

Rovio Entertainment Oyj

Puolivuotiskatsaus

17.8.2018

H1

PUOLIVUOTISKATSAUS TAMMI-KESÄKUU 2018

18

ANGRY BIRDS 2 JATKOI VAHVAA KASVUA, INVESTOINNIT KÄYTTÄJÄHANKINTAAN ENNÄTYSTASOLLA

Huhti-kesäkuu 2018 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 71,8 miljoonaa euroa (86,2). Vertailukelpoisuuteen vaikuttaa Angry Birds -elokuvan liikevaihtopiikki 2017 toisella vuosineljänneksellä. Yhdysvaltain dollarin heikentyminen vertailukauteen verrattuna pienensi liikevaihtoa noin 9 miljoonaa euroa
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 6,4 prosenttia 65,3 miljoonaan euroon (61,3); Vertailukelpoisin valuuttakurssein vuosittainen kasvu oli noin 12 prosenttia
- Rovion isoimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi 44 prosenttia ennätyslukemiin 29,7 (20,6) miljoonaa euroa; Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 50 prosenttia
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti 6,5 miljoonaan euroon (24,9) johtuen Angry Birds-elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä.
- Oikaistu liikevoitto oli 6,0 miljoonaa euroa (16,1) ja oikaistu liikevoittomarginaali 8,4 prosenttia (18,6)
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 22,9 miljoonaan euroon (15,1) tai 35,1 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (24,6)
- Pelien päivittäiset aktiiviset käyttäjämäärät (DAU) kasvoivat 8,8 miljoonaan viime kvartaalin 8,7 miljoonasta
- Pelien kuukausittaiset maksavat käyttäjät (MUP) kasvoivat 14,6 prosenttia 581 tuhanteen viime kvartaalin 507 tuhannesta
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 1,8 miljoonaa euroa (30,6)
- Osakekohtainen tulos oli 7 senttiä (13)

Tammi-kesäkuu 2018 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 137,5 miljoonaa euroa (152,6). Vertailukelpoisuuteen vaikuttaa Angry Birds -elokuvan liikevaihtopiikki 2017 toisella vuosineljänneksellä. Yhdysvaltain dollarin heikentyminen vertailukauteen verrattuna pienensi liikevaihtoa noin 17 miljoonaa euroa
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 3,5 prosenttia 122,1 miljoonaan euroon (117,9); Vertailukelpoisin valuuttakurssein vuosittainen kasvu oli noin 12 prosenttia
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti 15,4 miljoonaan euroon (34,6) johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä
- Oikaistu liikevoitto oli 15,6 miljoonaa euroa (21,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,3 prosenttia (14,0)
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 37,5 miljoonaan euroon (31,5) tai 30,7 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (26,7)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 12,3 miljoonaa euroa (35,7)
- Osakekohtainen tulos oli 16 senttiä (18 senttiä)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	4-6/ 2018	4-6/ 2017	Muutos, (%)	1-6/ 2018	1-6/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2017
Liikevaihto	71,8	86,2	-16,8 %	137,5	152,6	-9,9 %	297,2
Käyttökate (EBITDA)	9,3	29,7	-68,7 %	23,6	39,9	-40,9 %	60,0
Käyttökate-%	12,9 %	34,4 %	-	17,1 %	26,1 %	-	20,2 %
Oikaistu käyttökate	9,3	31,6	-70,7 %	23,9	41,8	-42,9 %	64,5
Oikaistu käyttökate-%	12,9 %	36,7 %	-	17,4 %	27,4 %	-	21,7 %
Liikevoitto	6,0	14,1	-57,5 %	15,2	19,4	-21,4 %	31,4
Liikevoittomarginaali, %	8,4 %	16,3 %	-	11,1 %	12,7 %	-	10,6 %
Oikaistu liikevoitto	6,0	16,1	-62,7 %	15,6	21,3	-27,0 %	35,9
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	8,4 %	18,6 %	-	11,3 %	14,0 %	-	12,1 %
Tulos ennen veroja	6,8	12,5	-45,2 %	15,8	17,2	-8,3 %	26,6
Investoinnit	0,0	2,1	-99,0 %	0,3	5,8	-94,1 %	8,5
Käyttäjähankinnan kustannukset	22,9	15,1	52,0 %	37,5	31,5	19,2 %	69,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	20,6 %	30,8 %	-	20,6 %	30,8 %	-	23,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-63,9 %	-35,4 %	-	-63,9 %	-35,4 %	-	-62,9 %
Omavaraisuusaste, %	83,4 %	71,6 %	-	83,4 %	71,6 %	-	77,9 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,13	-47,9 %	0,16	0,18	-10,9 %	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,13	-47,6 %	0,15	0,18	-10,6 %	0,27
Liiketoiminnan rahavirta, netto	1,8	30,6	-94,0 %	12,3	35,7	-65,6 %	59,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	379	411	-7,8 %	382	434	-12,0 %	416

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita. Laskenta-kaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa.

Vertailukelpoisin valuuttakurssein esitetyt muutokset kausien välillä on laskettu kurssaamalla raportointikauden luvut vertailukauden keskimääräisellä Yhdysvaltain dollarin ja euron välisellä valuuttakursilla ottaen huomioon Yhdysvaltain dollaripohjaiset pelinsisäiset ostokset Yhdysvalloissa sekä globaalit mainosverkkomyynnit.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Rovio jatkoi menestyksekkäästi Pelit Palveluna -strategiaansa vuoden 2018 toisella neljänneksellä. Rovion innovatiiviset päivitykset Angry Birds 2 -pelissä sekä kasvaneet käyttäjähankintainvestoinnit vauhdittivat Rovion toisen vuosineljänneksen peliliikevaihdon 65,3 miljoonaan euroon, mikä oli lähes vuoden 2017 viimeisen neljänneksen ennätystasolla. Vuoden takaiseen verrattuna euromääräistä kasvua oli 6,4 prosenttia. Heikko dollari vaikutti edelleen euromääräiseen kasvuun ja vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvua oli 12 prosenttia.

Angry Birds 2 -peli teki jälleen uuden vuosineljänneskohtaisen bruttomyyntiennätyksen suuruudeltaan 29,7 miljoonaa euroa, mikä oli 38 prosenttia parempi kuin edellinen bruttomyyntiennätys tältä vuodelta. Angry Birds Friends-pelin bruttomyynti kasvoi 11% vuoden ensimmäiseen neljännekseen verrattuna. Myös Angry Birds Match kasvoi jonkin verran edelliseltä vuosineljännekseltä, mutta muiden uusien pelien osalta ei nähty toivottua kasvua.

Rovion peliliiketoiminnan liikevaihto ensimmäiseltä vuosipuoliskolta oli 122,1 miljoonaa, kun se edellisen vuoden vastaavalla jaksolla oli 117,9 miljoonaa ja kasvua oli siten 3,5 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein Rovion peliliiketoiminta kasvoi 12 prosenttia vuoden 2018 ensimmäisellä puoliskolla.

Päivittäisten ja kuukausittaisten käyttäjien määrä kuten myös keskimääräinen liikevaihto päivittäistä käyttäjää kohden kasvoi tämän vuoden ensimmäiseen vuosineljännekseen verrattuna. Pelinsisäisiä ostoksia tehneiden pelaajien määrä saavutti kaikkien aikojen korkeimman tason ollen 581 tuhatta pelaajaa kuukaudessa.

Rovion Brand Licensing -yksikön liikevaihto oli odotetusti alhaisempi edellisen vuoden vastaavaan jaksoon verrattuna johtuen pääosin siitä, että suuri osa Angry Birds -elokuvan tuotoista tuloutettiin viime vuoden toisella neljänneksellä. Kuluvan vuoden toisella neljänneksellä Brand Licensing -yksikkö lanseerasi Angry Bird 2 -elokuvalisensiointiohjelman Las Vegasissa ja teki lisensiointisopimuksia monien huippuluokan kuluttajabrändien kuten Chupa Chupsin, Crocsin ja Pezin kanssa.

Lähinnä pienemmistä elokuvatuuloista johtuen Rovion liikevaihto jäi ensimmäisellä vuosipuoliskolla 9,9% pienemmäksi kuin vuonna 2017 ja oli 137,5 miljoonaa euroa (152,6). Pienemmät elokuvatuotot ja kasvaneet käyttäjähankintainvestoinnit vaikuttivat myös liiketulokseen, joka oli vuoden toisella neljänneksellä pienempi, mutta silti terve 6,0 miljoonaa euroa (14,1) tai 8,4 prosenttia liikevaihdosta. Rovio pitää aikaisemmin julkistetun koko vuotta koskevan ohjeistuksensa ennallaan.

Rovio 80 -prosenttisesti omistama Hatch Entertainment pokkasi heinäkuussa eurooppalaisen "Hottest Media/Entertainment Startup" -palkinnon. Pelien suoratoistopalvelun Hatchin kehitystyö jatkuu aktiivisesti ja palvelun beetatestiversio on saatavilla 18:a eurooppalaisessa maassa Android-puhelimille.

2018 näkymät (Muuttumattomat)

Rovio pitää koko vuoden näkymät samana kuin ilmoitettu 1-12/2017 tilinpäätöstiedotteessa. Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 260–300 miljoonaa euroa (297 miljoonaa euroa vuonna 2017) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta (12,1 prosenttia vuonna 2017).

Näkymien perusta

Rovion Games-liiketoiminta keskittyy vuonna 2018 jo julkaistujen pelien kehittämiseen Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, kannattavaan käyttäjähankintaan ja uusien pelien kehittämiseen.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 30 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasolla. Määrä voi vaihdella riippuen pelien monetisaation kehityksestä sekä kilpailutilanteesta. Käyttäjähankinnan markkinalla yksikkökustannukset ovat kasvaneet merkittävästi.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan laskevan noin 40 prosenttia vuonna 2018 viime vuoteen verrattuna. Lasku johtuu odotetusti Angry Birds -elokuvan liikevaihdon laskevasta profiilista.

Kuluttajatuotteiden liikevaihdon odotetaan olevan lähes samalla tasolla kuin vuonna 2017. Brand Licensing -liiketoiminta keskittyy vuoden 2018 aikana rakentamaan lisenssiportfolioa vuonna 2019 julkaistavaa Angry Birds -elokuvan jatko-osaa varten.

Vuoden 2018 aikana Rovio arvioi investoivansa 10–15 miljoonaa euroa pelien suoratoistopalvelua kehittävään tytäryhtiönsä Hatch Entertainment Oy:ön (5 miljoonaa euroa vuonna 2017), mistä arviolta puolet on konsernissa tulosvaikutteista (2–3 %-yksikön vaikutus odotettuun liikevoittomarginaaliin) ja puolet aktivoitavia kehityskuluja ja ennakkomaksuja. Hatch edustaa yhtä mahdollista muotoa tulevaisuuden pelaamisesta.

Investoimalla Hatch-suoratoistopalvelun kehittämiseen Rovio hajauttaa portfolioaan, pyrkii hyödyntämään uusien teknologioiden tuomia mahdollisuuksia peliliiketoiminnan kehittämisessä, ja toteuttaa yhtiön strategiaa tutkia mobiilipelaamisen tulevaisuutta free-to-play-pelien jatkuvan kehittämisen rinnalla.

Tiedotustilaisuus ja webcast

Rovio järjestää vuoden 2018 puolivuosisikatsausta koskevan englanninkielisen webcast tiedotustilaisuuden sijoittajille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 17.8.2018 klo 14.00-15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana www.rovio.com/investors-investor-calendar, ja myöhemmin yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.rovio.com/sijoittajat.

Lisätietoja:

Toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 207 888 300

Talousjohtaja René Lindell, puh. +358 207 888 300

Sijoittajasuhteista vastaava johtaja Mikko Setälä, puh. +358 400 607 437

Jakelu: Nasdaq Helsinki, keskeiset tiedotusvälineet, www.rovio.com

Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen viihdeyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on ladattu jo yli 4 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009 ja on sittemmin brändi lisensointinsa kautta laajentunut peleistä erinäisiin viihde ja kuluttajatuotekategorioihin. Tänäpä yhtiö tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds- elokuvan, mikä oli ensi-iltaviikonloppunaan lipputulojen kärjessä 50 maassa ja jonka jatko-osa on tuotantovaiheessa. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO.

Rovio Entertainment Oyj:n puolivuotiskatsaus 1-6/2018

Kuvaus osavuositarkastuksen laadinnassa noudatetuista tilinpäätösstandardeista on tämän tilinpäätöstiedotteen Liitetiedoissa kohdassa 1. Laadintaperiaatteet.

Markkinakatsaus

Mobiilipelimarkkinoiden odotetaan vuoden 2018 aikana jatkavan vahvaa kasvua. Markkinatietojen toimittajan Newzoon Kesäkuun 2018 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna odotetaan nousevan 70 miljardiin dollariin vuonna 2018, eli 25 prosenttia kasvua vuodessa. Markkinoiden oletetaan jatkavan vahvaa kasvua 17 prosentin vuosivauhdilla (CAGR) 2021 vuoteen asti.

Markkinoiden odotetaan kasvavan kaksinumeroista vauhtia kaikissa maantieteellisissä alueissa lukuun ottamatta länsieuroopassa, jossa CAGR estimaatti on 8 prosenttia. Kiinan (19 prosenttia CAGR) ja APACin (18 prosenttia CAGR) lisäksi Pohjois-Amerikka kasvaa vahvasti 15% CAGR:lla

Newzoo arvioi että vuonna 2018 maailmassa on yli 2,2 miljardia pelaajaa ja vuonna 2021 yli 2,6 miljardia.

Liikevaihto ja tulos

Huhti-kesäkuu 2018

Katsauskaudella Rovion liikevaihto kasvoi 9,2 prosenttia vuoden ensimmäisestä vuosineljänneksestä mutta laski 16,8 prosenttia verrattuna viime vuoden vertailukauteen ja oli yhteensä 71,8 miljoonaa euroa (86,2). Liikevaihdon lasku johtui suurimmalta osin viime vuoden isosta piikistä Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa. Yhdysvaltain dollarin arvon heikentyminen suhteessa euroon pienensi liikevaihtoa noin 9 miljoonaa euroa verrattuna viime vuoteen.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 6,4 prosenttia 65,3 miljoonaan euroon (61,3). Vertailukelpoisiin valuuttakursseihin Games-segmentin vuositason liikevaihdon kasvu oli noin 12 prosenttia. Angry Birds 2 sekä vuoden 2017 uudet pelijulkaisut olivat katsauskauden kasvun ajureita vertailukelpoisiin valuuttakursseihin kun taas vanhemmat pelit jatkoivat odotetusti laskuaan.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 6,5 miljoonaa euroa (24,9). Liikevaihto koostui 4,0 miljoonasta eurosta (22,4) Content licensing liiketoimesta, josta suurin osa koostuu Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 2,4 miljoonasta eurosta (2,5) Consumer Products -liiketoiminnasta. Vertailukelpoisuuteen vaikutti Angry Birds -elokuvan iso liikevaihtopiikki viime vuonna.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 9,3 miljoonaa euroa (31,6), tai 12,9 prosenttia (36,7 prosenttia) liikevaihdosta. Viime vuoden EBITDA piikki johtui Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 6,0 miljoonaa euroa (16,1), ja oikaistu liikevoittomarginaali 8,4 prosenttia (18,6 prosenttia). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 7,5 miljoonaa euroa (16,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,4% (19,6). Katsauskaudella huhti-kesäkuussa 2018 ei ollut oikaisuja. Oikaisut vertailukaudella huhti-kesäkuu 2017 olivat yhteensä 2,0 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 9,2 miljoonaa euroa (13,5) tai 14,1 prosenttia liikevaihdosta (22,0). Games-segmentin kannattavuus oli alhaisempi johtuen käyttäjähankintainvestointien kasvusta 22,9 miljoonaan euroon (15,1) tai 35,1 prosenttiin liikevaihdosta (24,6).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 3,6 miljoonaa euroa (20,7 miljoonaa euroa). Brand Licensing -segmentin käyttökate laski viime vuodesta johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä 2017 toisella vuosineljänneksellä.

Konsernin tulos ennen veroja oli 6,8 miljoonaa euroa (12,5) ja osakekohtainen tulos 7 senttiä (13 senttiä).

Tammi-kesäkuu 2018

Vuoden 2018 ensimmäisellä vuosipuoliskolla Rovion liikevaihto oli 137,5 miljoonaa (152,6). Liikevaihdon 9,9 prosentin lasku vertailukauteen nähden johtui suurimmalta osin viime vuoden isosta piikistä Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa. Yhdysvaltain dollarin arvon heikentyminen suhteessa euroon pienensi liikevaihtoa noin 17 miljoonaa euroa verrattuna vertailukauteen.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 3,5 prosenttia 122,1 miljoonaan euroon (117,9). Vertailukelpoisiin valuuttakurssein Games-segmentin vuositason liikevaihdon kasvu oli noin 12 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 15,4 miljoonaa euroa (34,6). Liikevaihto koostui 11,2 miljoonasta eurosta (29,4) Content Licensing -liiketoimesta, josta suurin osa koostuu Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 4,2 miljoonasta eurosta (5,3) Consumer Products -liiketoimesta.

Vertailukelpoisuuteen Content Licensing -liiketoimessa vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 23,9 miljoonaa euroa (41,8), tai 17,4 prosenttia (27,4) liikevaihdosta. Viime vuoden EBITDA piikki johtui Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 15,6 miljoonaa euroa (21,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,3 prosenttia (14,0). Oikaisut katsauskaudella tammi-kesäkuu 2018 olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 2,0 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 19,8 miljoonaa euroa (22,5) tai 16,3 prosenttia liikevaihdosta (19,1). Games-segmentin kannattavuus oli alhaisempi johtuen käyttäjähankintainvestointien kasvusta 37,5 miljoonaan euroon (31,5) tai 30,7 prosenttiin liikevaihdosta (26,7).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 10,2 miljoonaa euroa (24,3). Brand Licensing -segmentin käyttökate laski viime vuodesta johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vertailukaudella 2017.

Konsernin tulos ennen veroja oli 15,8 miljoonaa euroa (17,2) ja osakekohtainen tulos 16 senttiä (18 senttiä).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (2,1) vuoden 2018 toisella neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisen alle vuoden takaisinmaksuajan kestoista.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (1,1) toisella neljänneksellä. Lasku johtui pääosin ulkoistettujen kehitysprojektien määrän laskusta. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (0,8) toisella vuosineljänneksellä. Brand Licensing -segmentin strategiana on sisällöntuotannon ja -jakelun lisensiointi kolmansille osapuolille ja näin ollen Rovion Brand Licensing -yksikön investoinnit laskivat erittäin vähäisiksi.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2018 toisella vuosineljänneksellä -7,2 miljoonaa euroa (-12,8), koostuen pääosin maksetuista osingoista.

Toisen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 2,5 miljoonaa euroa, joka koostui Tekesin tuotetehityslainasta. Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 97,0 miljoonaa euroa. Lisäksi yhtiö solmi toisella vuosineljänneksellä luottolimiittisopimuksen, jonka nostamaton pääoma on 20,0 miljoonaa euroa.

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Huhti-kesäkuu 2018

Games-segmentin raportointikauden liikevaihto oli 65,3 miljoonaa euroa (61,3), joka vastaa 6,4 prosentin kasvua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Yhdysvaltain dollarin heikkeneminen euroon nähden hidasti edelleen euromääräistä kasvua, ja vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 12 prosenttia. Angry Birds 2:n bruttomyyntin kasvu jatkui vahvana ja kasvu oli 44 prosenttia vuodessa tai noin 50 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein. Rovion viisi suurinta peliä raportointikaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Friends, Angry Birds Match, Angry Birds Blast ja Angry Birds Evolution.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 9,2 miljoonaan euroon (13,5), mikä vastaa 31,6 prosentin laskua edellisvuoden toiselta kvartaalilta. Oikaistun käyttökateen lasku johtui pääasiassa suuremmista käyttäjähankinnan investoinneista kuten jo vuoden ensimmäisellä kvartaalilla arvioimme. Yhdysvaltain dollarin heikkeneminen euroon nähden alensi raportointikauden käyttökateä noin 11 prosenttia.

Käyttäjähankinnan investoinnit kasvoivat raportointikaudella 22,9 miljoonaan euroon (15,1), joka vastaa 35,1 prosenttia raportointikauden liikevaihdosta (24,6). Vuositasolla käyttäjähankinnan investoinnit kasvoivat 52 prosenttia tai 62 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein. Kasvu johtuu vuoden ensimmäisellä kvartaalilla ilmoitetusta käyttäjähankinnan investointien keskimääräisen takaisinmaksuajan laajentamisesta 8-10 kuukaudesta 8-12 kuukauteen, Rovion top-5 pelien, erityisesti Angry Birds 2:n, parantuneesta monetisaatiosta, sekä onnistuneesta käyttäjähankinnan investointien optimoinnista toisella kvartaalilla. Käyttäjähankinnan investointien pysyminen jatkossakin nykyisellä tasolla on epävarmaa, koska digitaalisen mainonnan yksikkökustannukset tyypillisesti nousevat vuoden loppua kohden.

Games-segmentti ei tehnyt taseeseen aktivoitavia investointeja raportointikaudella (1,1 miljoonaa euroa kaudella Q2/2017).

Tammi-kesäkuu 2018

Games-segmentin liikevaihto tammi-kesäkuussa oli 122,1 miljoonaa euroa (117,9), joka vastaa 3,5 prosentin vuosikasvua. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 12 prosenttia.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski edellisvuoden vastaavalta periodilta 11,8 prosenttia ollen 19,8 miljoonaa euroa (22,5). Lasku johtui odotetusti pääasiassa vuoden toisella kvartaalilla tehdyistä käyttäjähankinnan investoinneista.

Käyttäjähankinnan investoinnit olivat tammi-kesäkuussa 37,5 miljoonaa euroa (31,5), joka vastaa 30,7 prosenttia vuoden ensimmäisen puoliskon liikevaihdosta (26,7).

Miljoonaa euroa	4-6/ 2018	4-6/ 2017	Muutos, %	1-6/ 2018	1-6/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2017
Liikevaihto	65,3	61,3	6,4 %	122,1	117,9	3,5 %	248,0
Oikaistu käyttökate	9,2	13,5	-31,9 %	19,8	22,5	-11,8 %	43,2
Oikaistu käyttökate, %	14,1 %	22,0 %	-	16,3 %	19,1 %	-	17,4 %
Käyttökate	9,2	13,4	-31,6 %	19,5	22,4	-12,9 %	43,2
Käyttökate, %	14,1 %	21,9 %	-	16,0 %	19,0 %	-	17,4 %
Käyttäjähankinnan investoinnit	22,9	15,1	52,0 %	37,5	31,5	19,1 %	69,6
Käyttäjähankinnan investointien osuus liikevaihdosta, %	35,1 %	24,6 %	-	30,7 %	26,7 %	-	28,1 %
Investoinnit	0,0	1,1	-100,0 %	0,3	2,4	-89,0 %	4,1

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä liikevaihdon sijaan. Bruttomyynti vastaa kalenterikuukauden aikaisia pelien sisäisiä ostoksia ja mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä asiakassopimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty liikevaihtoon liitetiedoissa. Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPDau JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

Vuoden 2018 toisella kvartaalilla Games-segmentti jatkoi avainpelien kehittämistä tuottamalla niihin uusia päivityksiä ja tapahtumia tavoitteena pelien monetisaation parantaminen ja pelaajien sitouttaminen. Tämä strategia yhdessä käyttäjähankinnan keskimääräisen takaisinmaksuajan laajentamisen kanssa auttoi kasvattamaan sekä top 5 -pelien että koko peliportfolion päivittäisten ja kuukausittaisten käyttäjien määrää edelliskvartaalista. Vuoden ensimmäiseen kvartaaliin verrattuna top 5 -pelien DAU-luku kasvoi 10,5 prosenttia ja koko peliportfolion 0,7 prosenttia.

Suurempi aktiivisten käyttäjien määrä yhdessä parantuneen konversioasteen kanssa kasvatti myös kuukausittaisten maksavien asiakkaiden määrää (MUP) edelliskvartaalista 22,2 prosenttia top 5 -peleissä ja 14,6 prosenttia koko peliportfoliossa. Tämän seurauksena myös keskimääräinen liikevaihto aktiivista päivittäistä pelaajaa kohden (ARPDau) kasvoi top 5 -peleissä edelliskvartaalista 5,5 prosenttia 15 senttiin. Top-5 pelien keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU) sitä vastoin laski 5,4 prosenttia 33,5 euroon, koska uusien maksavien käyttäjien tekemät ostokset ovat tyypillisesti pienempiä kuin pidempään pelanneiden käyttäjien.

Miljoonaa euroa	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017
Bruttomyynti top 5	54,8	46,5	51,8	50,6	50,6	47,9
Bruttomyynti yhteensä	64,8	58,6	66,1	64,3	61,9	56,3

Miljoonaa euroa	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017
DAU top 5	4,0	3,6	4,0	4,6	4,9	5,0
DAU kaikki	8,8	8,7	9,2	10,7	10,6	11,2
MAU top 5	22,2	18,1	20,3	24,0	25,6	25,4
MAU kaikki	64,2	61,7	64,8	79,5	79,7	83,1

Tuhatta euroa	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017
MUP top 5	497	407	447	469	479	495
MUP kaikki	581	507	555	571	563	550

Euroa	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017
ARPDau top 5	0,15	0,14	0,14	0,12	0,11	0,11
ARPDau kaikki	0,08	0,08	0,08	0,07	0,06	0,06
MARPPU top 5	33,5	35,6	35,6	33,7	32,6	29,8
MARPPU kaikki	33,0	35,0	35,2	34,1	32,4	30,0

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Games-segmentin bruttomyynti oli vuoden toisella kvartaalilla 64,8 miljoonaa euroa (61,9), mikä vastaa 4,5 prosentin vuosikasvua ja 10,6 prosentin kasvua vuoden ensimmäiseen kvartaaliin verrattuna. Koko peliportfolio kärsi edelleen heikosta Yhdysvaltain dollarista.

Angry Birds 2, joka julkaistiin heinäkuussa 2015, oli Rovion suurin ja nopeimmin kasvava peli myös vuoden 2018 toisella kvartaalilla saavuttaen erittäin vahvan 44 prosentin bruttomyyntin kasvun edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna ja 38 prosenttia vuoden ensimmäiseen kvartaaliin verrattuna. Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti vuoden toisella kvartaalilla oli sen historian suurin, 29,7 miljoonaa euroa (20,6) onnistuneiden päivitysten ja käyttäjähankinnan seurauksena.

Rovion toiseksi ja kolmanneksi suurimmat pelit raportointikaudella, Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012 ja Angry Birds Match, joka julkaistiin elokuussa 2017, kasvoivat vuoden ensimmäiseen kvartaaliin nähden 11 ja 10 prosenttia. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 8,0 miljoonaa euroa (8,6) ja Angry Birds Matchin 6,8 miljoonaa euroa (-).

Angry Birds Blast saavutti 6,0 miljoonan euron (11,3), Angry Birds Evolution 4,2 miljoonan euron (2,7) ja Battle Bay 2,3 miljoonan euron (4,3) bruttomyyntin raportointikaudella. Angry Birds Evolutionin ja Battle Bayn bruttomyyntin lasku vuoden ensimmäisestä vuosineljänneksestä johtui osittain käyttäjähankinnan investointien kohdistamisesta paremmin tuottaviin peleihin. Koska free-to-play -pelien kilpailu on äärimmäisen kovaa, käyttäjämäärän säilyttäminen ja kasvattaminen vaatii pelien jatkuvaa päivittämistä ja parantamista. Rovio panostaa avainpeliensä systemaattiseen kehittämiseen pyrkien luomaan peleistä monivuotisia palveluita.

Muut pelit, jotka sisältävät harvemmin päivitettäviä pelejä, saavuttivat 4,0 miljoonan euron bruttomyyntin, joka vastaa 13 prosentin laskua vuoden ensimmäiseen kvartaaliin verrattuna ja 53% laskua vuositasolla.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017
AB 2	29,7	21,6	19,9	18,3	20,6	19,9
AB Friends	8,0	7,2	7,9	7,9	8,6	8,3
AB Match	6,8	6,2	7,4	2,7	-	-
AB Blast	6,0	6,0	7,9	9,3	11,3	11,0
AB Evolution	4,2	5,5	8,7	10,1	2,7	-
AB Pop	3,8	4,1	4,5	5,0	5,9	6,9
Battle Bay	2,3	3,5	3,8	4,6	4,3	-
Muut pelit	4,0	4,5	6,0	6,4	8,6	10,0
Yhteensä	64,8	58,6	66,1	64,3	61,9	56,3

Brand Licensing

Huhti-kesäkuu 2018

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli odotusten mukainen: 6,5 miljoonaa euroa (24,9), mikä oli 73,9 prosenttia pienempi kuin vastaavalla kaudella vuonna 2017. Liikevaihto koostui 4,0 (22,4) miljoonaa euroa Content Licensing -liiketoimesta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 2,4 miljoonaa (2,5) Consumer Products -liiketoimesta. Vertailukelpoisuuteen vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 3,6 miljoonaa euroa (20,7) tai 56,1 prosenttia (83,1) liikevaihdosta. Brand Licensing -segmentin käyttökate laski viime vuodesta johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä 2017 toisella vuosineljänneksellä. Raportointikaudella ei ollut oikaisuja. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 1,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin.

Katsauskaudella ei ollut oleellisia investointeja johtuen yksikön strategiasta lisensioida sisällön tuotanto ja jakelu Angry Birds -elokuvan jatko-osan ja muun mahdollisen sisällön osalta.

Katsauskaudella Brand Licensing -yksikkö lanseerasi Angry Birds 2 - elokuvan lisenssihjelman ja on sopinut lisenssisopimuksia tunnettujen kuluttajabrändien kuten Chupa Chupsin, Crocsin ja Pezin kanssa.

Toukokuussa avattiin mailman isoimman Angry Birds -huvipuiston sisätilat Dohassa, Qatarissa. Puisto on noin 17.000 tuhannen neliömetrin kokoinen ja sisältää suuren valikoiman huvipuistolaitteita, viihdekokemuksia, missä fanit voivat uppoutua Angry Birds tarinaan ja kokemuksiin. Kesäkuussa Rovio julkaisi Youtubessa uuden animaatiominisarjan yhdessä jalkapalloseura Evertonin kanssa.

Tammi-kesäkuu 2018

Brand Licensing -segmentin liikevaihto tammi-kesäkuu katsauskaudella oli 15,4 miljoonaa euroa (34,6), mikä oli 55,6 prosenttia pienempi kuin vastaavalla kaudella vuonna 2017. Liikevaihto koostui 11,2 (29,4) miljoonaa euroa Content Licensing -liiketoimesta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 4,2 miljoonaa (5,3) Consumer Products -liiketoimesta. Vertailukelpoisuuteen vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 10,2 miljoonaa euroa (24,3) tai 66,5 prosenttia (70,0). Raportointikaudella ei ollut oikaisuja. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 1,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin.

Miljoonaa euroa	4-6/ 2018	4-6/ 2017	Muutos, %	1-6/ 2018	1-6/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2017
Liikevaihto	6,5	24,9	-73,9 %	15,4	34,6	-55,6 %	49,2
Consumer products	2,4	2,5	-0,3 %	4,2	5,3	-20,7 %	11,2
Content licensing	4,0	22,4	-82,0 %	11,2	29,4	-61,9 %	38,0
Oikaistu käyttökate	3,6	20,7	-82,4 %	10,2	24,3	-57,8 %	31,9
Oikaistu käyttökate-%	56,1 %	83,1 %	-	66,5 %	70,0 %	-	65,0 %
Käyttökate	3,6	18,8	-80,6 %	10,2	22,4	-54,3 %	30,1
Käyttökate-%	56,1 %	75,5 %	-	66,5 %	64,6 %	-	61,2 %
Investoinnit	0,0	0,8	-100,0 %	0,0	3,0	-100,0 %	3,9
Poistot	2,6	13,0	-79,6 %	7,0	17,4	-59,6 %	23,6

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille. Hatch-palvelu on tällä hetkellä saatavana avoimena beetatestiversiiona Android puhelimille 18:a maassa Euroopassa. Beetatestin tarkoitus on testata palvelun teknistä suorituskykyä, kerätä palautetta kuluttajilta sekä optimoida palvelun tunnuslukuja, kuten käyttäjien retentioita. Palvelussa on pelattavissa yli 100 peliä ja jo noin 300:lle pelille on julkaisusopimus. Palvelua on tarkoitus monetisoida alkuvaiheessa mainonnalla ja myöhemmin myös tilauspohjaisesti. Vuodelle 2018 emme vielä odota merkittäviä tuloja Hatch-palvelusta.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.6.2018	30.6.2017	31.12.2017
Pitkäaikaiset varat	49,8	60,6	57,4
Lyhytaikaiset saamiset	42,2	41,0	42,0
Rahavarat	97,0	44,9	90,8
Varat yhteensä	189,0	146,5	190,2
Oma pääoma	148,0	96,4	140,4
Rahoitusvelat	2,5	11,4	2,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	11,3	11,9	9,9
Muut lyhytaikaiset velat	27,2	26,7	37,5
Oma pääoma ja velat yhteensä	189,0	146,5	190,2

Rovion taseen loppusumma 30.6.2018 oli 189,0 miljoonaa euroa (31.12.2017: 190,2), josta oman pääoman osuus oli 148,0 miljoonaa euroa. Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat 30.6.2018 yhteensä 97,0 miljoonaa euroa (31.12.2017: 90,8). 2018 ensimmäisen vuosipuoliskon aikana tapahtunut rahavarojen kasvu johtui pääosin liiketoiminnan rahavirroista, jota maksetut osingot hieman tasoittivat. Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 11,3 miljoonaa euroa.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.6.2018 yhteensä 49,8 miljoonaa euroa, laskien 57,4 miljoonasta eurosta 31.12.2017. Muutos johtui pääasiassa aineettomien hyödykkeiden poistoista, erityisesti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin liittyen. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 30.6.2018 oli negatiivinen 94,5 miljoonaa euroa. Rovion velka koostui 2,5 miljoonan euron suuruisesta Tekes-lainasta, jonka takaisinmaksu alkaa vuonna 2020.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa

	4-6/2018	4-6/2017	1-6/2018	1-6/2017	1-12/2017
Liiketoiminnan rahavirrat	1,8	30,6	12,3	35,7	59,6
Investointien rahavirrat	-0,0	-1,9	-0,3	-5,5	-8,1
Rahoituksen rahavirrat	-7,2	-12,8	-6,5	-12,8	13,1
Rahavarojen muutos	-5,4	15,9	5,5	17,5	64,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,9	-1,5	0,7	-1,6	-2,7
Rahavarat kauden alussa	101,5	30,5	90,8	28,9	28,9
Rahavarat kauden lopussa	97,0	44,9	97,0	44,9	90,8

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 1,8 miljoonaa euroa (30,6) toisella vuosineljänneksellä ja 12,3 miljoonaa euroa (35,7) ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Toisen vuosineljänneksen lasku johtui vertailukautta alemmasta käyttökatteesta ja käyttöpääoman muutoksesta. Valuuttakurssien muutokset ja maksetut verot vaikuttivat myös kvartaalitason laskuun. Ensimmäisen vuosipuoliskon lasku johtui pääosin laskeneesta käyttökatteesta, sekä maksetuista veroista sekä valuuttakurssien vaikutuksesta.

Investointien rahavirta oli -0,0 miljoonaa euroa (-1,9) toisella vuosineljänneksellä ja -0,3 miljoonaa euroa (-5,5) ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Lasku johtuu pääosin ulkoisten kehitysprojektien määrän laskusta.

Rahoituksen rahavirta oli -7,2 miljoonaa euroa (-12,8) toisella vuosineljänneksellä ja -6,5 miljoonaa euroa (-12,8) ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Muutokset rahoituksen rahavirrassa johtuvat vertailukausia pienemmistä lainojen takaisinmaksuista, joita vertailukautta suuremmat maksetut osingot osittain tasoittivat.

Henkilöstö

Huhtikuusta kesäkuuhun 2018 Roviolla työskenteli keskimäärin keskimäärin 379 henkilöä (411 henkilöä). Näistä 289 henkilöä (305 henkilöä) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 32 henkilöä (54 henkilöä) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 58 henkilöä (52 henkilöä) muissa toiminnoissa ja hallinnossa.

Henkilöstön lukumäärä pieneni viime vuoden vertailukaudesta Brand Licensing -liiketoiminnan ja tukitoimintojen uudelleenjärjestelyn johdosta vuonna 2017. Elokuvien ja muun animaatiotiosallön uusi lisenssimalli implementoitiin vuoden 2017 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana, mikä mahdollisti toimimisen kevyemmällä henkilöstömäärällä.

	4-6/2018	4-6/2017	Muutos, %	1-6/2018	1-6/2017	Muutos, %	1-12/2017
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	379	411	-7,8 %	382	434	-12,0 %	416

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti toisella neljänneksellä seuraavat liputusilmoitukset:

11.4.2018 Rovio Entertainment Oyj vastaanotti ilmoituksen Massachusetts Mutual Life Insurance Company -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Massachusetts Mutual Life Insurance Companyn ja sen

tytäryhtiöiden MassMutual Holdings LLC ja MM Asset Management LLC omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 11.4.2018 noussut yhteensä yli 5 prosentin rajan. Näillä yhtiöllä on yhteensä 4 000 000 osaketta (5,04 %). Lisäksi ilmoituksen mukaan OppenheimerFunds, Inc., sijoitustoiminnan hoitaja, joka itsenäisesti käyttää sen asiakkaiden ja investointirahastojen omistuksiin liittyvää äänivaltaa, käyttää näihin osakkeisiin liittyvää äänivaltaa.

19.4.2018 Rovio Entertainment vastaanotti ilmoituksen Swedbank Robur Fonder AB -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan sijoitusrahastojen Swedbank Robur Ny Teknik, Swedbank Robur Småbolagsfond Norden ja Swedbank Robur Nordenfond ("Roburin rahastot") omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 19.4.2018 noussut yhteensä yli 10 prosentin rajan. Roburin rahastoilla on yhteensä 8 000 000 osaketta (10,08 %).

26.4.2018 Rovio Entertainment Oyj vastaanotti ilmoituksen Massachusetts Mutual Life Insurance Company -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan määräysvaltaketjuun, jonka kautta osakkeita, äänioikeuksia ja rahoitusvälineitä hallitaan, lisättiin myös Oppenheimer Global Opportunities Fund.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Osakkeiden kokonaismäärä kasvoi katsauskaudella 15 500 osakkeella, optio-oikeuksilla merkittyjen Rovio Entertainment Oyj:n uusien osakkeiden rekisteröinnin seurauksena. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 45 300 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 401 042 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 28.5.2018. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

30.6.2018 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 401 042 kappaletta. Euroclearin tietojen mukaan yhtiön viisi suurinta osakkeenomistajaa oli Trema International Holdings B.V 40,68 prosenttia, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 2,60 prosenttia, Niklas Hed 2,51 prosenttia, Peter Vesterbacka 1,83 prosenttia ja Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo 1,51 prosenttia. Viiden suurimman omistajan osuus vastasi 49,14 prosenttia yhtiön osakkeista. 10 suurimman osakkeenomistajan osakemäärät ja osuudet osakkeista ja osakemäärät on esitetty alla olevassa taulukossa (ei sisällä hallintarekisteröityjä omistajia).

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Trema International Holdings B.V	32 297 528	40,68 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	2 067 500	2,60 %
Hed Niklas Peter	1 996 746	2,51 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 456 229	1,83 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 200 000	1,51 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,26 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,10 %
Sijoitusrahasto Nordea Pro Suomi	804 556	1,01 %
Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	677 471	0,85 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	580 000	0,73 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	42 955 104	54,10 %
Muut osakkeenomistajat	36 445 938	45,90 %
Yhteensä	79 401 042	100,00 %

Kuukausittain päivittyvä taulukko Rovion osakkeenomistajista löytyy osoitteesta <https://www.rovio.com/fi/sijoittajat/osakkeenomistajat>

Osakepohjainen kannustinjärjestely

Roviolla on voimassa pitkän aikavälin kannustinohjelma, joka koostuu kaikille työntekijöille, mukaan lukien toimitusjohtajalle ja Rovion johdolle, suunnatusta optio-ohjelmasta ja rajoitetusta osakeohjelmasta, joka on suunnattu valikoidulle avaintyöntekijöille.

Hallitus päätti toukokuussa päivittää optio-oikeuksien 2018 ja 2019 aikatauluja pitäen optio-oikeuksien 2017-2019 enimmäismäärät muuttumattomina sekä päätti lisätä rajoitetun osakeohjelman bruttomääräistä osakemäärää.

Optio-ohjelma mahdollistaa enintään 5 000 000 option liikkeeseen laskemisen. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen. Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka voidaan kohdistaa vuosille 2017, 2018 ja 2019. Optioilla on kahden vuoden kertymisaika. 2017-optioiden merkintähinta on osakkeiden merkintähinta listautumisessa. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskipainotettu Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskipainotettu Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2019. 2017-optio-ohjelmasta on 30.6.2018 mennessä allokoitu 1 110 150 optiota ja 2018-optio-ohjelmasta on 30.6.2018 mennessä allokoitu 1 207 500 optiota.

Optio-ohjelman osallistajat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita. Optio-ohjelman osallistajat yleensä menettävät oikeutensa palkkioon, mikäli heidän työsuhteensa päättyy kertymisajan aikana.

Rajoitettu osakeohjelma on rakennettu rajoitetuksi osakepooliksi, josta ennalta määrätty määrä Rovion osakkeita voidaan kohdentaa rajoitetulle joukolle valikoituja avaintyöntekijöitä. Yhtiön hallitus päättää jokaisen osallistujan osalta erikseen rajoitetun ajan pituuden (1–3 vuotta) liittyen rajoitetun osakeohjelman mukaisesti työntekijälle kohdennettuihin osakkeisiin. Rajoitetun osakeohjelman osallistujien on työskenneltävä Roviolla, kun osakkeet luovutetaan. Lähtökohtainen osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Osakkeiden enimmäismäärä ennen hallituksen lisäyspäätöstä oli 500 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta on 30.6.2018 mennessä allokoitu 559 790 osakeoikeutta.

Muutokset johdossa

Seuraavat muutokset tiedotettiin ja astuivat voimaan 11.4.2018:

Rovion Games-liiketoimintayksikön markkinointijohtajana vuodesta 2016 toiminut Ville Heijari on nimitetty Rovio Entertainment Oyj:n markkinointijohtajaksi (CMO) ja johtoryhmän jäseneksi vastuualueenaan markkinointi, viestintä ja brändi. Heijari raportoi uudessa tehtävässään yhtiön toimitusjohtajalle Kati Levorannalle. Rovion yritys- ja sijoittajaviestinnän johtaja Rauno Heinonen jätti yhtiön.

Yhtiön johtotehtävissä vuodesta 2011 ollut ja liiketoiminnan kehitysjohtajana vuodesta 2015 toiminut Mikko Setälä vastaa jatkossa yhtiön sijoittajasuhteista. Setälä raportoi tehtävässään talousjohtaja René Lindellille.

Riskit

Yhtiöllä on hyvä likviditeetti sekä kassavirta ja kannattavuuden näkymät ovat positiiviset. Tämä mahdollistaa yhtiön jatkaa strategiansa toteuttamista.

Yhtiön arvion mukaan riskeissä ja epävarmuustekijöissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Olenneimmat riskit liittyvät Rovion markkinoilla olevien kärkipelien taloudelliseen suorituskykyyn, näiden pelien jatkuvaan kehittämiseen ja pelaajien aktiivisuuden ylläpitoon.

Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailusasetelmissa voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen.

Muut merkittävät riskit liittyvät Angry Birds -brändin tuotteiden kysyntään ja muuhun Angry Birds -sisältöön, joka vaikuttaa Brand Licensing -liiketoimintayksikön tuloihin.

Yhtiö harjoittaa liiketoimintaa useissa valuutoissa, joista euro ja Yhdysvaltain dollari ovat olennaisimmat. Valuuttakurssien vaihtelulla, erityisesti euron ja Yhdysvaltain dollarin välillä voi olla olennainen vaikutus yhtiön tulokseen.

Lähempää tietoa riskeistä, epävarmuustekijöistä ja Rovion riskienhallinnasta löytyy osoitteesta Rovio.com ja viimeisimmästä julkaistusta tilinpäätöksestä.

2018 näkymät (Muuttumattomat)

Rovio pitää vuoden 2018 näkymät ennallaan. Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 260–300 miljoonaa euroa (297 miljoonaa euroa vuonna 2017) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta (oikaistu liikevoitto oli 12,1 prosenttia vuonna 2017).

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovion varsinainen yhtiökokous pidettiin 16.4.2018. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2017 sekä myönsi hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 2017.

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta. Osingon täsmäytyspäivä oli 18. huhtikuuta 2018 ja osingon maksupäivä oli 25. huhtikuuta 2018.

Yhtiökokous vahvisti hallituksen jäsenmääräksi kuusi (6). Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Mika Ihamuotila, Jenny Wolfram ja Niklas Zennström valittiin uudelleen hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2019 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Mika Ihamuotila valittiin hallituksen puheenjohtajaksi ja Kaj Hed hallituksen varapuheenjohtajaksi.

Yhtiökokous vahvisti, että yhtiön hallituksen jäsenille maksetaan kuukausipalkkiota seuraavasti: hallituksen puheenjohtajalle 9 500 euroa, hallituksen varapuheenjohtajalle 7 500 euroa, muille hallituksen jäsenille kullekin 5 000 euroa, sekä hallituksen tarkastusvaliokunnan puheenjohtajalle lisäpalkkiona 2 500 euroa. Jos tarkastusvaliokunnan puheenjohtaja on hallituksen puheenjohtaja tai varapuheenjohtaja, hänelle ei makseta lisäpalkkiota. Yhtiö korvaa hallituksen ja valiokuntien jäsenten tehtäviin liittyvät kohtuulliset matkakulut.

Yhtiön tilintarkastajaksi valittiin uudelleen tilintarkastusyhteisö Ernst & Young Oy.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään yhtiön omien osakkeiden hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta. Hankittavien ja/tai pantiksi otettavien omien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 7 938 554 osaketta (noin 10 % yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista).

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 15 877 108 osaketta (noin 20 % yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista).

Molemmat valtuutukset ovat voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättämiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2019 asti.

Välittömästi yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus valitsi keskuudestaan Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Mika Ihamuotilan ja Jenny Wolframmin tarkastusvaliokunnan jäseniksi, ja Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Mika Ihamuotilan ja Jenny Wolframmin palkitsemisvaliokunnan jäseniksi.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta, yhteensä 7.144.698,78 euroa. Osingon täsmäytyspäivä oli 18. huhtikuuta 2018 ja osingon maksupäivä oli 25. huhtikuuta 2018.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Katsauskauden jälkeen Rovio Entertainment Oyj:ön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 46 500 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 132 525,00 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 447 542 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 15.8.2018. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	4-6/ 2018	4-6/ 2017	Muutos, (%)	1-6/ 2018	1-6/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2017
Liikevaihto	71,8	86,2	-16,8 %	137,5	152,6	-9,9 %	297,2
Käyttökate (EBITDA)	9,3	29,7	-68,7 %	23,6	39,9	-40,9 %	60,0
Käyttökate-%	12,9 %	34,4 %	-	17,1 %	26,1 %	-	20,2 %
Oikaistu käyttökate	9,3	31,6	-70,7 %	23,9	41,8	-42,9 %	64,5
Oikaistu käyttökate-%	12,9 %	36,7 %	-	17,4 %	27,4 %	-	21,7 %
Liikevoitto	6,0	14,1	-57,5 %	15,2	19,4	-21,4 %	31,4
Liikevoittomarginaali, %	8,4 %	16,3 %	-	11,1 %	12,7 %	-	10,6 %
Oikaistu liikevoitto	6,0	16,1	-62,7 %	15,6	21,3	-27,0 %	35,9
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	8,4 %	18,6 %	-	11,3 %	14,0 %	-	12,1 %
Tulos ennen veroja	6,8	12,5	-45,2 %	15,8	17,2	-8,3 %	26,6
Investoinnit	0,0	2,1	-99,0 %	0,3	5,8	-94,1 %	8,5
Käyttäjähankinnan kustannukset	22,9	15,1	52,0 %	37,5	31,5	19,2 %	69,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	20,6 %	30,8 %	-	20,6 %	30,8 %	-	23,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-63,9 %	-35,4 %	-	-63,9 %	-35,4 %	-	-62,9 %
Omavaraisuusaste, %	83,4 %	71,6 %	-	83,4 %	71,6 %	-	77,9 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,13	-47,9 %	0,16	0,18	-10,9 %	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,13	-47,6 %	0,15	0,18	-10,6 %	0,27
Liiketoiminnan rahavirta, netto	1,8	30,6	-94,0 %	12,3	35,7	-65,6 %	59,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	379	411	-7,8 %	382	434	-12,0 %	416

Rovio esittää vaihtoehtoisia tunnuslukuja lisätietona IFRS-standardien mukaisesti laadituissa konsernin tuloslaskelmissa, konsernin taseissa ja konsernin rahavirtalaskelmissa esitetyille tunnusluvuille. Rovion näkemyksen mukaan vaihtoehtoiset tunnusluvut antavat merkittävää Roviota koskevaa lisätietoa johdolle, sijoittajille, arvopaperimarkkina-analyytikoille ja muille tahoille Rovion toiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta ja rahavirroista ja ovat usein analyytikkojen, sijoittajien ja muiden tahojen käyttämiä.

Rovio esittää oikaistun käyttökateen sekä oikaistun liikevoiton, joista se on oikaissut olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät kuten olennaiset luovutusvoitot ja -tappiot liiketoimintojen myynnistä, yrityshankintoihin liittyvät välittömät transaktiokulut, liiketoimintojen uudelleenjärjestelykulut sekä Yhtiön omistuspohjan laajentamiseen liittyvät kulut. Oikaistu käyttökate ja oikaistu liikevoitto esitetään IFRS-standardien mukaisesti laaditussa konsernin tuloslaskelmassa esitetyjä tunnuslukuja täydentävinä tunnuslukuina, sillä ne lisäävät Rovion näkemyksen mukaan ymmärrystä Rovion liiketoiminnan tuloksesta.

Täydentävinä tunnuslukuina esitetään kannattavuutta ja tehokkuutta osoittavat käyttökate, käyttökateprosentti, oikaistu käyttökate, oikaistu käyttökateprosentti, liikevoitto, liikevoittoprocentti, oikaistu liikevoitto ja oikaistu liikevoittoprocentti. Lisäksi esitetään vertailukelpoisuutta muihin alan toimijoihin verrattuna täydentävät tunnusluvut: käyttäjien hankintaan liittyvät kustannukset, käyttäjien hankintaan liittyvien kustannusten osuus (%) Games-liiketoimintayksikön liikevaihdosta ja bruttomyynti. Osinko/osake, omavaraisuusaste, oman pääoman tuotto, nettovelkaantumisaste ja investoinnit - tunnusluvut ovat Rovion näkemyksen mukaan hyödyllisiä arvioitaessa Rovion toiminnan tehokkuutta, kykyä saada rahoitusta ja maksaa velkojaan.

Vaihtoehtoisia tunnuslukuja ei tulisi tarkastella erillisenä IFRS:n mukaisista tunnusluvuista tai IFRS:n mukaisesti määriteltyjä tunnuslukuja korvaavina tunnuslukuina. Kaikki yhtiöt eivät laske vaihtoehtoisia tunnuslukuja yhdenmukaisella tavalla, ja siksi tässä olevat vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden esittämien samannimisten tunnuslukujen kanssa.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2018*	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,8		71,8
Liikevoitto	6,0		6,0

Miljoonaa euroa	4-6/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	86,2		86,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,2		0,2
Materiaalit ja palvelut	-19,8		-19,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-13,9	1,8	-12,0
Poistot ja arvonalentumiset	-15,6		-15,6
Muut liiketoiminnan kulut	-23,1	0,1	-23,0
Liikevoitto	14,1	2,0	16,1

Miljoonaa euroa	1-6/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	137,5		137,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-39,0		-39,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-21,5	0,3	-21,3
Poistot ja arvonalentumiset	-8,3	0,0	-8,3
Muut liiketoiminnan kulut	-53,5	0,1	-53,4
Liikevoitto	15,2	0,3	15,6

Miljoonaa euroa	1-6/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	152,6		152,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6		0,6
Materiaalit ja palvelut	-38,7		-38,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-27,3	1,8	-25,4
Poistot ja arvonalentumiset	-20,5		-20,5
Muut liiketoiminnan kulut	-47,3	0,1	-47,2
Liikevoitto	19,4	2,0	21,3

Miljoonaa euroa	1-12/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	297,2		297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,8		0,8
Materiaalit ja palvelut	-81,8		-81,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-51,9	1,8	-50,1
Poistot ja arvonalentumiset	-28,6		-28,6
Muut liiketoiminnan kulut	-104,2	2,7	-101,5
Liikevoitto	31,4	4,5	35,9

* Kaudella 4-6/2018 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2018*	4-6/2017	1-6/2018	1-6/2017	1-12/2017
Liikevoitto	6,0	14,1	15,2	19,4	31,4
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		1,8	0,3	1,8	1,8
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,1	0,1	0,1	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			0,0		
Listautumiseen liittyvät kulut					2,5
Oikaistu liikevoitto	6,0	16,1	15,6	21,3	35,9

* Kaudella 4-6/2018 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2018*	4-6/2017	1-6/2018	1-6/2017	1-12/2017
Liikevoitto	6,0	14,1	15,2	19,4	31,4
Poistot ja arvonalentumiset	3,3	15,6	8,3	20,5	28,6
Käyttökate	9,3	29,7	23,6	39,9	60,0
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		1,8	0,3	1,8	1,8
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,1	0,1	0,1	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			0,0		
Listautumiseen liittyvät kulut					2,5
Oikaistu käyttökate	9,3	31,6	23,9	41,8	64,5

* Kaudella 4-6/2018 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Omavaraisuusasteen, %, Oman pääoman tuoton, %, nettovelkaantumisasteen, % ja nettovelan täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2018	4-6/2017	1-6/2018	1-6/2017	1-12/2017
Omavaraisuusaste, %	83,4 %	71,6 %	83,4 %	71,6 %	77,9 %
Oma pääoma	148,0	96,4	148,0	96,4	140,4
Saadut ennakot	7,5	9,8	7,5	9,8	8,3
Myynnin jaksotukset	3,9	2,1	3,9	2,1	1,6
Taseen loppusumma	189,0	146,5	189,0	146,5	190,2
Oman pääoman tuotto, %	20,6 %	30,8 %	20,6 %	30,8 %	23,4 %
Voitto tai tappio ennen veroja	25,2	27,0	25,2	27,0	26,6
Tarkastelukauden alun oma pääoma	96,4	78,6	96,4	78,6	86,8
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	148,0	96,4	148,0	96,4	140,4
Nettovelkaantumisaste, %	-63,9 %	-35,4 %	-63,9 %	-35,4 %	-62,9 %
Korolliset velat	2,5	10,8	2,5	10,8	2,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	97,0	44,9	97,0	44,9	90,8
Oma pääoma	148,0	96,4	148,0	96,4	140,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5
Lyhytaikaiset korolliset velat	0,0	8,3	0,0	8,3	0,0
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	97,0	44,9	97,0	44,9	90,8
Nettovelka	-94,5	-34,1	-94,5	-34,1	-88,3

Bruttomyynti

Seuraavassa taulukossa esitetään täsmäytys operatiivisissa tunnusluvuissa käytetyn bruttomyyntin ja raportoidun liikevaihdon välillä:

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	4-6/2018	4-6/2017	1-6/2018	1-6/2017	1-12/2017
Kirjattu bruttomyynti	64,8	61,9	123,4	118,2	248,7
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,4	-0,3	-2,1	0,7	1,0
Asiakassopimukset	0,4	0,6	0,8	0,6	1,4
Muut oikaisuerät	0,5	-0,8	0,1	-1,5	-3,1
Liikevaihto	65,3	61,3	122,1	117,9	248,0

Asiakassopimukset ovat jakelusopimuksia, joita tehdään kumppaneiden kanssa, jotka esiasentavat Rovion pelejä omille laitteilleen tai jakavat niitä oman jakelualustansa kautta. Asiakassopimukset sisältävät yleensä ehtoja vähimmäistakuusta ja tuottojen jakamisesta Rovion kanssa. Vähimmäistakuut jaksotetaan liikevaihdoksi sopimuskauden aikana. Asiakassopimukseen ei kuulu Applen ja Googlen sovelluskaupat.

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

Käyttökate, joka on liikevoitto ennen poistoja ja arvonalentumisia.

Käyttökateprosentti, joka on käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät, joita ovat olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät kuten olennaiset luovutusvoitot ja -tappiot liiketoimintojen myynnistä, yrityshankintoihin liittyvät välittömät transaktiokulut, liiketoimintojen uudelleenjärjestelykulut sekä yhtiön omistuspohjan laajentamiseen liittyvät kulut.

Oikaistu käyttökate, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu käyttökateprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Liikevoittoprosentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Käyttäjähankintainvestoinnit liittyvät uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulosperusteisten markkinointikampanjoiden kautta.

Käyttäjähankintainvestointien osuus (%) Games-segmentin liikevaihdosta lasketaan jakamalla käyttäjien hankintaan liittyvät kustannukset Games-segmentin liikevaihdolla.

Osinko/osake lasketaan jakamalla (i) kokonaisuusosinko (ii) tarkastelukauden lopussa olevien osakkeiden osakeantioikaistulla määrällä, josta on vähennetty omat osakkeet.

Osakekohtainen tulos, joka on tarkastelukauden nettotulos jaettuna tarkastelukauden keskimääräisellä osakkeiden lukumäärällä, josta on vähennetty omat osakkeet.

Omavaraisuusaste, joka lasketaan jakamalla (i) oma pääoma (ii) taseen loppusummalla vähennettynä saaduilla ennakoilla ja myyntituottojen jaksotuksilla.

Oman pääoman tuotto (ROE), joka on voitto tai tappio ennen veroja, osavuositarkastuksessa oikaistu vastaamaan 12 kuukauden tulosta, jaettuna avaavan ja päättävän taseen oman pääoman keskiarvolla.

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

Nettovelka, joka lasketaan vähentämällä rahat ja lyhytaikaiset talletukset pitkä- ja lyhytaikaisista korollisista veloista.

Nettovelkaantumisaste (%), joka lasketaan jakamalla nettovelka omalla pääomalla.

Bruttomyynti vastaa kunkin kalenterikuukauden aikaisia sovelluksen sisäisiä ostoksia ja sovelluksen sisäistä mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä liikevaihtoa

asiakassopimuksista, myyntitulon jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynnin täsmäytys liikevaihtoon esitetään kohdassa "Eräitä taloudellisia tietoja – Eräiden vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen". Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPDau JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

DAU, päivittäiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, "DAU") tarkoittaa sellaisten laitteiden lukumäärää, joilla pelattiin jotain Rovion peleistä tietynä päivänä. Tämän mittapuun mukaan yksi laite, jolla pelataan kahta eri peliä samana päivänä, lasketaan kahdeksi DAU:ksi. Käytämme ensisijaisesti Rovion omien teknologioiden tarjoamaa informaatiota mutta käytämme myös kolmansien osapuolten analytiikkaratkaisuja historiallisen tiedon saamiseksi sekä tapauksissa, joissa peli ei sisällä Rovion analytiikkatyökaluja. Keskimääräinen DAU tietyllä ajanjaksolla on jokaisen yksittäisen päivän keskiarvo tietyllä ajanjaksolla.

MAU, kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät (Monthly Active Users, "MAU") tarkoittaa sellaisten laitteiden lukumäärää, joilla pelattiin jotain Rovion peleistä tietyn kalenterikuukauden aikana. Tämän mittapuun mukaan yksi laite, jolla pelataan kahta eri peliä saman kuukauden aikana, lasketaan kahdeksi MAU:ksi. Käytämme ensisijaisesti Rovion omien teknologioiden tarjoamaa informaatiota mutta käytämme myös kolmansien osapuolten analytiikkaratkaisuja historiallisen tiedon saamiseksi sekä tapauksissa, joissa peli ei sisällä Rovion analytiikkatyökaluja.

MUP, kuukausittaiset yksilöidyt maksajat (Monthly Unique Payers, "MUP") tarkoittaa laitteiden lukumäärää, joilla tehtiin maksu ainakin kerran kalenterikuukauden aikana sellaisella maksutavalla, josta yksittäisten maksajien määrä voidaan tunnistaa. MUP ei sisällä niitä pelaajia, jotka käyttävät sellaista maksutapaa, mistä yksittäisten käyttäjien määrää ei voida tunnistaa. Käytämme ainoastaan Rovion oman maksuvarmennusteknologian kautta saatuja tietoja, minkä johdosta historiatietoja on saatavissa vain vuodesta 2014 lähtien.

ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User), keskimääräinen bruttomyynti päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden tarkoittaa bruttosummaa, joka saadaan kuukausittain myyntinä sovelluksen sisäisistä ostoista ja mainostuloista jaettuna ajanjakson keskimääräisellä DAU:lla.

MARPPU (Monthly Average Revenue Per Paying User), Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden tarkoittaa kuukausittaista sovelluksen sisäisten ostosten bruttosummaa (eli bruttomyyntiä ilman kuukausittaista sovelluksen sisäistä mainosmyyntiä) jaettuna MUP:lla. MARPPU:un eivät sisälly asiakassopimuksista saatu liikevaihto, myyntitulon jaksotukset tai kirjanpidolliset oikaisuerät kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten väliset valuuttakurssierot.

Osavuositarkastus 1.1.–30.6.2018 – Taulukko-osa

Osavuositarkastuksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2018	4-6/ 2017	1-6/ 2018	1-6/ 2017	1-12/ 2017
Liikevaihto	71,8	86,2	137,5	152,6	297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,2	0,0	0,6	0,8
Materiaalit ja palvelut	20,5	19,8	39,0	38,7	81,8
Työsuhde-etuksista aiheutuvat kulut	10,4	13,9	21,5	27,3	51,9
Poistot ja arvonalentumiset	3,3	15,6	8,3	20,5	28,6
Muut liiketoiminnan kulut	31,6	23,1	53,5	47,3	104,2
Liikevoitto	6,0	14,1	15,2	19,4	31,4
Rahoitustuotot ja -kulut	0,8	-1,6	0,6	-2,1	-4,7
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	-0,1
Voitto (tappio) ennen veroja	6,8	12,5	15,8	17,2	26,6
Tuloverot	1,6	2,8	3,4	3,9	6,0
Tilikauden voitto (tappio)	5,2	9,7	12,4	13,3	20,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	5,2	9,7	12,4	13,3	20,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	0,1	-0,1	-0,0	-0,2	-0,4
Laaja tulos verojen jälkeen	5,3	9,6	12,4	13,1	20,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	5,3	9,6	12,4	13,1	20,2
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,13	0,16	0,18	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,07	0,13	0,15	0,18	0,27

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2017:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
1.1.2017	0,7	0,8	85,5	-0,1	86,9	0,0	86,8
Tilikauden voitto (tappio)			13,3		13,3		13,4
Osakeanti		0,0			0,0		0,0
Muut laajan tuloksen erät				-0,2	-0,2		-0,2
Osakeperusteiset maksut			1,2		1,2		1,2
Osingonjako			-4,5		-4,5		-4,5
Kurssierot			-0,3		-0,3		-0,3
30.6.2017	0,7	0,8	95,3	-0,3	96,4	0,0	96,4

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2018:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
31.12.2017	0,7	35,8	104,3	-0,5	140,4	0,0	140,4
Avaavan taseen oikaisut omaan pääomaan							
IFRS 2 muutos			0,2		0,2		0,2
Oma pääoma 1.1.2018	0,7	35,8	104,6	-0,5	140,5	0,0	140,6
Tilikauden voitto (tappio)			12,4		12,4		12,4
Optiomerkinnot		0,7			0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät				-0,0	-0,0		-0,0
Osakeperusteiset maksut			1,5		1,5		1,5
Osingonjako			-7,1		-7,1		-7,1
30.6.2018	0,7	36,6	111,3	-0,6	148,0	0,0	148,0

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2018	4-6/ 2017	1-6/ 2018	1-6/ 2017	1-12/ 2017
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	6,8	12,5	15,8	17,2	26,6
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,3	15,6	8,3	20,5	28,6
Valuuttakurssien muutos	-0,9	1,2	-0,8	1,3	2,7
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	-0,2	-0,0	-0,3	-0,3
Rahoituskulut	0,1	0,6	0,2	1,1	2,0
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	0,8	0,6	1,5	1,0	3,0
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-2,2	3,3	0,8	2,7	0,3
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-4,7	-2,4	-4,5	-6,9	-1,1
Saadut korot	0,1	0,0	0,2	0,0	0,0
Maksetut korot	-0,2	-0,3	-0,4	-0,7	-1,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-1,3	-0,1	-8,8	-0,1	-1,0
Liiketoiminnan nettorahavirta	1,8	30,6	12,3	35,7	59,6
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,0	-2,1	-0,3	-5,8	-8,5
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,2	0,0	0,3	0,3
Investointien nettorahavirta	-0,0	-1,9	-0,3	-5,5	-8,1
Rahoituksen rahavirrat					
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,1	0,0	-0,1	0,0	-0,1
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	-8,3	0,0	-8,3	-16,7
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,0	0,7	0,0	5,7
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	0,0	0,0	30,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	0,0	0,0	0,0	-1,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	-7,1	-4,4	-7,1	-4,4	-4,5
Rahoituksen nettorahavirta	-7,2	-12,8	-6,5	-12,8	13,1
Rahavarojen muutos	-5,4	15,9	5,5	17,5	64,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,9	-1,5	0,7	-1,6	-2,7
Rahavarat kauden alussa	101,5	30,5	90,8	28,9	28,9
Rahavarat kauden lopussa	97,0	44,9	97,0	44,9	90,8

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Puolivuotiskatsaus on laadittu IAS 34 osavuosikatsaukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2017.

Yhtiö on 2018 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana ottanut käyttöön Muutokset standardiin IFRS 2 Osakeperusteiset maksut (voimaantulo 1.1.2018). Muutosten käyttöönoton johdosta osakepalkkiojärjestelyt, jotka maksetaan ennakonpidätyksen jälkeen nettomääräisesti osakkeina, kirjataan kokonaisuudessaan osakkeina selvittävänä järjestelyinä huolimatta siitä, että Rovio maksaa verot rahana palkkionsaajien puolesta. Muutokset IFRS 2 -standardiin, liittyen osakeperusteisten maksujen luokitteluun ja arvostamiseen, otettiin käyttöön ei-takautuvasti ja käyttöönotto kasvatti Rovion avaavan taseen 2018 omaa pääomaa 0,2 miljoonalla eurolla.

Konsernin osavuosikatsauksessa esitetyt luvut ovat pyöristettyjä, minkä johdosta yksittäisten lukujen summat voivat poiketa esitetyistä summista. Tunnusluvut on laskettu käyttämällä tarkkoja arvoja.

Tämä osavuosikatsaus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2017.

Osavuosikatsauksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttitiedot

Rovio otti vuonna 2017 käyttöön IFRS 8 -standardin ja määritteli toimintasegmenteikseen seuraavat: Games, Brand Licensing (BLU) ja Muut. Aiemmin Rovion liiketoiminta oli jaettu kolmeen liiketoiminta-alueeseen: Games, Licensing and Merchandise ja Media.

Rovio määrittelee konsernin hallituksen konsernin ylimmäksi operatiiviseksi päätöksentekijäksi. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa Rovion suoriutumista segmenttitasolla, joka on esitetty kohdassa 2.2 Segmenttikohtaiset tiedot. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa käyttökattetta tärkeimpänä tunnuslukuna. Konsernin toimintasegmenttien välillä ei ole liikevaihtoa.

Segmenttien varoja ja velkoja lukuun ottamatta pitkäaikaisia varoja ei ole raportoitu konsernin ylimmälle operatiiviselle päätöksentekijälle, minkä johdosta niitä ei ole sisällytetty alla olevaan taulukkoon.

Roviolla ei ollut katsauskaudella asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

Kohdistukset segmenttien välillä koostuvat niin työsuhde-etuuksista aiheutuvista kuluista kuin yhteisten toimintojen yleisistä ja hallintokuluista, jotka kirjataan keskitetysti ja kohdistetaan raportoitaville segmenteille omana rivinä osana johdon raportointia.

Tuloslaskelma segmenteittäin
4-6/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	65,3	6,5	0,0		71,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	19,9	0,6	0,0		20,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	7,2	0,9	1,6	0,7	10,4
Käyttäjähankinnan kulut	22,9	0,0	0,0		22,9
Muut liiketoiminnan kulut	4,8	1,0	1,4	1,5	8,6
Kohdistukset	1,3	0,3	0,6	-2,2	0,0
Käyttökate	9,2	3,6	-3,6	0,0	9,3
Poistot ja arvonalentumiset	0,5	2,6	0,1		3,3
Liikevoitto	8,7	1,0	-3,7		6,0
Käyttökate	9,2	3,6	-3,6		9,3
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	9,2	3,6	-3,6		9,3
Liikevoitto	8,7	1,0	-3,7		6,0
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	8,7	1,0	-3,7		6,0

Investoinnit segmenteittäin
4-6/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,0	0,0	0,0	0,0

Varat segmenteittäin 30.6.2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,0	36,2	5,6	49,8

Tuloslaskelma segmenteittäin
4-6/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	61,3	24,9	0,0		86,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,2	0,0		0,2
Materiaalit ja palvelut	18,7	1,2	0,0		19,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,0	2,8	1,3	0,8	13,9
Käyttäjähankinnan kulut	15,1	0,0	0,0		15,1
Muut liiketoiminnan kulut	3,9	1,8	1,0	1,4	8,0
Kohdistukset	1,3	0,6	0,3	-2,2	0,0
Käyttökate	13,4	18,8	-2,6	0,0	29,7
Poistot ja arvonalentumiset	2,5	13,0	0,0		15,6
Liikevoitto	10,9	5,8	-2,6		14,1
Käyttökate	13,4	18,8	-2,6		29,7
Oikaisut	0,1	1,9	0,0		2,0
Oikaistu käyttökate	13,5	20,7	-2,6		31,6
Liikevoitto	10,9	5,8	-2,6		14,1
Oikaisut	0,1	1,9	0,0		2,0
Oikaistu liikevoitto	11,0	7,7	-2,6		16,1

Investoinnit segmenteittäin
4-6/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,1	0,8	0,1	2,1

Varat segmenteittäin 30.6.2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,6	49,3	2,7	60,6

**Tuloslaskelma segmenteittäin
1-6/2018**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	122,1	15,4	0,0		137,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	38,0	1,0	0,0		39,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	15,3	1,9	3,0	1,4	21,5
Käyttäjähankinnan kulut	37,5	0,0	0,0		37,5
Muut liiketoiminnan kulut	9,2	1,6	2,3	2,8	15,9
Kohdistukset	2,6	0,6	1,0	-4,2	0,0
Käyttökate	19,5	10,2	-6,2	0,0	23,6
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	7,0	0,2		8,3
Liikevoitto	18,4	3,2	-6,4		15,2
Käyttökate	19,5	10,2	-6,2		23,6
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	19,8	10,2	-6,2		23,9
Liikevoitto	18,4	3,2	-6,4		15,2
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	18,8	3,2	-6,4		15,6

**Investoinnit segmenteittäin
1-6/2018**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,3	0,0	0,1	0,3

Varat segmenteittäin 30.6.2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,0	36,2	5,6	49,8

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-6/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	117,9	34,6	0,0		152,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,3	0,3		0,6
Materiaalit ja palvelut	36,6	2,0	0,0		38,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	17,2	5,9	2,7	1,5	27,3
Käyttäjähankinnan kulut	31,5	0,0	0,0		31,5
Muut liiketoiminnan kulut	7,6	3,5	1,9	2,8	15,8
Kohdistukset	2,6	1,2	0,6	-4,3	0,0
Käyttökate	22,4	22,4	-4,9	0,0	39,9
Poistot ja arvonalentumiset	3,0	17,4	0,1		20,5
Liikevoitto	19,5	4,9	-5,0		19,4
Käyttökate	22,4	22,4	-4,9		39,9
Oikaisut	0,1	1,9	0,0		2,0
Oikaistu käyttökate	22,5	24,3	-4,9		41,8
Liikevoitto	19,5	4,9	-5,0		19,4
Oikaisut	0,1	1,9	0,0		2,0
Oikaistu liikevoitto	19,5	6,8	-5,0		21,3

Investoinnit segmenteittäin
1-6/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	2,4	3,0	0,4	5,8

Varat segmenteittäin 30.6.2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,6	49,3	2,7	60,6

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-12/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	248,0	49,2	0,0		297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,3	0,3		0,8
Materiaalit ja palvelut	78,4	3,4	0,0		81,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	34,9	8,3	5,8	3,0	51,9
Käyttäjähankinnan kulut	69,6	0,0	0,0		69,6
Muut liiketoiminnan kulut	16,9	5,8	6,5	5,5	34,6
Kohdistukset	5,2	2,0	1,3	-8,4	0,0
Käyttökate	43,2	30,1	-13,2	0,0	60,0
Poistot ja arvonalentumiset	4,7	23,6	0,3		28,6
Liikevoitto	38,4	6,4	-13,5		31,4
Käyttökate	43,2	30,1	-13,2		60,0
Oikaisut	0,1	1,9	2,6		4,5
Oikaistu käyttökate	43,2	31,9	-10,7		64,5
Liikevoitto	38,4	6,4	-13,5		31,4
Oikaisut	0,1	1,9	2,6		4,5
Oikaistu liikevoitto	38,5	8,3	-11,0		35,9

Investoinnit segmenteittäin 1-12/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	4,1	3,9	0,4	8,5

Varat segmenteittäin 31.12.2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,7	43,3	5,4	57,4

2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma

Konsernin liiketoiminta on hyvin kansainvälistä. Pohjois-Amerikka, erityisesti Yhdysvallat on Rovion suurin markkina. Alla on esitetty liikevaihdon maantieteellinen jakauma segmenteittäin. Games-segmentin liikevaihto on jaettu markkina-alueille sovellusten sisäisten ostosten ja mainosliikevaihdon osalta bruttomyyntistä, jota pystytään seuraamaan maatasolla. Asiakassopimuksista saatu liikevaihto on esitetty asiakkaan kotimaan perusteella. Myynnin jaksotus ja muut oikaisuerät on jaettu markkina-alueille bruttomyyntin suhteessa, koska niiden arvioidaan olennaisesti noudattavan samaa rakennetta. Brand Licensing -segmentin lisensointiliikevaihto on jaettu markkina-alueille raportoitujen rojaltien ja päättyvien sopimusten osalta partnerin kotimaan perusteella. Sisältömyynnin (elokuva, lyhytanimaatiot) liikevaihto on jaettu markkina-alueille jakelukumppanin tai sopimuskumppanin kotimaan perusteella. Brand Licensing -segmentille kohdistuva mainosliikevaihto on jaettu markkina-alueille samalla periaatteella kuin Games-segmentissä.

	4-6/2018			4-6/2017		
Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	39,9	3,9	43,7	39,5	22,2	61,6
Latinalainen Amerikka	0,9	0,4	1,4	0,8	0,3	1,1
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	16,6	1,2	17,8	15,0	1,5	16,5
Aasia ja Tyynenmeren alue	7,9	1,1	8,9	6,1	0,9	6,9
Yhteensä	65,3	6,5	71,8	61,3	24,9	86,2

	1-6/2018			1-6/2017		
Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	75,6	10,8	86,4	78,1	29,1	107,2
Latinalainen Amerikka	1,8	0,6	2,4	1,5	0,7	2,2
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	31,9	2,3	34,1	28,0	3,1	31,1
Aasia ja Tyynenmeren alue	12,9	1,6	14,5	10,2	1,8	12,0
Yhteensä	122,1	15,4	137,5	117,9	34,6	152,6

	1-12/2017		
Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	158,0	38,2	196,2
Latinalainen Amerikka	3,7	2,1	5,8
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	64,0	5,9	69,9
Aasia ja Tyynenmeren alue	22,3	2,9	25,2
Yhteensä	248,0	49,2	297,2

2.4 Asiakassopimuksista IFRS 15-standardin mukaisesti vaadittava myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa		4-6/	4-6/	1-6/	1-6/	1-12/
Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis-ajankohta	2018	2017	2018	2017	2017
Games						
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	57,4	53,8	108,5	103,5	219,7
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,4	0,6	0,8	0,6	1,4
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	7,5	6,9	12,9	13,8	27,0
Games, liikevaihto yhteensä		65,3	61,3	122,1	117,9	248,0
Brand Licensing						
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	2,4	2,5	4,2	5,3	11,2
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	4,0	22,4	11,1	28,8	37,3
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	0,1	0,1	0,5	0,7
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		6,5	24,9	15,4	34,6	49,2
Konsernin liikevaihto		71,8	86,2	137,5	152,6	297,2

3. Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat - Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot -		Kehittämismenot -	Kehittämismenot	Yhteensä
	Games	Tavaramerkit	Elokuva	- Muut	
Hankintameno					
1.1.2017	31,1	2,5	63,7	15,2	112,4
Lisäykset	2,4	0,0	1,8	1,2	5,5
30.6.2017	33,5	2,5	65,5	16,3	117,9
1.1.2018	35,2	1,5	63,0	20,2	119,8
Lisäykset	0,3	0,0	0,0	0,0	0,3
Vähennykset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
30.6.2018	35,5	1,5	63,0	20,2	120,1
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2017	22,2	1,4	5,1	10,0	38,7
Poistot	0,8	0,1	15,4	2,1	18,4
Arvonalentumiset	2,0	0,0	0,0	0,0	2,0
30.6.2017	24,9	1,4	20,5	12,0	59,0
1.1.2018	26,5	0,6	23,8	15,8	66,8
Poistot	1,0	0,1	5,7	1,4	8,2
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
30.6.2018	27,5	0,7	29,5	17,2	74,9
Kirjanpitoarvo					
30.6.2017	8,6	1,0	45,0	4,3	58,9
30.6.2018	8,0	0,8	33,4	3,0	45,2
31.12.2017	8,7	0,9	39,2	4,3	53,1

3.2 Pitkäaikaiset varat - Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2017	5,1
Lisäykset	0,4
Vähennykset	-0,5
Muuntoerot	-0,1
30.6.2017	4,9
1.1.2018	5,0
Lisäykset	0,2
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	0,0
30.6.2018	5,3
Poistot ja arvonalentumiset	
1.1.2017	-4,4
Tilikauden poisto	-0,2
Vähennykset	0,1
Muuntoerot	0,1
30.6.2017	-4,4

1.1.2018	-4,6
Tilikauden poisto	-0,2
Vähennykset	-0,0
Muuntoerot	-0,0
30.6.2018	-4,9
Kirjanpitoarvo	
30.6.2017	0,5
30.6.2018	0,5
31.12.2017	0,5

4. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat:

Miljoonaa euroa	30.6.2018	30.6.2017	31.12.2017
Koneiden ja kaluston vuokraelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,2	0,1	0,1
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,1	0,1	0,1
Yhteensä	0,3	0,2	0,3
Toimitilojen vuokraelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	2,1	2,5	2,5
Myöhempinä vuosina erääntyvät	2,5	4,5	3,7
Yhteensä	4,6	7,0	6,1
Muut velvoitteet			
Yrityskiinnitykset	30,0	30,0	30,0
Yhteensä	30,0	30,0	30,0

5. Lähipiiriliiketoimet

Rovion lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiöt, johtoon kuuluvat avainhenkilöt ja heidän läheiset perheenjäsenensä ja näiden määräysvallassa olevat yhteisöt sekä yhteisöt, joilla on huomattava vaikutusvalta Rovioon.

Trema on yhteisö, jolla on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Aikaisempi määräysvalta on poistunut listautumisessa tehtyjen osakemyyntien yhteydessä.

Huhtikuussa 2018 maksettiin osinkoina 2,9 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Treman välillä.

6. Yrityskaupat

2018 ensimmäisellä vuosineljänneksellä Rovio myi 34,74 prosentin osuutensa Sunwoo Entertainment Co., Ltd:ssä, joka oli Rovion osakkuusyritys. Rovio myi omistuksensa enemmistöomistajalle 37 tuhannen euron kauppasummalla. Rovion omistuksen kirjanpito-arvo oli nolla.

7. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	4-6/ 2018	4-6/ 2017	1-6/ 2018	1-6/ 2017	1-12/ 2017
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,13	0,16	0,18	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,13	0,15	0,18	0,27
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	79 401	74 948	79 401	74 948	79 171
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	79 391	74 948	79 327	74 946	75 795
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 214	76 177	80 281	76 084	77 370