



# **Bokslutskommuniké**

**OCH RAPPORT FÖR FJÄRDE KVARTALET**

**2017-01-01 - 2017-12-31**

# Bokslutskommuniké, 2017

## FJÄRDE KVARTALET 2017

- Omsättningen uppgick till 222,4 MSEK (198,4 MSEK), en ökning med 12 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 86,7 MSEK (85,9 MSEK), en ökning med 1 %.
- Resultat före skatt uppgick till 86,7 MSEK (86,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 68,8 MSEK (68,1 MSEK).
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 139,7 MSEK (90,6 MSEK), och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -63,4 MSEK (-58,8 MSEK).
- Vid utgången av perioden uppgick likvida medel och kortfristiga placeringar till 320,1 MSEK (246,9 MSEK).
- Resultat per aktie uppgick till 0,65 SEK (0,65 SEK) per aktie.
- Intäkterna för fjärde kvartalet 2017 är framförallt hänförliga till Cities: Skylines, Stellaris, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Crusader Kings II.

## HELÅRET 2017

- Omsättningen uppgick till 813,8 MSEK (653,7 MSEK), en ökning med 24 % jämfört med samma period föregående år.
- Rörelseresultatet uppgick till 339,8 MSEK (308,0 MSEK), en ökning med 10 %.
- Resultat före skatt uppgick till 339,6 MSEK (308,6 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 264,9 MSEK (240,4 MSEK).
- Resultat per aktie uppgick till 2,51 SEK (2,28 SEK) per aktie.
- Styrelsen föreslår en utdelning om 1,00 SEK (1,00 SEK) per aktie för räkenskapsåret 2017.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE I FJÄRDE KVARTALET 2017

- Flera expansioner släpptes under perioden; Green Cities till Cities: Skylines, Cradle of Civilization till Europa universalis IV, Jade Dragon till Crusader Kings II och Snowfall till Cities: Skylines Console.
- Steam Winter Sale startade 21 december och pågick till och med 4 januari.

## EFTER PERIODENS UTGÅNG

- 2 januari 2018 förvärvades 33 % av aktierna i den Seattle-baserade utvecklingsstudio Hardsuit Labs. Köpeskilling uppgick till 2,0 MUSD och Paradox har en option på att öka sitt ägande i framtiden. Betalning har skett kontant och ingen tilläggsköpeskilling tillkommer.

### 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.

Paradox Interactive AB (publ) s aktier är listade på Nasdaq First North Premier, ticker PDX. FNCA Sweden AB är bolagets Certified Adviser. För mer information, besök [www.paradoxinteractive.com](http://www.paradoxinteractive.com).



# VD:n har ordet

## NU TAR VI SATS INFÖR 2020

De senaste två åren har vi på Paradox gradvis ökat våra investeringar. När vi nu tar sats inför 2020 kan vi se att investeringarna är större än någonsin. Vi gör just nu större och bättre produktioner än vad vi har gjort tidigare och har igång fler parallella produktioner, samtidigt som vi har högre kvalitetskrav ställda på oss. Ett exempel på detta är att spelarna förväntar sig att våra spelserier är långsiktiga och har hög återspelbarhet.

För att kunna möta kraven har vi därmed varit tvungna att utöka organisationen i förväg, så att vi kan förbereda oss för de satsningar som kommer framöver. Det gör att vi kommer att få lägre marginaler på kort sikt, men på lång sikt kan vi se en hög tillväxtkurva – även om inte alla spel skulle nå maximal potential.

När vi utökar organisationen är det också viktigt att säkerställa att vi har rätt personer på rätt plats i olika nyckeluppdrag. Där gäller det att matcha en persons kompetens, personliga styrkor och motivation med skedet som bolaget befinner sig i. På så sätt kan vi också säkerställa att vi har det som krävs för att kunna möta behoven som våra spelare och anställda har. Ett tecken på hur långt Paradox har kommit som organisation är att vi har mycket kompetenta personer i ledande positioner, i alla delar av bolaget. Det ger oss också lyxen att organisera oss på det sätt som

bäst passar våra målsättningar och vad vi försöker åstadkomma.

Till exempel har jag främst fokuserat på bolagets tillväxt och affärer under mina år på Paradox. Det är även där min främsta styrka ligger. De senaste två åren har jag dock inte kunnat lägga lika mycket tid på detta som jag har önskat. Mitt fokus för 2018 blir därför att göra förändringar i min roll, så att jag återigen kan lägga mer tid och kraft på mitt starkaste område.

Vi avslutar årets fjärde kvartal på ungefär samma sätt som året i stort, nämligen med att lansera ett flertal expansioner till våra existerande titlar.

- Det blev ytterligare en expansion och ett content pack till Cities: Skylines på PC (Green Cities och European Suburbia), samt att vi lanserade expansionen Snowfall för Cities: Skylines på konsol.
- Crusader Kings II fick ett nytt innehåll genom expansionen Jade Dragon.
- Europa Universalis IV fick expansionen Cradle of Civilization.
- För Stellaris släppte vi ett nytt innehållspaket: Humanoids Species Pack.

Vi har tidigare nämnt att vi är långt ifrån nöjda med enbart en fullprisrelease under året. Det är dock viktigt att minnas att flera av våra expansioner kan





jämföras med andra fullpristitlar på marknaden, både när det gäller innehåll och pris. Samtliga expansioner bidrar också till att fortsätta bredda vår målgrupp. Dessutom har vi återigen med fem spel på Steams lista över de 100 mest sålda spelen globalt under 2017. Det är ett styrkebesked för de produkter som utgör vår long tail, och det visar vår förmåga att kunna släppa nya relevanta uppdateringar.

Om vi blickar framåt har vi hittills två bekräftade större releaser att se fram emot under 2018: Surviving Mars och Battletech. Båda två har figurerat flitigt på flera globala spelmediers topplistor för intressanta spelreleaser att se fram emot 2018.

Först ut är Surviving Mars, ett sci-fi-spel med en stadsbyggarsimulation i samma anda som Cities: Skylines. Här handlar det om att kolonisera Mars och samtidigt överleva. Spelet släpps på både PC och konsol samtidigt, och det utvecklas av studion Haemimont Games. De har specialiserat sig på att skapa spel med lång livslängd, som skapar värde för spelare och även breddar målgruppen över lång tid. Därmed liknar de våra egna studior, Triumph Studios och Paradox Development Studio.

Därefter släpper vi nästa spel: det efterlängttade Battletech som är både taktiskt och turbaserat. Spelet kommer från den ursprungliga skaparen av BattleTech och MechWarrior samt utvecklarna av den prisbelönta serien Shadowrun Returns.

Vi fortsätter att gräva djupare där vi står, eftersom vi tydligt kan se att vi breddar vår existerande målgrupp med varje spelrelease. För att skapa ytterligare tillväxt kommer vi därför främst att utöka våra geografiska områden, plattformar och förvärv.

Vi satsar på det som vi tror ger bäst utdelning på kort eller lång sikt. Här testar vi oss fram genom att utvärdera och experimentera mycket, vilket syns när det kommer till våra geografiska områden. Till exempel har expansionen i Kina gått långsammare än förväntat, och anpassningsgraden för marknaden har varit högre än vad vi trott. Vi säljer dock fortfarande bra av Cities: Skylines i Kina. Utöver det tittar vi på samarbeten och möjligheter att med olika aktörer på andra marknader skapa mer lokaliserat innehåll i våra spel.

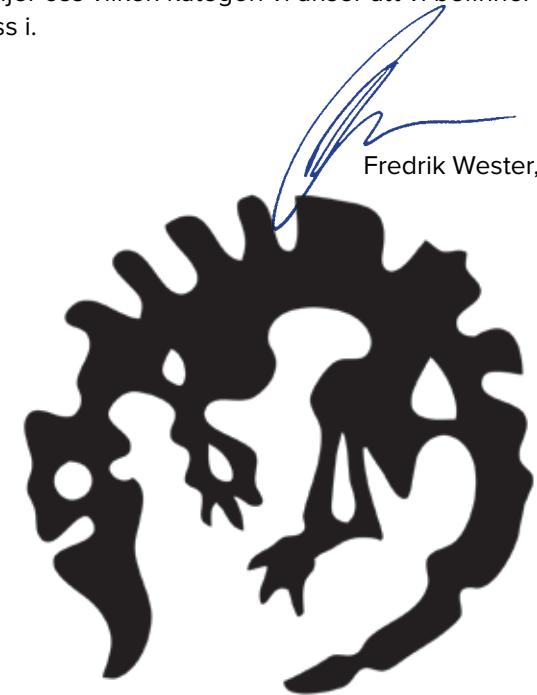
När det gäller plattformar planerar vi att släppa det första mobilspelet från vår interna mobilsatsning under 2018. Satsningen handlar om att göra om spel som är mer hardcore till den mobila plattformen. I framtiden är vår ambition att även släppa mobilspel som vårt interna mobilteam har skapat. Dessa mobilspel ska också förläggas av oss och vara baserade på våra varumärken.

Vi har heller inte gjort någon hemlighet av att vi kontinuerligt tittar på intressanta förvärv. Under 2017 köpte vi Triumph Studios, och i början av 2018 meddelade vi att vi köpte 33 procent av Hardsuit Labs. Dessutom går det framåt i White Wolf Entertainments arbete med att utveckla World of Dark-

ness. Under 2018 kommer de att vara mer synliga på marknaden genom att bland annat arrangera community-aktiviteter och lansera den femte upplagan av bordsrollspelet Vampire the Masquerade. Spelet lanseras som en bok, och den boken ligger till grund för alla berättelser och beskrivningar av världen som kommer att dyka upp i produkterna som följer.

Internt brukar vi säga att det bara finns två stadi-er för ett företag att befinna sig i: utveckling och avveckling. Vi hoppas att det är tydligt för alla som följer oss vilken kategori vi anser att vi befinner oss i.

Fredrik Wester, VD





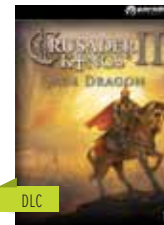
# Releaser i kvartalet

## PC



### **CITIES: SKYLINES - GREEN CITIES**

I den nya expansionen för Cities: Skylines får du chansen att bygga miljövänliga städer, med allt från "gröna" byggnader och ekologiska affärer till elbilar och andra, helt nya tjänster. Målet är att förpassa den förorenade staden till det förflutna och äntligen göra omgivningen säker för Chirper.



### **CRUSADER KINGS II - JADE DRAGON**

I Jade Dragon kan du interagera med Kina för att till exempel få skydd eller tillgång till nya tekniska underverk. Däremot finns också risken att du får möta landets vrede, i form av rebelluppror eller fullskaliga invasioner. Även den mest erfarna despoten kommer att möta nya överraskningar och utmaningar när regionerna Transoxiana och Indien kommer till liv. Spelet bjuder på nya spännande funktioner, som exempelvis ett nytt Tributary-system och kinesiska legosoldater.



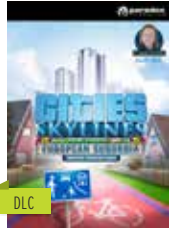
### **EUROPA UNIVERSALIS IV - CRADLE OF CIVILIZATION**

Mellanösterns bördiga dalar och handelsvägar har lockat ambitiösa erövrare sedan tidernas begynnelse. Med Cradle of Civilization får Europa Universalis IV ett större djup och fler valmöjligheter, som alla är knutna till den historiska utvecklingen av regionen i tidig modern tid.



# Releaser i kvartalet

PC



DLC

## CITIES: SKYLINES - EUROPEAN SUBURBIA

Det senaste Content Creator-paketet till Cities: Skylines tar dig till förorten. I European Suburbia möter världens stadsbyggare en förortsfantasi, inspirerad av städer runt om i Europa. Paketet är skapat av moddaren Samatha "Avanya" Woods.



DLC

## STELLARIS: HUMANOIDS SPECIES PACK

Humanoid Species Pack innehåller nya porträtt och skeppsmodeller för dig som vill bana din väg bland stjärnorna som den okuvliga människorasen – eller åtminstone en art som i viss mån liknar människor. Humanoider, den mest spelade fenotypen, får nu mer variation. Den kommer äntligen att få sin egen unika skeppsklass, inspirerad av klassisk västerländsk science fiction.

## ÖVRIGA PLATTFORMAR - KONSOL



DLC

## CITIES: SKYLINES - SNOWFALL

Tack vare ett nytt, inbyggt vädersystem i expansionen Snowfall kan din stad nu täckas av snö eller glittra i regnet, även när du spelar på konsol. Nya väderlekar ger helt nya utmaningar för dig att lösa. Lägg till snöplogar för att hålla gatorna fria från snö, eller bygg ett stadsvärmsystem som hjälper medborgarna att hålla sig varma i stormen. Med nya alternativ i kollektivtrafiken får invånarna hjälp att transportera sig genom din stad – oavsett om det är regn eller solsken.





# Omsättning och resultat

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT FJÄRDE KVARTALET

Omsättningen uppgick till 222,4 MSEK (198,4 MSEK), en ökning med 12 % jämfört med samma period föregående år. Flera expansioner släpptes under perioden; Green Cities till Cities: Skylines, Cradle of Civilization till Europa universalis IV, Jade Dragon till Crusader Kings II och Snowfall till Cities: Skylines Console. Intäkterna för fjärde kvartalet 2017 är framförallt hänförliga till Cities: Skylines, Stellaris, Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV och Crusader Kings II.

Direkta kostnader uppgick till 85,3 MSEK (76,5 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. Under perioden belastas direkta kostnader med nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgående till 5,4 MSEK (20,1 MSEK), avseende en nedskrivning på ett ännu ej utannonserat spelprojekt utvecklat internt där man beslutat att lägga ned projektet.

Periodens försäljningskostnader uppgick till 20,5 MSEK (12,7 MSEK). Försäljningskostnaderna har ökat till följd av ökade satsningar inom events, annonsering, sälj och marknadsföring.

Administrationskostnader för perioden uppgick till 30,8 MSEK (23,9 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 0,9 MSEK (0,7 MSEK), och övriga rörelsekostnader till 0,0 MSEK (0,0 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 86,7 MSEK (85,9 MSEK), en ökning på 1 %.

Resultat före skatt uppgick till 86,7 MSEK (86,0 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 68,8 MSEK (68,1 MSEK).

## FINANSIELL STÄLLNING

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick vid periodens utgång till 247,3 MSEK (137,5 MSEK), med en nettoökning om 28,6 MSEK under kvartalet. Investeringar i spelprojekt uppgick till 63,4 MSEK (58,8 MSEK).





# Omsättning och resultat, forts.

Licenser, varumärken och liknande rättigheter uppgick till 78,2 MSEK (54,6 MSEK). Ökningen är hänförlig till varumärken som ingick i förvärvet av Triumph.

Vid periodens utgång uppgick inventarier och installationer till 10,8 MSEK (14,0 MSEK).

Kundfordringar uppgår vid periodens utgång till 72,8 MSEK (71,4 MSEK), framför allt hänförligt till försäljning på Steam i periodens sista månad.

Likvida medel och övriga kortfristiga placeringar uppgår vid periodens utgång till 320,1 MSEK (246,9 MSEK).

Eget kapital uppgår till 599,9 MSEK (439,9 MSEK), drivet av en stark resultatutveckling.

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

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgår vid periodens utgång till 79,0 MSEK (79,8 MSEK). Reserver för royalty till externa spelutvecklare har ökat jämfört med jämförelseperioden. Även 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 FJÄRDE KVARTALET

Periodens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 139,7 MSEK (90,6 MSEK), framförallt hänförligt till rörelseresultatet. Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -63,4 MSEK (-58,7 MSEK), framför allt avseende investeringar i spelprojekt.

## AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR

Periodens avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 31,1 MSEK (24,0 MSEK), ökningen hänförlig till avskrivningar på lanserade spelprojekt.

Nedskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 5,4 MSEK (20,1 MSEK), avseende en nedskrivning på ett ännu ej utannonserat spelprojekt utvecklat internt där man beslutat att lägga ned projektet.

Avskrivningar på varumärken uppgick till 2,5 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 varumärken och inventarier ingår i administrationskostnader.

## HELÅRET I SAMMANDRAG

Omsättningen uppgick till 813,8 MSEK (653,7 MSEK), en ökning med 24 % jämfört med samma period föregående år.

Rörelseresultatet uppgick till 339,8 MSEK (308,0 MSEK), en ökning med 10 %. 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 56,1 MSEK till följd av ökade kostnader för spelutveckling, royalty till externa utvecklare och royalty till externa rättighetsinnehavare.

Resultat före skatt uppgick till 339,6 MSEK (308,6 MSEK), och resultat efter skatt uppgick till 264,9 MSEK (240,4 MSEK).

Investeringar i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 220,7 MSEK (129,4 MSEK).

Avskrivningar på balanserade utgifter för utvecklingsarbeten uppgick till 109,0 MSEK (68,8 MSEK), och nedskrivningar uppgick till 18,0 MSEK (23,9 MSEK).

Avskrivningar på varumärken uppgick till 8,6 MSEK (6,6 MSEK).

Förvärvet av spelutvecklaren Triumph Studios genomfördes med transaktionsdatum 7 juli 2017. Köpeskilling uppgick till 4 MEUR, plus en prestationsbaserad tilläggsköpeskilling upp till 21 MEUR till och med december 2025. För förvärvsanalys, se rapport Q3 2017.





## MODERBOLAGET FJÄRDE KVARTALET

I moderbolaget finns förlagsverksamheten, samt att moderbolaget även tillhandahåller administrationstjänster åt de svenska 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 fjärde kvartalet uppgick till 222,5 MSEK (198,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till 88,0 MSEK (88,7 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -6,3 MSEK (3,9 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till -7,1 MSEK (2,7 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 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.

## UTDELNINGSFÖRSLAG

Styrelsen har beslutat föreslå årsstämman 2018 en utdelning om 1,00 SEK (1,00 SEK) per aktie.

## 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

Årsredovisning 2017 presenteras på företagets hemsida	Vecka 16
Årsstämma 2018	2018-05-18
Delårsrapport januari - mars 2018	2018-05-18
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 13 februari 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 13 februari 2018.



## NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017-10-01 2017-12-31	2016-10-01 2016-12-31	2017-01-01 2017-12-31	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning, TSEK	222 398	198 391	813 785	653 743
Rörelseresultat, TSEK	86 676	85 924	339 817	308 008
Resultat före skatt, TSEK	86 687	85 979	339 583	308 622
Resultat efter skatt, TSEK	68 840	68 115	264 941	240 439
Rörelsemarginal	39%	43%	42%	47%
Vinstmarginal	31%	34%	33%	37%
Soliditet	77%	76%	77%	76%
Eget kapital per aktie före och efter utspädning, kr*	5,68	4,17	5,68	4,17
Resultat per aktie före och efter utspädning, kr*	0,65	0,65	2,51	2,28
Antal aktier vid periodens slut före och efter utspädning, st*	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
Antalet anställda i genomsnitt, st	264	207	243	194
Antalet anställda vid periodens slut, st	269	211	269	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 OCH RAPPORT ÖVER ÖVRIGT TOTALRESULTAT, KONCERNEN

TSEK	2017-10-01 2017-12-31	2016-10-01 2016-12-31	2017-01-01 2017-12-31	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning	222 398	198 391	813 785	653 743
Direkta kostnader	-85 326	-76 537	-280 845	-224 729
<b>Bruttoresultat</b>	<b>137 071</b>	<b>121 854</b>	<b>532 940</b>	<b>429 015</b>
Försäljningskostnader	-20 506	-12 738	-65 092	-40 770
Administrationskostnader	-30 829	-23 924	-106 662	-85 837
Övriga rörelseintäkter	941	732	1 231	6 566
Övriga rörelsekostnader	-1	0	-22 600	-966
<b>Rörelseresultat</b>	<b>86 676</b>	<b>85 924</b>	<b>339 817</b>	<b>308 008</b>
Finansiella intäkter	12	55	26	681
Finansiella kostnader	0	0	-260	-67
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>86 687</b>	<b>85 979</b>	<b>339 583</b>	<b>308 622</b>
Skatt på årets resultat	-17 848	-17 865	-74 642	-68 182
<b>Periodens resultat</b>	<b>68 840</b>	<b>68 115</b>	<b>264 941</b>	<b>240 439</b>
Hänförligt till:				
Moderföretagets aktieägare	68 840	68 115	264 941	240 439
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare, kr	0,65	0,65	2,51	2,28
<b>ÖVRIGT TOTALRESULTAT</b>				
<i>Poster som kan komma att omklassificeras till resultaträkningen</i>				
Omräkningsdifferenser	1 070	-	662	-
<b>Totalresultat för perioden</b>	<b>69 910</b>	<b>68 115</b>	<b>265 603</b>	<b>240 439</b>



# BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	2017-12-31	2016-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>		
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	247 328	137 531
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	78 183	54 596
Inventarier, och installationer	10 807	13 987
Andra långfristiga fordringar	3 462	3 402
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>339 779</b>	<b>209 516</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
Kundfordringar	72 822	71 390
Skattefordringar	347	3 244
Övriga fordringar	26 548	28 932
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	22 673	22 598
Likvida medel	320 100	246 906
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>442 491</b>	<b>373 071</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>782 270</b>	<b>582 587</b>





# BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK

2017-12-31

2016-12-31

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

### Eget kapital

Aktiekapital	528	528
Övrigt tillskjutet kapital	27 994	27 994
Reserver	662	-
Balanserat resultat	305 791	170 952
Periodens resultat	264 941	240 439
<b>Summa eget kapital</b>	<b>599 917</b>	<b>439 914</b>

### Långfristiga skulder

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

### Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	22 147	12 311
Övriga skulder	4 692	3 135
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	79 001	79 794
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>105 840</b>	<b>95 240</b>

### Totala skulder

<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>782 270</b>	<b>582 587</b>
---------------------------------------	----------------	----------------



## KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
<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>-71 174</b>	<b>-71 174</b>
Periodens resultat och totalresultat	-	-	-	240 439	240 439
<b>Utgående balans 2016-12-31</b>	<b>528</b>	<b>27 994</b>	<b>-</b>	<b>411 391</b>	<b>439 914</b>
<b>Ingående balans 2017-01-01</b>	528	27 994	-	411 391	439 914
Utdelningar				-105 600	-105 600
<b>Transaktioner med ägarna</b>				<b>-105 600</b>	<b>-105 600</b>
Periodens resultat och totalresultat	-	-	662	264 941	265 603
<b>Utgående balans 2017-12-31</b>	<b>528</b>	<b>27 994</b>	<b>662</b>	<b>570 732</b>	<b>599 917</b>



# KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK

	2017-10-01 2017-12-31	2016-10-01 2016-12-31	2017-01-01 2017-12-31	2016-01-01 2016-12-31
Rörelseresultat	86 676	85 924	339 817	308 008
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	38 891	45 602	139 075	103 645
Erhållen ränta	0	55	15	139
Betald ränta	0	0	-260	-83
Betald inkomstskatt	-3 168	-21 953	-55 150	-69 110
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	122 399	109 628	423 497	342 599
<b>Förändring av rörelsekapitalet</b>				
Förändring av kundfordringar och andra fordringar	-14 020	-21 779	2 310	-38 218
Förändring av leverantörsskulder och andra skulder	31 290	2 758	9 604	-16 646
<b>Nettokassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>139 668</b>	<b>90 607</b>	<b>435 411</b>	<b>287 735</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-63 428	-58 754	-220 736	-129 404
Förvärv av aktier i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	-	-	-35 004	-
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-	-	-325	-516
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-	-	-60	-
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-63 428</b>	<b>-58 754</b>	<b>-256 124</b>	<b>-129 920</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Utbetald utdelning	-	-	-105 600	-70 752
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-105 600</b>	<b>-70 752</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>76 240</b>	<b>31 854</b>	<b>73 687</b>	<b>87 063</b>
Likvida medel vid periodens början	244 285	215 053	246 906	159 844
Kursdifferens i likvida medel	-425	-	-493	-
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>320 100</b>	<b>246 906</b>	<b>320 100</b>	<b>246 906</b>



# RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

	2017-10-01 2017-12-31	2016-10-01 2016-12-31	2017-01-01 2017-12-31	2016-01-01 2016-12-31
Nettoomsättning	222 506	198 212	812 209	652 093
Direkta kostnader	-88 562	-76 424	-282 277	-224 121
<b>Bruttoresultat</b>	<b>133 944</b>	<b>121 788</b>	<b>529 932</b>	<b>427 972</b>
Försäljningskostnader	-20 138	-12 699	-64 016	-40 402
Administrationskostnader	-26 614	-21 075	-92 802	-76 002
Övriga rörelseintäkter	881	641	1 116	6 451
Övriga rörelsekostnader	-2	0	-22 119	-924
<b>Rörelseresultat</b>	<b>88 071</b>	<b>88 655</b>	<b>352 111</b>	<b>317 094</b>
Finansiella intäkter	12	54	26	659
Finansiella kostnader	0	0	0	-50
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>88 083</b>	<b>88 708</b>	<b>352 137</b>	<b>317 703</b>
Bokslutsdispositioner	-94 406	-84 819	-94 406	-84 819
Skatt på årets resultat	-776	-1 172	-56 931	-51 490
<b>Periodens resultat och totalresultat för året</b>	<b>-7 099</b>	<b>2 717</b>	<b>200 800</b>	<b>181 395</b>



# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-12-31	2016-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>		
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	231 401	137 531
Licenser, varumärken och liknande rättigheter	181	579
Inventarier och installationer	10 468	13 987
Andelar i koncernföretag	41 091	190
Fordringar hos koncernföretag	50 301	50 301
Andra långfristiga fordringar	3 462	3 402
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>336 903</b>	<b>205 990</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
Kundfordringar	72 524	71 046
Skattefordringar	1 267	3 586
Övriga fordringar	24 464	28 231
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	22 588	22 573
Likvida medel	304 516	242 306
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>425 359</b>	<b>367 741</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>762 262</b>	<b>573 732</b>



# BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK

2017-12-31

2016-12-31

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

### Eget kapital

#### *Bundet eget kapital*

Aktiekapital

528

528

Fond för utvecklingsutgifter

226 340

93 268

#### *Fritt eget kapital*

Överkursfond

27 994

27 994

Balanserat resultat

-48 260

9 017

Periodens resultat

200 800

181 395

**Summa eget kapital**
**407 403**
**312 203**

### Obeskattade reserver

243 448

163 642

### Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder

21 854

12 214

Skulder till koncernföretag

17 292

11 583

Övriga skulder

1 177

934

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

71 089

73 155

**Summa kortfristiga skulder**
**111 411**
**97 887**
**Totala skulder**
**111 411**
**97 887**
**SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER**
**762 262**
**573 732**

