



# Delårsrapport

2016-01-01 - 2016-06-30

# Delårsrapport Q2, 2016

## ANDRA KVARTALET

- Omsättningen uppgick till 234,9 MSEK (182,0 MSEK), en ökning med 29 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 142,3 MSEK (68,4 MSEK), en ökning med 108 %.
- Resultat före skatt uppgick till 142,9 MSEK (68,4 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 110,6 MSEK (53,2 MSEK).
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 62,1 MSEK (174,5 MSEK), och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -25,1 MSEK (-20,7 MSEK).
- Vid utgången av perioden uppgick likvida medel och kortfristiga placeringar till 143,2 MSEK (176,4 MSEK).
- Under andra kvartalet 2016 släpptes de egenutvecklade spelen Stellaris och Hearts of Iron IV, samt en expansion till Europa Universalis IV - Mare Nostrum. Intäkterna för andra kvartalet 2016 är framförallt hänförliga till Stellaris, Hearts of Iron IV, Cities: Skylines, Europa Universalis IV, Pillars of Eternity och Crusader Kings II.

## FÖRSTA HALVÅRET

- Omsättningen uppgick till 328,2 MSEK (386,7 MSEK), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 167,5 MSEK (166,0 MSEK), en ökning med 1 %.
- Resultat före skatt uppgick till 168,0 MSEK (165,8 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 130,0 MSEK (129,1 MSEK).

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER ANDRA KVARTALET

- Den 31 maj listades företaget på Nasdaq First North. Målsättningen var att bjuda in anställda, fans och andra långsiktiga intressenter på bolagets fortsatta resa. Totalt 15,5 % av bolaget erbjöds och bolaget fick över 22 000 nya aktieägare.
- I juni deltog Paradox på E3, en av de större globala branschmässorna. Bland annat visades det kommande rollspelet Tyranny, utvecklat av Obsidian Entertainment, för inbjuden media.
- Den 23 juni startade årets "Steam Summer Sale" som pågick till och med 4 juli.

## EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Inga väsentliga händelser har ägt rum efter periodens utgång.

### 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 75 titlar och Paradox Interactive äger de viktigaste varumärkena som Stellaris, Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings, Cities: Skylines, 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 över en miljon spelare Paradoxspel varje månad, och antal registrerade Paradoxanvändare överstiger fem miljoner.



# VD:n har ordet

## BÄSTA KVARTALET I PARADOX HISTORIA

Paradox har under de senaste, åtminstone fem åren, följt en väl utstakad plan där grundfilosofin har varit att växa under lönsamhet. Att vi under kvartal två uppvisar starkare resultat än någonsin tidigare i bolagets historia är därför varken en överraskning eller en slump. Samtidigt ska vi komma ihåg att det kommer att finnas bättre kvartal och sämre kvartal, precis som vi tidigare påpekat.

Den övergripande målsättningen har varit att fortsätta bygga ett bolag med långsiktig lönsamhet där vi utgår ifrån vår existerande målgrupp och vår Paradox formel (Paradox Game Pillars\*). I tillägg skapar vi genom förvärv och strategiska partnerskap, till exempel White Wolf, större höjd för framtiden samtidigt som vi kontinuerligt utvecklas och utmanar oss själva på kvalitetssidan för att skapa bättre produkter.

Vi har en robust produktportfölj i ryggen och det gör oss mindre sårbara för enskilda spelsläpp, även om vi givetvis kan göra fler investeringar och satsa på utveckling och förbättring i större utsträckning ju mer framgångsrika våra titlar är.

Initial framgång tenderar att korrelera med en lång long-tail av intäkter för varumärket, då vi kontinuerligt skapar nytt innehåll till våra spel. En större spelarbas innebär också en större grupp av personer som skapar eget innehåll i form av modifikationer, youtube videos, streams och så vidare och därmed även hjälper till att hålla varumärket vid liv.

Under kvartal två släppte vi två egenutvecklade spel inom den nisch där vi är absolut starkast och därför visste vi att kvartalet skulle bli starkt även resultatmässigt. Att det skulle bli det starkaste kvartalet i Paradox historia förstod vi först under spelens försäljningskampanjer.



Stellaris fick ett oerhört positivt mottagande och slog nytt rekord för intäkter de första 24 timmarna någonsin för bolaget. Även om spelet till viss del bygger på den formel som gjort Paradox Development Studio till en världsberömd utvecklingsstudio, finns många exempel där man testat gränserna, implementerat nytt och förändrat.

Hearts of Iron är ett av våra största och mest framgångsrika varumärken och med så många existerande fans ställs det skyhöga förväntningar från den existerande spelarbasen. Hearts of Iron IV inte bara mötte dessa förväntningar utan blev det snabbast säljande historiska strategispel Paradox någonsin släppt. Användarrecensioner och recensionerna från media visar att teamet inte bara lyckats med att möta de existerande spelarnas förväntningar utan även, precis som med Stellaris, lyckats locka många nya spelare.

Att både nya och gamla spelare uppskattar båda spelen är ett bra exempel på hur vi som företag kan kapitalisera på våra existerande styrkor medan vi samtidigt utvecklar och utmanar oss själva.

Även de spel som släpptes under perioden 2012-2015, huvudsakligen Crusader Kings II, Europa Universalis IV och Cities: Skylines, visade god försäljning under det andra kvartalet. Gemensamt för samtliga av dessa spel är att spelarbasen är mycket aktiv, både i antal spelade timmar men kanske framförallt i det innehåll spelarna skapar för spelen och varandra.

Utöver de projekt som redan har utannonserats eller finns tillgängliga på marknaden har vi för närvarande flertalet aktiva projekt som befinner

sig i olika stadier av produktionsfasen eller i tidig förproduktion. Av dessa projekt kommer vissa aldrig nå produktionsstadiet eller kommuniceras.

I juni passerade Paradox för första gången 1,5 miljoner månadsaktiva spelare för våra spel. Antalet aktiva spelare är en bra indikation på hur det går för ett spelföretag, särskilt om man ser till trender över längre tid. I vårt fall har vi haft en mycket tydligt uppåtgående trend de senaste åren.

Vi har sedan start haft en mycket nära relation med vårt community, där alla våra anställda och i synnerhet våra utvecklare, uppmuntras att ha direktkontakt med våra spelare. Detta har absolut varit en bidragande faktor till att vi lyckats utöka vår spelarbas utan att tappa den personliga touchen samt behålla känslan för vad användaren vill ha. Ett bra spel är ett spel som användare vill spela ofta och länge samt är villiga att betala för.

Vi är fortsatt välfinansierade med en god kassa och vi kommer att fortsätta fokusera på att finansiera spel som matchar vår portfölj och som i huvudsak baserar sig på den portfölj av varumärken som ägs av Paradox.

White Wolf Publishing har nu ett team som jobbar med licensieringsverksamheten och vi hoppas på att snart få skörda de första frukterna av detta arbete.

Paradox listades på First North Premier den 31 maj och vi fick över 22 000 nya aktieägare. Då målsättningen var att bjuda in fler personer på den långsiktiga resa vi ser för Paradox har det varit extra roligt att se så många fans och anställda som

nyblivna aktieägare. Utvecklingen för kursen har varit positiv och i skrivande stund handlas aktien på 85 % över introduktionskursen.

I och med börsnoteringen startade vi ett nytt kapitel för Paradox. Ett nytt kapitel med många möjligheter men med samma grundfilosofier som funnits hos oss sedan start. På många sätt har den här resan bara börjat. Förvänta er upp och nedgångar men över tid tillväxt under lönsamhet, eller "business as usual" som vi kallar det.

Fredrik Wester, VD

**\* Paradox Game Pillars**  
WHAT ARE WE LOOKING FOR IN A GREAT GAME?

- Replayable**  
You're basically never "done" with the game. System driven games with challenging sandbox environments make for unique game sessions each time you play.
- Intellectual, yet hard core**  
The games challenge your mind, not your reflexes. Incredible depth is also matched with a balanced learning curve.
- Function over form**  
What makes a Paradox game beautiful isn't necessarily the graphics - it's the gameplay. Given the choice, we will always focus on gameplay and systems first. We strive for the right production values, not high production values.
- Accessible**  
The games take time to master - but the journey is always rewarding. You don't stop playing our games because you don't understand how things work or what to do next.
- Creativity**  
We want our players to create and share their own stories from our games - not just the stories we imagined. The game should encourage creativity, experimentation and the creation of memorable stories.
- Highly engaging subject matter**  
Regardless of what the game is about, there's always more to discover behind the scenes. The player can always dig deeper into the subject matter of the game even when they're not playing.

Icons: Refresh, Brain, Building, Map, Lightbulb, Dollar sign with magnifying glass.

Some made by Freddah from www.freddah.com is licensed by CC BY. paradox interactive

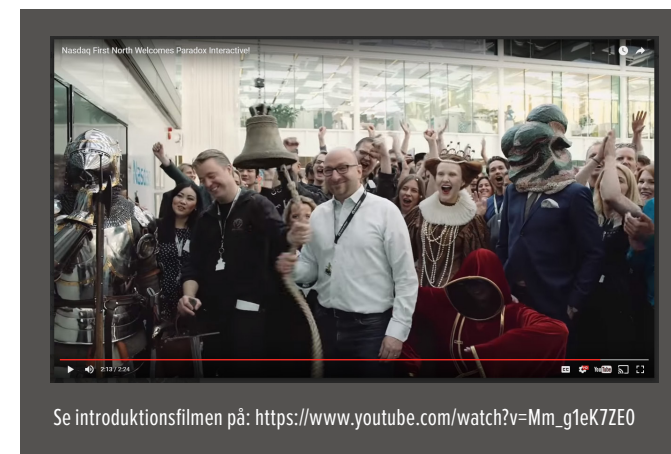


## IPO - THE PARADOX WAY

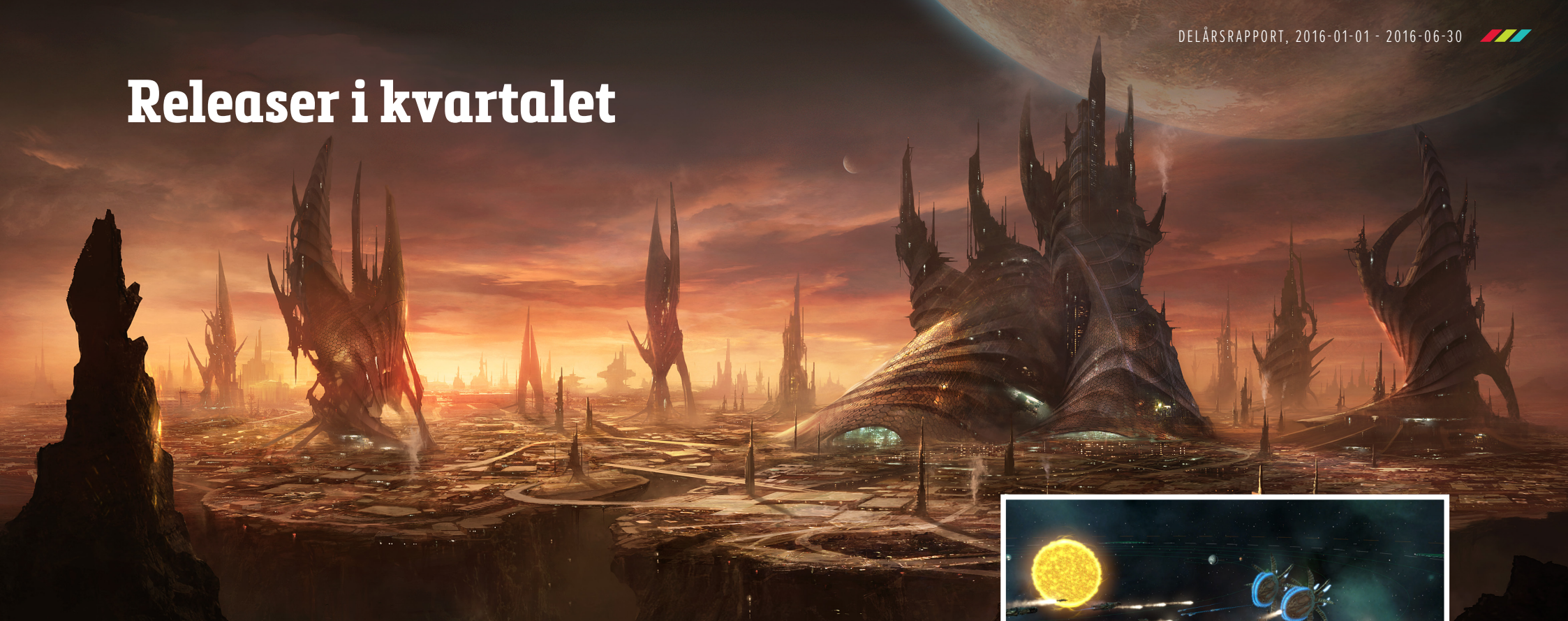
I maj listades Paradox på Nasdaq First North Premier. Listningen syftade primärt till att ge Paradox anställda, fans och allmänheten möjligheten att vara med på Bolagets framtida resa. Dessutom ger en listning en bättre tillgång till kapitalmarknaden med möjlighet att använda aktien som förvärvsvaluta. Samtidigt ger en listning ökad kännedom om Paradox, dess verksamhet och varumärket bland såväl

befintliga som potentiella spelare och fans, partners, spelutvecklare och andra intressenter, något som förväntas gynna Paradox utveckling.

Erbjudandet övertecknades flera gånger och aktien handlas vid skrivandets stund till 85 % över introduktionskursen.



# Releaser i kvartalet



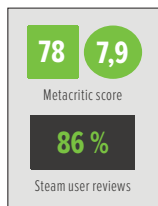
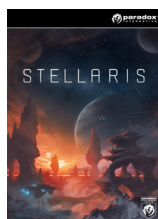
9 maj 2016

## STELLARIS

Utforska en vidsträckt galax full av under! Paradox Development Studio, presenterar Stellaris, en vidareutveckling av Grand strategy-genren med utforskning av rymden som kärna.

Med en djup strategisk spelupplevelse, ett rikt och enormt mångsidigt utbud av främmande civilisationer och ett drivet berättande erbjuder Stellaris en engagerande och utmanande spelupplevelse som belönar interstellär utforskning medan du färdas, upptäcker, interagerar och lär dig mer om de många arter som du kommer att stöta på under dina resor.

Etsa ditt namn över kosmos genom att smida fram ett galaktiskt imperium; kolonisera avlägsna planeter och integrera främmande civilisationer. Kommer du expandera genom krig ensam eller gå vägen via diplomati för att uppnå dina mål?





# Releaser i kvartalet



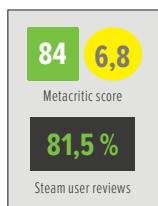
6 juni 2016

## HEARTS OF IRON IV

Segern är nära till hands! Din förmåga att leda din nation är ditt främsta vapen. Stratispelet Hearts of Iron IV låter dig ta kommandot över valfri nation under andra världskriget; den mest engagerande konflikten i världshistorien.

Från hjärtat av slagfältet till ledningscentralen kommer du styra din nation till ära och föra krig, förhandla eller invadera. Du har makten att tippa själva balansen i andra världskriget.

Det är dags att visa din förmåga som den största militära ledaren i världen. Kommer du återuppleva eller ändra historien? Kommer du ändra ödet för världen genom att uppnå seger till varje pris?



# Releaser i kvartalet



5 april 2016

## EUROPA UNIVERSALIS IV – MARE NOSTRUM

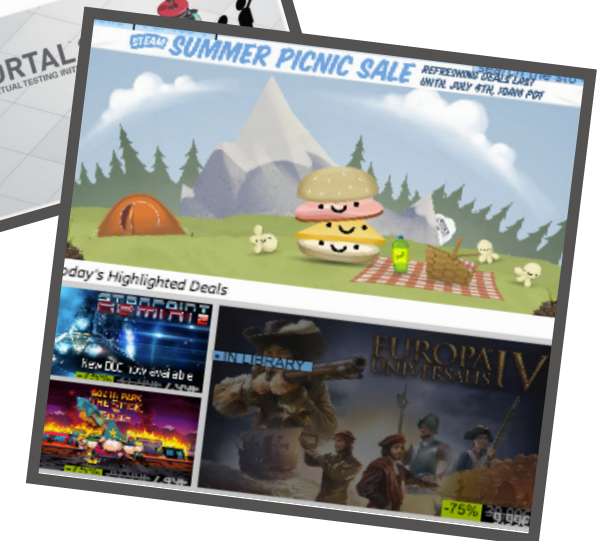
Mare Nostrum är den nyaste expansionen till Paradox Development Studios bästsäljande historiska Grand strategy-spel, Europa Universalis IV. Du har nu ännu fler verktyg till ditt förfogande när du styr din nation genom den tidiga moderna världen.

Som namnet antyder introducerar Mare Nostrum nya system anslutna till marin krigföring och kontroll av handeln. Kraften i dina flottor kommer att bero på hur många sjömän din nation kan samla, och dina skepp kan nu ges uppdrag och områden att patrullera.

Det finns också nya alternativ för att skapa handelsligor, och en mängd andra förbättringar.

# STEAM SUMMER SALE

Steam Summer Sale är en av tre stora kampanjer som Steam håller under året. De andra två är Steam Winter Sale och Black Friday/Cyber Monday. Steam Summer Sale anses vara den största av de tre, både vad gäller intäkter och exponering. Detta års rea pågick mellan den 23 juni och 4 juli och för Paradox är Steam Summer Sale en viktig del av long-tail strategin för våra spel.







# Omsättning och resultat

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Omsättningen uppgick till 234,9 MSEK (182,0 MSEK), en ökning med 29 % jämfört med samma period föregående år. Under andra kvartalet 2016 släpptes de egenutvecklade spelen Stellaris och Hearts of Iron IV, samt en expansion till Europa Universalis IV - Mare Nostrum. Intäkterna för andra kvartalet 2016 är framförallt hänförliga till Stellaris, Hearts of Iron IV, Cities: Skylines, Europa Universalis IV, Pillars of Eternity och Crusader Kings II.

Direkta kostnader uppgick till 59,6 MSEK (74,1 MSEK), framförallt hänförligt till spelutveckling samt royalties till externa utvecklare som ersättning för utvecklingsarbete. Kostnaderna för royalties har minskat jämfört med jämförelseperioden till följd av en ökad andel sålda egenutvecklade spel. Samtidigt ökar kostnaderna för spelutveckling till följd av satsningar och lanseringar av nya spelprojekt.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 10,9 MSEK (13,9 MSEK). Minskningen är hänförlig till att jämförelseperioden belastas av kostnader för befarade kundförluster och kostnader kopplat till detta.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 26,0 MSEK (16,6 MSEK), hänförligt till ökade kostnader avseende löner inom funktionen, övergripande IT-stöd, analys av spelanvändare, den egna plattformen för försäljning och support av spel, förbrukningsinventarier och hyreskostnader i samband med flytt till nya lokaler. Även noteringskostnader

belastar posten, uppgående till 2,5 MSEK för perioden till följd av bolagets börsnotering i maj 2016.

Övriga rörelseintäkter uppgick till 4,0 MSEK (0,0 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 0,0 MSEK (9,0 MSEK), varav merparten avser valutakursdifferenser.

Rörelseresultatet uppgick till 142,3 MSEK (68,4 MSEK), en ökning på 108 %.

Resultat före skatt uppgick till 142,9 MSEK (68,4 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 110,6 MSEK (53,2 MSEK).

## FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 113,4 MSEK (97,4 MSEK), med en nettoökning om 8,7 MSEK under kvartalet. Investeringar i ej lanserade spelprojekt uppgick till 24,6 MSEK (20,5 MSEK), och avskrivningar på lanserade spelprojekt uppgick till 15,9 MSEK (7,6 MSEK).

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 57,9 MSEK (1,4 MSEK). Ökningen jämfört med jämförelseperioden förklaras i sin helhet av investeringen i White Wolfs varumärkesportfölj i fjärde kvartalet 2015.

Vid periodens utgång uppgick inventarier och installationer till 15,9 MSEK (1,2 MSEK). Förändringen



# Omsättning och resultat, forts.

förklaras av investeringar i samband med bolagets flytt till nya lokaler på Södermalm i Stockholm under fjärde kvartalet 2015.

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 107,6 MSEK (68,9 MSEK). Det höga beloppet i Q2 2016 kommer av försäljning i samband releaserna av Hearts of Iron IV och Stellaris.

Likvida medel och övriga kortfristiga placeringar uppgår vid periodens utgång till 143,2 MSEK (176,4 MSEK).

Eget kapital uppgår till 329,5 MSEK (210,5 MSEK), drivet av en stark resultatutveckling, men motverkas av 2015 års utdelning som reglerades i Q1 2016.

Övriga långfristiga skulder uppgick vid periodens utgång till 11,4 MSEK (0,0 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 64,9 MSEK (91,2 MSEK), drivet av minskningar i reserver för royalty till externa spelutvecklare.

## KASSAFLÖDE

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 62,1 MSEK (174,5 MSEK), framförallt

hänförligt till rörelseresultatet. Minskningen jämfört med föregående år är främst hänförlig till förändringar i kundfordringar och andra fordringar, vilket beror på spellanseringar.

Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -25,1 MSEK (-20,7 MSEK), varav merparten avser investeringar i spelprojekt.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK (-31,7 MSEK), där jämförelsesiffran är hänförlig till 2014 års utdelning som reglerats i Q2 2015.

## AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR

Periodens avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 15,9 MSEK (7,6 MSEK), ökningen hänförlig till avskrivningar på balanserade spelprojekt. Nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 0,0 MSEK (14,0 MSEK), då inget av bolagets spelprojekt har påvisat något nedskrivningsbehov.

Avskrivningar på bolagets varumärken uppgick till 1,7 MSEK (0,2 MSEK), ökningen hänförlig till avskrivningar på investeringen i White Wolf sedan Q4 2015. Avskrivningar på inventarier uppgick till 1,8 MSEK (0,5 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.

## FÖRSTA HALVÅRET I SAMMANDRAG

Omsättningen uppgick till 328,2 MSEK (386,7 MSEK), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år. Rörelseresultatet uppgick till 167,5 MSEK (166,0 MSEK), en ökning med 1 %.

Intäkterna är framförallt hänförliga till releaserna av de egenutvecklade titlarna Stellaris och Hearts of Iron IV under perioden. Intäktsminskningen förklaras av att releaserna under första halvåret förlagts till det andra kvartalet, samtidigt som releaserna av de externt utvecklade titlarna Cities: Skylines och Pillars of Eternity som släpptes under jämförelseperioden var två av bolagets historiskt mest intäktsdrivande titlar.

Direkta kostnader har minskat med 59,6 MSEK framförallt till följd av minskade kostnader för royalties till externa spelutvecklare.

Resultat före skatt uppgick till 168,0 MSEK (165,8 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 130,0 MSEK (129,1 MSEK). Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 39,9 MSEK (44,5 MSEK).

Avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 27,3 MSEK (12,1 MSEK), och nedskrivningar uppgick till 0,0 MSEK (14,0 MSEK). Avskrivningar på varumärken uppgick till 3,3 MSEK (0,4 MSEK).

## MODERBOLAGET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten, viss utveckling fram till årsskiftet 2015 inom den interna studion Arctic innan de anställda i Arctic flyttats till att ingå i Paradox Development Studio AB, samt att moderbolaget även tillhandahåller administrationstjänster åt dotterbolagen. Paradox Development Studio och Paradox North har enbart koncernintern omsättning fakturerad till moderbolaget, varför moderbolagets utveckling i stor utsträckning följer koncernens utveckling i övrigt. Under det andra kvartalet 2016 fusionerades det vilande dotterbolaget Paradox South in i moderbolaget.

## 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 rapporteringsrekommendation 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. Aktiverade utgifter för spelutveckling sätts av till en fond för utvecklingsutgifter från och med 1 januari 2016. Fonden utgör bundet eget kapital och löses upp i samma takt som företaget gör avskrivningar eller nedskrivningar på de aktiverade utvecklingskostnaderna.

## 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 2015 års årsredovisning på sidorna 27-28. 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 - september 2016	2016-11-07
Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 2016	2017-02-10

## 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 25 augusti 2016

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 25 augusti 2016.



## NYCKELTAL, KONCERNEN

	2016-04-01 2016-06-30	2015-04-01 2015-06-30	2016-01-01 2016-06-30	2015-01-01 2015-06-30	2015-01-01 2015-12-31
Nettoomsättning, TSEK	234 896	182 029	328 170	386 697	604 053
Rörelseresultat, TSEK	142 330	68 428	167 504	166 043	241 738
Resultat före skatt, TSEK	142 882	68 381	168 048	165 811	241 966
Resultat efter skatt, TSEK	110 603	53 203	129 995	129 106	188 834
Rörelsemarginal, %	61 %	38 %	51 %	43 %	40 %
Vinstmarginal, %	47 %	29 %	40 %	33 %	31 %
Soliditet, %	73 %	58 %	73 %	58 %	66 %
Eget kapital per aktie före och efter utspädning, kr*	3,12	1,99	3,12	1,99	2,56
Resultat per aktie före och efter utspädning, kr*	1,05	0,50	1,23	1,22	1,79
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	190	182	187	174	190
Antalet anställda vid periodens slut, st	192	193	192	193	190

\*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	2016-04-01	2015-04-01	2016-01-01	2015-01-01	2015-01-01
	2016-06-30	2015-06-30	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
Nettoomsättning	234 896	182 029	328 170	386 697	604 053
Direkta kostnader	-59 603	-74 093	-101 451	-160 914	-263 375
<b>Bruttoresultat</b>	<b>175 292</b>	<b>107 936</b>	<b>226 719</b>	<b>225 783</b>	<b>340 678</b>
Försäljningskostnader	-10 939	-13 928	-19 782	-25 083	-38 087
Administrationskostnader	-26 015	-16 565	-42 822	-28 823	-60 051
Övriga rörelseintäkter	4 005	2	4 355	3 181	2 179
Övriga rörelsekostnader	-14	-9 015	-966	-9 015	-2 981
<b>Rörelseresultat</b>	<b>142 330</b>	<b>68 428</b>	<b>167 504</b>	<b>166 043</b>	<b>241 738</b>
Finansiella intäkter	594	6	611	13	477
Finansiella kostnader	-41	-54	-67	-245	-249
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>142 882</b>	<b>68 381</b>	<b>168 048</b>	<b>165 811</b>	<b>241 966</b>
Skatt på årets resultat	-32 279	-15 178	-38 053	-36 705	-53 132
<b>Årets resultat</b>	<b>110 603</b>	<b>53 203</b>	<b>129 995</b>	<b>129 106</b>	<b>188 834</b>
Hänförligt till:					
Moderföretagets aktieägare	110 603	53 203	129 995	129 106	188 834
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare, kr	1,05	0,50	1,23	1,22	1,79

# BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

2016-06-30

2015-06-30

2015-12-31

## TILLGÅNGAR

### Anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	113 375	97 408	100 840
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	57 906	1 385	61 215
Inventarier, och installationer	15 894	1 207	17 226
Andra långfristiga fordringar	3 402	-	3 402
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>190 577</b>	<b>100 000</b>	<b>182 683</b>

### Omsättningstillgångar

Kundfordringar	107 588	68 850	48 588
Skattefordringar	7 178	12 668	13 517
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 041	2 533	4 327
Övriga kortfristiga placeringar	-	29 253	109 686
Likvida medel	143 202	147 101	50 158
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>263 009</b>	<b>260 404</b>	<b>226 276</b>

## SUMMA TILLGÅNGAR

453 586

360 405

408 959

# BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

### Eget kapital

	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
Aktiekapital	528	106	106
Övrigt tillskjutet kapital	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	170 952	53 292	53 292
Periodens resultat	129 995	129 106	188 834
<b>Summa eget kapital</b>	<b>329 469</b>	<b>210 499</b>	<b>270 226</b>

### Långfristiga skulder

Uppskjutna skatteskulder	19 354	6 022	19 354
Övriga skulder	11 432	-	11 432
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>30 787</b>	<b>6 022</b>	<b>30 786</b>

### Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	9 486	7 334	16 498
Aktuella skatteskulder	16 125	39 064	14 331
Övriga skulder	2 784	6 311	4 599
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	64 935	91 174	72 519
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>93 330</b>	<b>143 884</b>	<b>107 947</b>

### Totala skulder

### SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER

124 117

149 906

138 733

453 586

360 405

408 959

## KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2015-01-01</b>	106	27 994	84 972	113 072
Utdelningar			-31 680	-31 680
<b>Transaktioner med ägarna</b>			<b>-31 680</b>	<b>-31 680</b>
Periodens resultat och totalresultat	-	-	129 106	129 106
<b>Utgående balans 2015-06-30</b>	<b>106</b>	<b>27 994</b>	<b>182 399</b>	<b>210 499</b>
<b>Ingående balans 2016-01-01</b>	106	27 994	242 126	270 226
Fondemission	422	-	-422	-
Utdelningar	-	-	-70 752	-70 752
<b>Transaktioner med ägarna</b>	<b>422</b>	<b>-</b>	<b>-71 174</b>	<b>-70 752</b>
Periodens resultat och totalresultat	-	-	129 995	129 995
<b>Utgående balans 2016-06-30</b>	<b>528</b>	<b>27 994</b>	<b>300 947</b>	<b>329 469</b>





# KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2016-04-01	2015-04-01	2016-01-01	2015-01-01	2015-01-01
	2016-06-30	2015-06-30	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
Rörelseresultat	142 330	68 428	167 499	166 043	241 738
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	19 025	22 071	33 025	26 969	64 730
Erhållen ränta	32	6	75	13	44
Betald ränta	-57	-54	-83	-245	-247
Betald inkomstskatt	-10 966	-1 733	-36 259	-7 085	-34 912
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	150 364	88 719	164 258	185 695	271 353
Förändring av rörelsekapitalet					
Förändring av kundfordringar och andra fordringar	-88 166	93 494	-52 661	-54 056	-34 644
Förändringar av leverantörsskulder och andra skulder	-108	-7 684	-17 120	71 090	58 089
<b>Nettokassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>62 089</b>	<b>174 528</b>	<b>94 478</b>	<b>202 729</b>	<b>294 798</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>					
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-24 603	-20 519	-39 851	-44 546	-132 721
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-516	-131	-516	-684	-17 686
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-	-	-	-	-3 402
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-25 119</b>	<b>-20 650</b>	<b>-40 367</b>	<b>-45 230</b>	<b>-153 809</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>					
Utbetald utdelning	-	-31 680	-70 752	-31 680	-31 680
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-</b>	<b>-31 680</b>	<b>-70 752</b>	<b>-31 680</b>	<b>-31 680</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>36 970</b>	<b>122 199</b>	<b>-16 642</b>	<b>125 819</b>	<b>109 309</b>
Likvida medel vid periodens början	106 232	54 155	159 844	50 535	50 535
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>143 202</b>	<b>176 354</b>	<b>143 202</b>	<b>176 354</b>	<b>159 844</b>



# RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2016-04-01 2016-06-30	2015-04-01 2015-06-30	2016-01-01 2016-06-30	2015-01-01 2015-06-30	2015-01-01 2015-12-31
Nettoomsättning	235 656	182 029	328 108	386 697	603 691
Direkta kostnader	-59 305	-74 551	-101 147	-160 965	-263 207
<b>Bruttoresultat</b>	<b>176 351</b>	<b>107 477</b>	<b>226 961</b>	<b>225 733</b>	<b>340 484</b>
Försäljningskostnader	-10 647	-13 928	-19 449	-25 083	-38 037
Administrationskostnader	-23 528	-16 565	-38 504	-28 823	-58 361
Övriga rörelseintäkter	3 995	2	4 342	3 181	2 179
Övriga rörelsekostnader	0	-9 015	-924	-9 015	-2 973
<b>Rörelseresultat</b>	<b>146 171</b>	<b>67 970</b>	<b>172 426</b>	<b>165 993</b>	<b>243 292</b>
Finansiella intäkter	576	6	592	12	473
Finansiella kostnader	-24	-52	-49	-243	-244
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>146 723</b>	<b>67 923</b>	<b>172 968</b>	<b>165 762</b>	<b>243 521</b>
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	-62 151
Skatt på årets resultat	-32 279	-15 178	-38 053	-36 705	-39 787
<b>Periodens resultat och totalresultat för året</b>	<b>114 444</b>	<b>52 745</b>	<b>134 915</b>	<b>129 057</b>	<b>141 583</b>



# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	113 375	97 408	100 840
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	802	1 385	1 025
Inventarier, verktyg och installationer	15 894	1 207	17 226
Andelar i koncernföretag	190	190	240
Fordringar hos koncernföretag	50 301	-	50 301
Andra långfristiga fordringar	3 402	-	3 402
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>183 965</b>	<b>100 190</b>	<b>173 034</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	107 297	68 850	48 234
Fordringar hos koncernföretag	1 036	-	-
Övriga fordringar	6 596	12 616	13 292
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 014	2 492	4 274
Övriga kortfristiga placeringar	-	29 253	109 686
Likvida medel	138 411	142 307	45 700
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>258 354</b>	<b>255 518</b>	<b>221 186</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>442 318</b>	<b>355 709</b>	<b>394 220</b>

# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2016-06-30	2015-06-30	2015-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	528	106	106
Fond för utvecklingsutgifter	36 088	-	-
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	27 994	27 994	27 994
Balanserat resultat	66 198	31 867	31 867
Periodens resultat	134 915	129 057	141 583
<b>Summa eget kapital</b>	<b>265 723</b>	<b>189 024</b>	<b>201 550</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>87 973</b>	<b>27 373</b>	<b>87 973</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	9 215	7 301	16 391
Skulder till koncernföretag	5 330	7 304	6 640
Aktuella skatteskulder	15 824	38 802	13 948
Övriga skulder	871	1 297	810
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	57 382	84 608	66 908
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>88 622</b>	<b>139 312</b>	<b>104 697</b>
<b>Totala skulder</b>	<b>88 622</b>	<b>139 312</b>	<b>104 697</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>442 318</b>	<b>355 709</b>	<b>394 220</b>

