432	172 968	317 703
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	-84 819
Skatt på årets resultat	-35 985	-32 279	-44 755	-38 053	-51 490
Periodens resultat och totalresultat för året	127 585	114 444	158 677	134 915	181 395



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	195 786	113 375	137 531
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	358	802	579
Inventarier och installationer	12 406	15 894	13 987
Andelar i koncernföretag	190	190	190
Fordringar hos koncernföretag	50 301	50 301	50 301
Andra långfristiga fordringar	3 462	3 402	3 402
Summa anläggningstillgångar	262 503	183 965	205 990
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	82 765	107 297	71 046
Fordringar hos koncernföretag	-	1 036	-
Skattefordringar	-	-	3 586
Övriga fordringar	26 045	6 596	28 231
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	26 997	5 014	22 573
Likvida medel	229 564	138 411	242 306
Summa omsättningstillgångar	365 371	258 354	367 741
SUMMA TILLGÅNGAR	627 874	442 318	573 732



BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2017-06-30	2016-06-30	2016-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	528	528	528
Fond för utvecklingsutgifter	176 578	36 088	93 268
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	1 502	66 198	9 017
Periodens resultat	158 677	134 915	181 395
Summa eget kapital	365 280	265 723	312 203
Obeskattade reserver	163 642	87 973	163 642
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	16 894	9 215	12 214
Skulder till koncernföretag	11 394	5 330	11 583
Aktuella skatteskulder	6 056	15 824	-
Övriga skulder	7 883	871	934
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	56 724	57 382	73 155
Summa kortfristiga skulder	98 952	88 622	97 887
Totala skulder	98 952	88 622	97 887
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	627 874	442 318	573 732

