



Rovio Entertainment Oyj:n osavuositarkastus tammi-syyskuu 2017

ROVION LIIKEVAIHTO KASVOI 41 PROSENTTIA, YHTIÖ KASVATTI MERKITTÄVÄSTI KÄYTTÄJÄHANKINTAINVESTOINTEJAAN

Heinä-syyskuun 2017 kohokohtat

- Rovion liikevaihto kasvoi 41 prosenttia 70,7 miljoonaan euroon (50,0 miljoonaa euroa)
- Oikaistu käyttökate oli 8,6 miljoonaa euroa (8,5 miljoonaa euroa)
- Käyttökate oli 6,1 miljoonaa euroa (8,5 miljoonaa euroa)
- Liikevoitto oli 1,6 miljoonaa euroa (5,2 miljoonaa euroa)
- Tulos ennen veroja oli -0,5 miljoonaa euroa (4,6 miljoonaa euroa)
- Osakekohtainen tulos oli -0,01 euroa (0,05 euroa)
- Laimennettu osakekohtainen tulos oli -0,01 euroa (0,05 euroa)
- Liiketoiminnan nettorahavirta kasvoi 18,0 miljoonaan euroon (11,8 miljoonaa euroa)
- Pelien globaali kvartaalitaso ARPDAU kasvoi 7 senttiin (3 senttiä). Viiden suosituimman pelin kvartaalitaso ARPDAU kasvoi 12 senttiin (6 senttiä)
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 22,2 miljoonaa euroa (5,4 miljoonaa euroa) tai 35 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (11,9 prosenttia)
- Elokuussa Games-segmentti julkaisi Angry Birds Match -pelin

Tammi-syyskuun 2017 kohokohtat

- Rovion liikevaihto kasvoi 74 prosenttia 223,2 miljoonaan euroon (128,5 miljoonaa euroa)
- Oikaistu käyttökate kasvoi 50,4 miljoonaan euroon (19,5 miljoonaa euroa)
- Käyttökate kasvoi 46,0 miljoonaan euroon (19,5 miljoonaa euroa)
- Liikevoitto kasvoi 20,9 miljoonaan euroon (12,0 miljoonaa euroa)
- Tulos ennen veroja kasvoi 16,7 miljoonaan euroon (10,2 miljoonaa euroa)
- Osakekohtainen tulos oli 0,17 euroa (0,10 euroa)
- Laimennettu osakekohtainen tulos oli 0,16 euroa (0,10 euroa)
- Liiketoiminnan nettorahavirta kasvoi 53,7 miljoonaan euroon (14,5 miljoonaa euroa)
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 53,7 miljoonaa euroa (10,6 miljoonaa euroa) tai 30 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (9,4 prosenttia)

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita. Luvut ovat tilintarkastamattomia.

Näkymät vuodelle 2017 (muuttumaton)

Rovio toistaa puolivuotiskatsauksessaan (listalleottoesite 18.9.2017) antamansa ennusteen, jonka mukaan yhtiön vuosittaisen liikevaihdon sekä käyttökateen odotetaan kasvavan merkittävästi 31.12.2017 päättyvällä tilikaudella verrattuna 31.12.2016 päättyneeseen tilikauteen.

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2017	7-9/ 2016	Muutos (%)	1-9/ 2017	1-9/ 2016	Muutos (%)	2016
Liikevaihto	70,7	50,0	41,2%	223,2	128,5	73,7%	191,7
Käyttökate (EBITDA)	6,1	8,5	-28,6%	46,0	19,5	135,7%	35,4
Käyttökate-%	8,6%	17,1%		20,6%	15,2%		18,5 %
Oikaistu käyttökate	8,6	8,5	0,5%	50,4	19,5	158,5%	35,4
Oikaistu käyttökate-%	12,1%	17,1%		22,6%	15,2%		18,5 %
Liikevoitto	1,6	5,2	-70,0%	20,9	12,0	75,1%	16,9
Liikevoittomarginaali, %	2,2%	10,3%		9,4 %	9,3%		8,8 %
Tulos ennen veroja	-0,5	4,6		16,7	10,2	63,1%	15,4
Investoinnit	1,5	3,5	-56,3%	7,4	18,4	-60,0%	23,3
Käyttäjähankintainvest.	22,2	5,4	308,7%	53,7	10,6	408,2%	18,2
Oman pääoman tuotto, %	20,8%	-		20,8%	-		19,1%
Nettovelkaantumisaste, %	-62,8%	-6,3%		-62,8%	-6,3%		-11,5%
Omavaraisuusaste, %	72,9%	60,6%		72,9%	60,6%		64,1%
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05		0,17	0,10	67,2%	0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	-0,01	0,05		0,16	0,10	65,0%	0,14
Liiketoiminnan rahavirta, netto	18,0	11,8	52,0%	53,7	14,5	270,7%	22,8
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	400	474	-15,6%	422	478	-11,7%	476

Laskentakaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta:

Vuoden 2017 kolmannella neljänneksellä jatkoimme Rovion Games First -kasvustrategian toteuttamista. Liikevaihto kasvoi vertailukaudesta 41 prosenttia noin 71 miljoonaan euroon. Kasvustrategiamme mukaisesti lisäsimme myös merkittävästi investointeja käyttäjähankintaan, mikä johdosta kannattavuutemme odotetusti laski. Rovion onnistunut listautuminen Helsingin pörssiin syyskuun lopussa oli osoitus kasvustrategiamme herättämästä kiinnostuksesta myös pääomamarkkinoilla.

Rovion Games-liiketoiminta kasvoi kolmannella neljänneksellä vahvasti. Games-liiketoimintayksikön liikevaihto kasvoi 40 prosenttia vertailukaudesta kärkipelien parantuneen monetisaation siivittämänä. Kasvatimme panostuksiamme parhaiten suoriutuvien pelien käyttäjähankintaan ja samalla investointeja tulevaisuuden liikevaihtoon merkittävästi: investoinnit kasvoivat 22 miljoonaan euroon kolmannella neljänneksellä, mikä ennakoitusti heikensi Games-liiketoimintayksikön neljänneskohtaista kannattavuutta. Odotamme käyttäjähankintainvestointien takaisinmaksuajan olevan 8-10 kuukautta. Elokuussa Rovio julkaisi uuden pelin Angry Birds Matchin, jolla on lupaavat tunnusluvut ja mahdollisuus nousta Rovion parhaiden tuottavien pelien joukkoon.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihto kasvoi kolmannella neljänneksellä ennakoitun vahvasti 6,7 miljoonaan euroon pääosin Angry Birds -elokuvatulojen tukemana. Rovio käynnisti syyskuussa markkinointiyhteistyön Everton-valioliigajoukkueen kanssa vahvistaakseen sekä paikallista että globaalia Angry Birds -brändin näkyvyyttä. Brand Licensing -liiketoiminnan kannattavuus parani elokuvatulojen myötä merkittävästi suhteessa vertailujaksoon.

Rovio parantaa parhaiden peliensä monetisaatiota sekä optimoimalla käyttäjähankintainvestointeja tarkasti ohjatulla prosessilla että tuomalla peleihin jatkuvasti uusia ominaisuuksia. Osana kasvustrategiaansa Rovio kehittää jatkuvasti myös uusia pelejä, joista vain tiukan sisäisen arvioinnin läpäisevät tuodaan markkinoille.

Rovio sai syyskuun 2017 listautumisannissa yli 11 000 uutta osakkeenomistajaa, ja keräsi osana antia 30 miljoonan euron bruttovarat. Rovio suunnittelee käyttävänsä varoja kasvustrategiansa tukemiseen. Listautuminen mahdollisti myös osakkeiden aiempaa läpinäkyvämmän käytön henkilöstön pitkän aikavälin kannustinjärjestelmän perustana.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ:N OSAVUOSIKATSAUS 1-9/2017

Kuvaus osavuositarkastuksen laadinnassa noudatetusta tilinpäätösstandardista on tämän katsauksen Liitetiedoissa kohdassa 1. Laadintaperiaatteet.

Markkinakatsaus

Mobiilipeliteollisuus on viihdemarkkinan nopeimmin kasvava osa; vuonna 2016 alan markkinakoko oli Newzoon huhtikuussa 2017 julkaistun toimialaraportin mukaan 39 miljardia Yhdysvaltain dollaria mitattuna loppukäyttäjämaksuista. Saman raportin mukaan mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan vuonna 2017 46 miljardiin Yhdysvaltain dollariin tai 18 prosenttia vuodessa. Sensor Towerin, joka on toinen toimialan tutkimusyrietyt, mukaan mobiilipelimarkkinoiden liikevaihto Applen App Storessa ja Google Playssa oli 24,1 miljardia Yhdysvaltain dollaria vuoden 2017 ensimmäisinä kuukautena, kasvaen 42 prosentin vuosivauhdilla.

Newzoon huhtikuun 2017 raportin mukaan maailmanlaajuisten markkinoiden arvioidaan kasvavan 14 prosentin vuotuista kasvua (compound annual growth rate, CAGR) vuosina 2016–2020, mikä kasvattaa markkinakoon 65 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuonna 2020. App Annie, joka on toinen toimialan tutkimus- ja pelidatayrietyt, arvioi peliteollisuuden markkinoiden ylittävän 105 miljardin Yhdysvaltain dollarin vuonna 2021. Arvioidut kasvuprosentit vaihtelevat merkittävästi markkinoittain, esimerkiksi kehittyneillä länsimaisilla markkinoilla Pohjois-Amerikassa ja Länsi-Euroopassa odotetaan 6,2 prosentin ja 7,1 prosentin vuotuista kasvua kullekin, kun taas Kiinassa arvioidaan 17,4 prosentin vuotuista kasvua vuosina 2016–2020.

Liikevaihto ja tulos

Heinä-syyskuu 2017

Kolmannen neljänneksen aikana Rovion liikevaihto kasvoi 41 prosenttia verrattuna viime vuoden vastaavaan ajanjaksoon ja nousi 70,7 miljoonaan euroon (50,0 miljoonaa euroa). Liikevaihdon kasvu johtui pääosin Rovion tärkeimpien pelien parantuneesta monetisaatiosta ja niihin liittyvistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä toukokuussa 2016 julkaistun Angry Birds -elokuvan tuotoista. Elokuun lopussa Rovio julkaisi Angry Birds Match pelin, joka ei kuitenkaan ehtinyt merkittävästi vielä vaikuttamaan vuosineljänneksen liikevaihtoon.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 40 prosenttia 63,9 miljoonaan euroon (45,7 miljoonaa euroa). Games-segmentin kasvu on johtunut sekä maksavien käyttäjien lukumäärän kasvusta että liikevaihdon kasvusta maksavaa asiakasta kohden erityisesti kärkipelien osalta. Tunnuslukujen hyvä kehittyminen johtuu pääsääntöisesti pelien sisäisten tapahtumien kehittämisestä, pelien uusista ominaisuuksista sekä onnistuneesta käyttäjähankinnan kohdistamisesta.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 55 prosenttia 6,7 miljoonaan euroon (4,3 miljoonaa euroa). Liikevaihdosta 4,8 miljoonaa euroa (1,2 miljoonaa euroa) koostui Content Licensing -yksikön liiketoiminnasta, josta suurin osa tuloista on Angry Birds elokuvasta, ja 1,9 miljoonaa euroa (3,2 miljoonaa euroa) Consumer Products -yksikön liiketoiminnasta. Consumer Products -liikevaihdon lasku kolmannella neljänneksellä johtui Angry Birds -elokuvan tuoteohjelmien päättymisestä sekä osittain alalle tyypillisestä kausivaihtelusta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 8,6 miljoonaa euroa (8,5 miljoonaa euroa) tai 12,1 prosenttia (17,1 prosenttia) liikevaihdosta. Käyttökate laski 6,1 miljoonaan euroon (8,5 miljoonaa euroa) tai 8,6 prosenttiin (17,1 prosenttia) liikevaihdosta. Oikaistu käyttökate on oikaistu vertailukelpoisuuteen vaikuttavilla erillä, joita kaudella olivat Rovion listautumisesta aiheutuneet kulut, joiden vaikutus liikevoittoon ja käyttökatteeseen oli yhteensä 2,5 miljoonaa euroa kolmannen neljännesvuoden aikana.

Käyttökatteeseen vaikutti merkittävästi Games-segmentin kasvaneet investoinnit käyttäjähankintaan, jotka olivat 22,2 miljoonaa euroa (5,4) tai 35 prosenttia (12 prosenttia) liikevaihdosta kolmannella neljänneksellä. Käyttäjähankintainvestointien kasvu liittyi pääosin Angry Birds Match -pelin lanseeraukseen ja painoittui syyskuulle, jolloin liikevaihtoa uusista käyttäjistä ei vielä ehtinyt kerääntyä merkittävästi kolmannelle neljännekselle.

Konsernin liikevoitto oli 1,6 miljoonaa euroa (5,2) ja oikaistu liikevoitto 4,0 miljoonaa euroa (5,2).

Games-segmentin käyttökate oli 6,7 miljoonaa euroa (12,4 miljoonaa euroa). Brand Licensing -segmentin käyttökate oli 4,0 miljoonaa euroa (-1,9 miljoonaa euroa). Brand Licensing -liiketoiminnan merkittävä käyttökatteen kasvu johtui Angry Birds -elokuvan liikevaihdon kasvusta, mikä heijastuu suoraan käyttökatteeseen, sillä liikevaihdon kasvuun ei liity muuttuvia kuluja elokuvan kehittämismenojen poistojen lisäksi.

Konsernin poistot olivat yhteensä 4,5 miljoonaa euroa (3,4 miljoonaa euroa). Poistoista suurin osa aiheutui Angry Birds -elokuvan poistoista.

Konsernin tulos ennen veroja vuoden kolmannella vuosineljänneksellä oli -0,5 miljoonaa euroa (4,6 miljoonaa euroa) ja osakekohtainen tulos oli -0,01 euroa (0,05 euroa). Laimennettu osakekohtainen tulos oli -0,01 euroa (0,05 euroa).

Tammi-syyskuu 2017

Rovion liikevaihto kasvoi 74 prosenttia verrattuna viime vuoden vastaavaan ajanjaksoon ja nousi 223,2 miljoonaan euroon (128,5 miljoonaa euroa). Liikevaihdon kasvu johtui pääosin Rovion tärkeimpien pelien vahvana jatkuneesta monetisaatiosta ja niihin liittyvistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä toukokuussa 2016 julkaistusta Angry Birds -elokuvasta saaduista tuotoista.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 62 prosenttia, 181,9 miljoonaan euroon (112,6 miljoonaa euroa).

Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 159 prosenttia 41,4 miljoonaan euroon (16,0). Liikevaihdosta 34,1 miljoonaa euroa (3,7) koostui Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa tuloista on Angry Birds -elokuvasta, ja 7,2 miljoonaa euroa (12,3) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 50,4 miljoonaan euroon (19,5 miljoonaa euroa) tai 22,6 prosenttiin (15,2 prosenttia) liikevaihdosta. Käyttökate kasvoi 46,0 miljoonaan euroon (19,5 miljoonaa euroa) tai 20,6 prosenttiin (15,2 prosenttia) liikevaihdosta.

Oikaistu käyttökate on oikaistu Brand licensing -segmentin uudelleenjärjestelykuluilla toisella neljänneksellä sekä Rovion pörssilistautumisen kuluilla kolmannella neljänneksellä. Oikaisut olivat yhteensä 4,5 miljoonaa euroa (0,0 miljoonaa euroa).

Rovion liikevoitto kasvoi 75 prosenttia verrattuna edellisvuoteen, 20,9 miljoonaan euroon (12,0 miljoonaa euroa).

Games-segmentin käyttökate oli 29,2 miljoonaan euroon (29,2 miljoonaa euroa). Brand Licensing -segmentin käyttökate kasvoi 26,3 miljoonaan euroon (-2,9 miljoonaa euroa). Brand Licensing -liiketoiminnan kasvu johtui samoista tekijöistä kuin kolmannella neljänneksellä.

Konsernin poistot olivat yhteensä 25,0 miljoonaa euroa (7,6 miljoonaa euroa), joista suurin osa aiheutui Angry Birds -elokuvan poistoista.

Konsernin tulos ennen veroja oli katsauskaudella oli 16,7 miljoonaa euroa (10,2 miljoonaa euroa) ja osakekohtainen tulos oli 0,17 euroa (0,10 euroa). Laimennettu osakekohtainen tulos oli 0,16 euroa (0,10 euroa).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion investoinnit laskivat 2017 kolmannella neljänneksellä 1,5 miljoonaan euroon (3,5 miljoonaa euroa) tai 56,3 prosenttia. Katsauskauden tammi-syyskuu 2017 kokonaisinvestoinnit olivat 7,4 miljoonaa euroa (18,4 miljoonaa euroa), joka vastaa 60,0 prosentin laskua. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta niitä ei kirjata investointeina vaan kuluina johtuen niiden keskimääräisen takaisinmaksuajan kestosta, mikä on alle vuoden.

Pelien investoinnit olivat 0,8 miljoonaa euroa (1,7 miljoonaa euroa) kolmannella neljänneksellä ja ne liittyivät ulkoistettuihin kehitysprojekteihin. Brand Licensingin investoinnit olivat 0,7 miljoonaa euroa (1,7 miljoonaa euroa) kolmannella vuosineljänneksellä koskien kahden lyhytanimaatiosarjan tuotantoa, jotka viimeistellään vuoden 2017 loppuun mennessä.

Toisella vuosineljänneksellä 2017 Rovio allekirjoitti Columbia Picturesin kanssa lisenssisopimuksen koskien Angry Birds -elokuvan jatko-osan tuotantoa ja jakelua. Näin ollen Rovio ei investoinut elokuvaan enää kolmannella vuosineljänneksellä 2017.

Kolmannen neljänneksen 2017 lopussa lainoja oli yhteensä 10,8 miljoonaa euroa, josta 8,3 miljoonaa euroa on Euroopan investointipankin lainan kolmas ja viimeinen lyhennyserä, joka maksetaan takaisin neljännellä vuosineljänneksellä 2017.

Rovio toteutti kolmannella vuosineljänneksellä listautumisannin, jonka seurauksena yhtiö keräsi noin 30,0 miljoonan euron bruttokassavarat. Listautumisannista on kerrottu tarkemmin tässä osavuosisikatsauksessa otsikon ”Listautuminen Helsingin pörssiin” alla.

Raportointisegmentit

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

Raportointisegmentti Brand Licensing on yhdistelmä aiemmista Licensing and Merchandise ja Media-liiketoiminta-alueista. Games-segmentin rakenne on sama kuin aiemmin raportoitu. Muut-segmentti sisältää Hatch Entertainment -tytäryhtiön ja muihin segmentteihin kohdistamattomat kulut.

Games-segmentti sisältää Rovion mobiilipeliliiketoiminnan, eli kaikki mobiilipelit, jotka on kehitetty liiketoiminta-alueella jaettavaksi mobiilisovelluskauppojen, kuten Applen ja Googlen, kautta, ja joista Rovio saa liikevaihtoa loppukäyttäjän tekemistä sovelluksen sisäisistä ostoista ja peleihin sijoitetuista mainoksista.

Brand Licensing -segmentti koostuu kahdesta alayksiköstä, Consumer Products and Content Licensing, jotka tuottavat rojalteihin perustuvaa liikevaihtoa lisensoimalla Angry Birds -brändiä muissa tuotekategorioissa kuin mobiilipeleissä. Consumer Products -yksikkö koostuu kuluttajatuotteista, kuten leluista ja vaatteista, ja paikkasidonnaisesta viihteestä, kuten aktiviteettipuistoista. Content Licensing -yksikkö vastaa kirjoista ja sarjakuvista, animaatiosarjoista ja elokuvista sekä muista digitaalisista tuotteista, jotka eivät ole mobiilipelejä. Rovion liiketoimintamalli on yhdenmukainen kummallekin alayksikölle. Tällä tarkoitetaan sitä, että Rovio lisensoi brandin lisenssinsaajalle kummassakin kategoriassa, kerää rojaltimaksuja, jotka perustuvat lisenssinsaajan liikevaihtoon vaihtelevin prosenttiosuuksin ja sopimukset sisältävät tyypillisesti vähimmäismaksun, joka maksetaan etukäteen sopimusajanjakson alussa tai sovittuina maksuerinä lisenssisopimuksen elinaikana. Tuotto- ja kustannusrakenne on myös samanlainen Rovion näkökulmasta: Rovio kerää rojalteja, kirjaa myyntiedustajien ja jakelun kustannukset myytyjen hyödykkeiden kustannuksiksi ja jäljelle jäävät kustannukset operatiivisiksi kuluiksi Brand Licensing -segmentille. Vaikka yhtiö on siirtynyt mediasisällössä täysimittaiseen lisenssimalliin, Rovio on itse rahoittanut ja tuottanut animaatiosarjoja ja ensimmäisen Angry Birds -elokuvan, ja tähän liittyneet kehityksenotot on aktivoitu taseeseen. Nämä menot poistetaan omaisuuserien taloudellisen vaikutusajan kuluessa.

Ylin operatiivinen päätöksentekijä (Rovion hallitus) arvioi Brand Licensing -segmentin suorituskykyä yhtenä kokonaisuutena. Liiketoiminnan johtaja kohdistaa resurssit ja asettaa tavoitteet oman harkintansa mukaisesti alayksiköille.

Muut-liiketoimintayksikkö sisältää Rovion 80-prosenttisesti omistaman tytäryhtiön Hatch Entertainmentin kulut sekä konsernin yhteiset kulut, kuten konsernin johdon, immateriaalioikeuksien suojaamisen ja muut kulut, joita ei ole kohdistettu suoraan liiketoimintayksiköille.

Raportoivat taloudelliset segmenttikohtaiset tunnusluvut sisältävät segmenttien liikevaihdon, joka koostui kokonaan ulkopuolisesta liikevaihdosta raportoivalta kaudelta, käyttökateen, oikaistun käyttökateen ja käyttöomaisuusinvestoinnit. Kokonaisvaroja ja -velkoja ei mitata ja seurata segmenttitasolla. Lisäksi segmentit sisältävät segmenttikohtaisia tunnuslukuja, jotka ovat merkityksellisiä vain kyseessä olevalle segmentille.

Games

Heinä-syyskuu 2017

Games-segmentti osoitti vahvaa kasvua heinä-syyskuussa 2017. Liikevaihto nousi 63,9 miljoonaan euroon (45,7 miljoonaa euroa) eli 40 prosenttia vuodessa. Vahva kasvu johtui pääosin parantuneesta monetisaatiosta Rovion kärkipeleissä sekä uusista peleistä kuten Angry Birds Blast, Angry Birds Evolution ja Battle Bay. Kolmannella vuosineljänneksellä Rovion viisi kärkipeliä olivat Angry Birds 2, Angry Birds Evolution, Angry Birds Blast, Angry Birds Friends ja Battle Bay. Kolmannella vuosineljänneksellä Rovio julkaisi Angry Birds Match -pelin, joka ei ehtinyt merkittävästi vaikuttamaan katsauskauden liikevaihtoon.

Kolmannella vuosineljänneksellä käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin 22,2 miljoonaan euroon (5,4 miljoonaa euroa) kärkipelien sekä uusien pelien, kuten Angry Birds Matchin liikevaihdon kasvun kiihdyttämiseksi. Käyttäjähankintainvestointien merkittävä kasvu laski odotetusti Games-segmentin käyttökateen, joka oli 6,7 miljoonaa euroa kolmannella vuosineljänneksellä (12,4 miljoonaa euroa). Käyttäjähankintainvestointien takaisinmaksuajan odotetaan olevan 8-10 kuukautta.

Tammi-syyskuu 2017

Games-segmentin liikevaihto katsauskaudella tammi-syyskuu 2017 nousi 181,9 miljoonaan euroon (112,6 miljoonaa euroa) eli 62 prosenttia vuodessa. Vahva kasvu johtui pääosin parantuneesta monetisaatiosta Rovion kärkipeleissä, erityisesti peleissä Angry Birds 2, Angry Birds Blast ja Angry Birds Friends. Tammi-syyskuussa Rovio julkaisi kolme uutta peliä: Battle Bayn toukokuussa, Angry Birds Evolutionin kesäkuussa sekä Angry Birds Matchin elokuussa.

Kärkipelien tunnuslukujen hyvä kehitys mahdollisti käyttäjähankintainvestointien merkittävän lisäyksen 53,7 miljoonaan euroon tai 29,5 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (10,6 miljoonaa euroa tai 9,4 prosenttia).

Games-segmentin käyttökate tammi-syyskuussa 2017 oli 29,2 miljoonaa euroa (29,2 miljoonaa euroa).

Games-segmentin investoinnit laskivat 3,3 miljoonaan euroon (5,6 miljoonasta eurosta) tammi-syyskuussa 2017, mikä johtui Games-segmentin keskittymisestä enemmän sisäisesti kehitettyihin peleihin ja täten investoinnit ulkoihin peliprojekteihin pienenevät.

Miljoonaa euroa	7-9/ 2017	7-9/ 2016	Muutos, (%)	1-9/ 2017	1-9/ 2016	Muutos, (%)	2016
Liikevaihto	63,9	45,7	40,0 %	181,9	112,6	61,6 %	159,0
Oikaistu käyttökate	6,7	12,4	-45,8 %	29,2	29,2	0,0 %	39,8
Käyttökate	6,7	12,4	-45,8 %	29,2	29,2	-0,3 %	39,8
Käyttäjähankinta-investoinnit	22,2	5,4	308,7 %	53,7	10,6	408,2 %	18,2
Käyttäjähankinta-investointien osuus liikevaihdosta, %	34,7 %	11,9 %		29,5 %	9,4 %		11,5%
Investoinnit	0,8	1,7	-50,6 %	3,3	5,6	-42,1 %	7,3

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä bruttoliikevaihdon sijaan. Bruttomyynti vastaa kalenterikuukauden aikaisia pelien sisäisiä ostoksia ja mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä asiakkassopimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty bruttoliikevaihtoon liitetiedoissa.

Bruttomyynti vastaa kunkin kalenterikuukauden aikaisia sovelluksen sisäisiä ostoksia ja sovelluksen sisäistä mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä liikevaihtoa asiakkassopimuksista, 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 (ARPPU JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

Vuoden 2017 kolmannen vuosineljänneksen aikana Games-segmentti jatkoi keskittymistä monetisaation parantamiseen, kannattavaan asiakashankintaan ja maksavien käyttäjien lukumäärän kasvattamiseen. Kolmannen vuosineljänneksen aikana koko peliportfolion maksavien asiakkaiden lukumäärä (MUP) kasvoi 584 tuhanteen tai 3,7 prosenttia edellisestä vuosineljänneksestä. Koko portfolion keskimääräiset maksavien asiakkaiden ostokset (MARPPU) kasvoivat 33,4 euroon tai 3,1 prosenttia edellisestä vuosineljänneksestä. Kasvu monetisaatiossa oli keskimäärin parempaa koko portfoliolla kuin top-5-pelien osalta johtuen Angry Birds Matchin hyvistä tunnusluvuista top-5-portfolion ulkopuolella. Top-5-pelien ARPPU kasvoi 12 senttiin edellisen neljänneksen 11 sentistä ja koko portfolion ARPPU 7 senttiin edellisen neljänneksen 6 sentistä. Käyttäjämäärät olivat kolmannella vuosineljänneksellä lähes samalla tasolla kuin edellisellä vuosineljänneksellä.

Miljoonaa euroa	30.9.2017	30.6.2017	31.3.2017	31.12.2016	30.9.2016	30.6.2016
Bruttomyynti Top-5	50,6	50,6	47,9	37,2	32,3	28,0
Bruttomyynti yhteensä	64,3	61,9	56,3	45,9	40,1	36,6

Miljoonaa	30.9.2017	30.6.2017	31.3.2017	31.12.2016	30.9.2016	30.6.2016
DAU Top-5	4,6	4,9	5,0	6,0	6,2	6,7
DAU Kaikki	10,7	10,6	11,2	11,1	12,6	13,5
MAU Top-5	24,0	25,6	25,4	40,2	41,4	46,4
MAU Kaikki	79,5	79,7	83,1	88,5	102,8	112,7

Tuhatta	30.9.2017	30.6.2017	31.3.2017	31.12.2016	30.9.2016	30.6.2016
MUP Top-5	487	479	495	382	354	341
MUP Kaikki	584	563	550	456	435	440

Euroa	30.9.2017	30.6.2017	31.3.2017	31.12.2016	30.9.2016	30.6.2016
ARPPAU Top-5	0,12	0,11	0,11	0,07	0,06	0,05
ARPPAU Kaikki	0,07	0,06	0,06	0,04	0,03	0,03
MARPPU Top-5	32,4	32,6	29,8	28,2	26,7	23,7
MARPPU Kaikki	33,4	32,4	30,0	27,8	25,7	22,6

Brand Licensing

Heinä-syyskuu 2017

Heinä-syyskuussa 2017 Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 6,7 miljoonaan euroon (4,3 miljoonaa euroa) tai 54,7 prosenttia verrattuna samaan ajanjaksoon edellisvuotena. Kasvu kertyi pääsääntöisesti Content Licensing -yksikön Angry Birds -elokuvan liikevaihdosta. Consumer Products -yksikön liikevaihto katsauskaudella oli 1,9 miljoonaa euroa (3,2 miljoonaa euroa) eli 39 prosenttia alhaisempi kuin vuotta aiemmin. Liikevaihdon lasku edellisen vuoden vastaavasta ajankohdasta johtui Angry Birds -elokuvan julkaisun vuonna 2016 tuomasta liikevaihtohuipusta.

Tammi-syyskuu 2017

Tammi-syyskuussa 2017 Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 41,4 miljoonaan euroon (16,0 miljoonaa euroa) tai 159 prosenttia verrattuna samaan ajanjaksoon edellisvuotena. Kasvu kertyi pääsääntöisesti Content Licensing -yksikön Angry Birds -elokuvan liikevaihdosta. Toukokuussa 2016 julkaistu ensimmäinen Angry Birds -elokuva oli maailmanlaajuinen menestys: se oli avausviikonloppunsa suosituin elokuva 50:ssä maassa. Consumer Products -yksikön liikevaihto katsauskaudella oli 7,2 miljoonaa euroa (12,3 miljoonaa euroa) eli 41 prosenttia alhaisempi kuin vuotta aiemmin. Liikevaihdon lasku edellisen vuoden vastaavasta ajankohdasta johtui Angry Birds -elokuvan julkaisun vuonna 2016 tuomasta liikevaihtohuipusta.

Brand Licensing -yksikön investoinnit olivat katsauskaudella 3,7 miljoonaa euroa (12,2 miljoonaa euroa), mikä oli merkittävästi vähemmän kuin vertailukaudella. Tammi-syyskuussa 2016 Angry Birds -elokuvan tuotantokustannukset olivat yhä merkittävät, kun taas Rovion päätös olla itse rahoittamatta jatko-osaa vähensi merkittävästi investointeja tilikauden 2017 tammi-syyskuussa. 2017 tammi-syyskuun 3,7 miljoonan euron investoinnit koostuivat Rovion viimeisistä omista investoinneista Angry Birds -elokuvan jatko-osaan sekä investoinneista kahteen tuotannossa olevaan lyhytanimaatiosarjaan: The Blues ja Piggy Tales kausi 4. Molempien sarjojen tuotanto viimeistellään vuoden 2017 loppuun mennessä. Raportointikauden lopussa Roviolla ei ollut uusia lyhytanimaatiosarjatuotantoja käynnissä.

Ensimmäisellä puolivuotiskaudella 2017 Brand Licensing -segmentti uudelleenjärjesteltiin vastaamaan uutta strategiaa, jonka tarkoituksena on siirtää Rovion Angry Birds -animaatiosäällön tuotantoa kohti lisensointimallia. Uudelleenjärjestelyt johtivat alhaisempaan henkilöstömäärään ja -kuluihin sekä alhaisempiin muihin liiketoiminnan kuluihin. Alhaisempi kustannustaso ei ole täysimääräisenä näkyvissä 2017 tammi-syyskuun käyttökäytössä.

Miljoonaa euroa	7-9/ 2017	7-9/ 2016	Muutos, (%)	1-9/ 2017	1-9/ 2016	Muutos, (%)	2016
Liikevaihto	6,7	4,3	54,7 %	41,4	16,0	158,9 %	32,7
Consumer products	1,9	3,2	-38,8 %	7,2	12,3	-41,2 %	20,5
Content licensing	4,8	1,2	306,7 %	34,1	3,7	820,3 %	12,2
Oikaistu käyttökate	4,0	-1,9		28,2	-2,9		5,8
Käyttökate	4,0	-1,9		26,3	-2,9		5,8
Investoinnit	0,7	1,7	-58,9 %	3,7	12,2	-69,7 %	15,3
Poistot	3,6	0,9	306,2 %	21,0	2,6	715,9 %	7,5

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment, joka kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille, siirtyi Suomessa avoimeen beta-vaiheeseen. Tämä tarkoittaa että palvelu on vapaasti ladattavissa Android Google Play kaupasta Suomessa. Beta-vaiheen tarkoitus on testata palvelun teknistä suorituskykyä sekä optimoida palvelun tunnuslukuja, kuten käyttäjien retentioita.

Konsernin tase ja rahoitusasema

Konsernin tase, Miljoonaa euroa	30.9.2017	30.9.2016	31.12.2016
Pitkäaikaiset varat	57,9	83,3	76,9
Lyhytaikaiset varat	128,7	71,6	72,8
Lyhytaikaiset saamiset	38,0	39,1	43,9
Rahavarat	90,7	32,5	28,9
Varat yhteensä	186,6	154,9	149,7
Oma pääoma	127,2	83,1	86,8
Rahoitusvelat	10,9	28,0	19,4
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,2	17,8	14,3
Muut lyhytaikaiset velat	36,3	26,0	29,2
Oma pääoma ja velat yhteensä	186,6	154,9	149,7

Rovion taseen loppusumma oli 30.9.2017 186,6 miljoonaa euroa (30.9.2016: 154,9 miljoonaa euroa), josta oman pääoman osuus oli 127,2 miljoonaa euroa (83,1 miljoonaa euroa). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat vuosineljänneksen lopussa yhteensä 90,7 miljoonaa euroa (32,5 miljoonaa euroa). Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 12,2 miljoonaa euroa (17,8 miljoonaa euroa). Saatujen ennakkoiden pienentyminen edelliseen kauteen verrattuna johtui pääasiassa siitä, että päättyneitä Consumer Products -lisenssejä ja niihin liittyviä tuloutuksia oli enemmän kuin uusin sopimuksiin liittyviä ennakkomaksuja.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2017 yhteensä 57,9 miljoonaa euroa (83,3 miljoonaa euroa). Muutos johtui pääasiassa aineettomien hyödykkeiden poistoista, johtuen erityisesti Angry Birds -elokuvaan liittyvien aktivoitujen kehitysmenojen poistoista. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka oli 30.9.2017 -79,9 miljoonaa euroa. Rovion velka koostui Euroopan Investointipankilta (EIB) otetusta 8,3 miljoonaa euron lainasta, jonka kolmas ja viimeinen maksuerä erääntyy maksettavaksi 31.12.2017, sekä 2,5 miljoonan euron suuruisesta Tekes-lainasta, jonka takaisinmaksu alkaa vuonna 2020.

Konsernin rahavirtalaskelma, Miljoonaa euroa	7-9/2017	7-9/2016	1-9/2017	1-9/2016	1-12/2016
Liiketoiminnan rahavirrat *	18,0	11,8	53,7	14,5	22,8
Investointien rahavirrat *	-1,5	-3,5	-7,1	-18,4	-23,3
Rahoituksen rahavirrat	30,5	0,0	17,7	2,5	-5,6
Rahavarojen muutos	47,0	8,3	64,4	-1,5	-6,0
Realisoitumattomat valuuttakurssivoitot ja – tappiot	-1,1	0,0	-2,7	-0,4	0,5
Rahavarat kauden alussa	44,9	24,2	28,9	34,4	34,4
Rahavarat kauden lopussa	90,7	32,5	90,7	32,5	28,9

*Rovio on aiemmin esittänyt vähennykset liittyen aineettomien hyödykkeiden ennakkomaksuihin osana liiketoiminnan nettorahavirtoja. Rovio on muuttanut rahavirran esittämistapaa 30.6.2017 päättyneellä kuuden kuukauden jaksolla. Aineettomien ennakkomaksujen vähennykset on siirretty liiketoiminnan nettorahavirroista investointien nettorahavirtoihin. Esittämistapaa on muutettu myös vertailutietojen osalta.

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 18,0 miljoonaa euroa (11,8 miljoonaa euroa) kolmannella vuosineljänneksellä ja 53,7 miljoonaa euroa (14,5 miljoonaa euroa) 30.9.2017 päättyneellä yhdeksän kuukauden jaksolla. Kasvu johtui käyttöpääoman muutoksista ja Angry Birds -elokuvan tuotoista. Rovion kokonaisrahavirta parani myös investointien nettorahavirran laskusta johtuen. Syynä investointien nettorahavirtojen laskulle oli se, että Rovio solmi Columbia Picturesin kanssa tuotanto- ja jakelusopimuksen koskien Angry Birds- elokuvan jatko-osaan sen sijaan, että Rovio olisi investoinut itse jatko-osan tuotantoon kuten ensimmäisen elokuvan osalta.

Rahoituksen rahavirta oli 30.9.2017 päättyneellä yhdeksän kuukauden jaksolla 17,7 miljoonaa euroa (2,5 miljoonaa euroa) ja koostui listautumisannista ja optiomerkinnoista saaduista 30,6 miljoonan euron sijoituksista vähennettynä EIB-lainan 8,3 miljoonan euron lyhennyserällä sekä yhtiön osakkeenomistajille maksetuilla 4,5 miljoonan euron osingoilla.

Henkilöstö

Vuoden 2017 alusta syyskuun loppuun Rovion keskimääräinen henkilöstömäärä oli 422 henkilöä (478 henkilöä). Näistä 301 henkilöä (260 henkilöä) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 70 henkilöä (134 henkilöä) Brand Licensing -liiketoimintayksikössä ja 51 henkilöä (84 henkilöä) muissa toiminnoissa, hallinnossa sekä Hatch Entertainmentissä.

Syyskuun 2017 lopussa Rovion henkilöstömäärä oli 402 henkilöä (469 henkilöä). Näistä 318 henkilöä (282 henkilöä) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 36 henkilöä (130 henkilöä) Brand Licensing -liiketoimintayksikössä ja 48 henkilöä (57 henkilöä) muissa toiminnoissa, hallinnossa sekä Hatch Entertainmentissä.

Henkilöstön lukumäärä on muuttunut Brand Licensing -liiketoiminnan ja tukitoimintojen uudelleenjärjestelyn johdosta. Elokuviin uusi lisenssimalli implementoitiin vuoden 2017 ensimmäisen ja toisen vuosineljänneksen aikana, joka mahdollisti toimimisen kevyemmällä henkilöstömäärällä. Games-liiketoimintayksikön henkilöstön kasvu johtuu pääsääntöisesti aiemmin erillään olleiden pelien teknologiatuotteiden liittämisestä osaksi Games-liiketoimintayksikköä. Vuoden 2017 aikana Rovio jatkaa Lontoon studion kehittämistä sekä avainhenkilöiden rekrytointia, millä on pieni vaikutus Games-liiketoimintayksikön henkilöstömäärään.

Listautuminen Helsingin pörssiin

Rovio Entertainment Oy ilmoitti 5.9.2017 aikeestaan hakea osakkeidensa noteeraamista Nasdaq Helsingin pörssin päälliställä. Listautumisen yhteydessä yhtiön nykyiset omistajat tarjosivat osakkeitaan myytäväksi ja yhtiö laski liikkeelle uusia osakkeita. Osakkeiden merkintäaika käynnistyi 18. syyskuuta, ja yhtiö jätti listalleottohakemuksen Helsingin pörssille 21.9.2017.

Rovion listautumisannin kysyntä oli erittäin vahvaa ja se ylimerkittiin moninkertaisesti. Yleisöanti Suomessa, Ruotsissa ja Tanskassa keskeytettiin tämän vuoksi 25.9., ja lopullinen tarjoushinta sekä listautumisannin lopputulos julkistettiin pörssitiedotteella 28.9.2017. Osakkeiden lopulliseksi hinnaksi listautumisannissa määräytyi 11,50 euroa osakkeelta, mikä vastasi noin 900 miljoonan euron markkina-arvoa listautumishetkellä. Listautumisannin myötä Rovion osakkeiden kokonaismäärä nousi 77 921 494 osakkeeseen, yhtiö sai yli 11 000 osakkeenomistajaa ja noin 30 miljoonan euron bruttovarat. Kaupankäynti Rovion osakkeella (kaupankäyntitunnus ROVIO, ISIN-tunnus FI4000266804) alkoi Nasdaq Helsingin pörssin prelistalla 29.9.2017 ja pörssilistalla 3.10.2017.

Listautumisesta yhtiölle aiheutuneet kokonaiskulut kolmannella vuosineljänneksellä olivat 3,4 miljoonaa euroa, josta 2,5 miljoonaa euroa on esitetty liiketoiminnan muissa kuluissa, 0,3 miljoonaa euroa konsernin rahoituskuluissa ja 0,6 miljoonaa euroa vähentää omaa pääomaa.

Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut katsauskaudella liputusilmoituksia.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.9.2017 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 77 921 494 kappaletta. Viisi suurinta osakkeenomistajaa oli Trema International Holdings B.V 65,56 prosenttia, Atomico Invest II Limited 9,57 prosenttia, Silavano Investments S.a.r.l. 9,57 prosenttia, Niklas Hed 4,17 prosenttia ja Peter Vesterbacka 3,02 prosenttia. Viiden suurimman omistajan osuus vastasi 91,89 prosenttia yhtiön osakkeista. 10 suurimman osakkeenomistajan osakemäärät ja osuudet osakkeista ja osakemäärät on esitetty alla olevassa taulukossa.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
1. Trema International Holdings B.V.	51 083 046	65,56 %
2. Atomico Invest II Limited	7 456 325	9,57 %
3. Silavano Investments S.a.r.l.	7 456 325	9,57 %
4. Hed Niklas	3 246 746	4,17 %
5. Vesterbacka Peter	2 356 229	3,02 %
6. Felicis Ventures	745 582	0,96 %
7. Hed Mikael	482 578	0,62 %
8. Muotitila Oy	476 190	0,61 %
9. Lehtinen Tuomo	206 141	0,26 %
10. Virtanen Miika	206 141	0,26 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	73 715 303	94,60 %
Muut osakkeenomistajat	4 206 191	5,40 %
Yhteensä	77 921 494	100,00 %

Listautumisen seurauksena tapahtuneet muutokset Rovion osakkeenomistuksessa on selvitetty uusille omistajille vasta lokakuussa 2017. Kuukausittain päivittyvä taulukko Rovion osakkeenomistajista löytyy osoitteesta <https://www.rovio.com/fi/sijoittajat/osakkeenomistajat>

Alla olevassa taulukossa esitetään Rovion osakkeenomistajat 31.10.2017.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
1. Trema International Holdings B.V	32 297 528	41,45 %
2. Silavano Investments S.Á.R.L.	2 183 734	2,80 %
3. Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	2 100 000	2,70 %
4. Hed Niklas Peter	1 996 746	2,56 %
5. Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 770 000	2,27 %
6. Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 456 229	1,87 %
7. Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 200 000	1,54 %
8. Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,28 %
9. Sijoitusrahasto Aktia Capital	780 000	1,00 %
10. Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	744 000	0,95 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	45 528 237	58,43 %
Muut osakkeenomistajat	32 393 257	41,57 %
Yhteensä	77 921 494	100,00 %

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.

Optio-ohjelma mahdollistaa enintään 5 000 000 option liikkeeseen laskemiseen. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen.

Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka voidaan kohdistaa vuosille 2017, 2018 ja 2019. 2017-optioilla on kahden vuoden kertymisaika. 2018- ja 2019-optioilla on kolmen vuoden kertymisaika. 2017-optioiden merkintähinta on osakkeiden merkintähinta listautumisessa. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 1.9-30.9.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 1.9-30.9.2019. 2017-optio-ohjelmasta on 1.10.2017 allokoitu 1 319 400 optiota.

Optio-ohjelman osallistujat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita. Optio-ohjelman osallistujat 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 joukolla 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 Roviossa, kun osakkeet luovutetaan. Lähtökohtainen osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 500 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta oli 1.10.2017 allokoitu 303 800 osaketta.

Hallintotapa

Yhtiökokouksen päätökset

Rovion varsinainen yhtiökokous järjestettiin 30.5.2017. Yhtiökokous hyväksyi tilinpäätöksen 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta ja päätti jakaa yhtiön osakkeenomistajille tilikauden 2016 voitosta osinkoa yhteensä 4 496 906,76 euroa. Jaettava osinko per osake oli 0,06 euroa.

Yhtiökokous päätti hallituksen varsinaisten jäsenten lukumääräksi kuusi (6) ja Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Niklas Zennström, Mika Ihamuotila, Kim Ignatius ja Jenny Wolfram valittiin toistaiseksi voimassa olevalla päätöksellä hallituksen jäseniksi.

Yhtiökokous totesi, että yhtiön varsinaiseksi tilintarkastajaksi toistaiseksi valittu tilintarkastusyhteisö Ernst & Young Oy päävastuullisena tilintarkastajana Mikko Ryttilähti jatkaa tehtävässään.

Muut Rovion varsinaisen yhtiökokouksen päätökset on kuvattu Rovion listalleottoesitteessä julkaistussa puolivuotiskatsauksessa.

Rovion 8.9.2017 pidetty ylimääräinen yhtiökokous päätti yhtiöjärjestyksen muuttamisesta kokonaisuudessaan, yhtiömuodon muuttamisesta julkiseksi osakeyhtiöksi yhtiöjärjestyksen muutoksen mukaisesti ja yhtiöjärjestyksen rekisteröimisestä. Lisäksi yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään enintään 10 000 000 uuden osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä listautumisen yhteydessä listautumisantina Rovion Nasdaq Helsinki Oy:n päälistalle listautumisen yhteydessä ja että osakeanti voi tapahtua osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen. Päärettiin lisäksi, että hallitus voi päättää valtuutuksen nojalla osakeannin kaikista ehdoista, mukaan lukien osakkeiden merkintähinnasta tai merkintävälillä. Valtuutuksella ei kumottu aiemmin annettuja osakeantivaltuutuksia. Lisäksi päätettiin valtuuttaa Rovion hallitus päättämään järjestäytymissopimuksen ja listalleottoesitteen hyväksymisestä sekä listalleottohakemuksen jättämisestä Helsingin pre- ja päälistalle ja muista listaamiseen liittyvistä toimenpiteistä.

Hallinto

Rovion hallitus valitsi kokouksessaan 30.5.2017 hallituksen puheenjohtajaksi Mika Ihamuotilan ja varapuheenjohtajaksi Kaj Hedin. Lisäksi Rovion hallitus valitsi jäsentensä keskuudesta tarkastusvaliokunnan, jonka puheenjohtaja on Kim Ignatius ja jäseniä ovat Mika Ihamuotila ja Jenny Wolfram. Niin ikään hallitus valitsi keskuudestaan palkitsemisvaliokunnan, jonka puheenjohtaja on Kim Ignatius ja jäseniä ovat Mika Ihamuotila ja Jenny Wolfram.

Rovion viestinnästä ja sijoittajasuhteista vastaavaksi johtajaksi ja johtoryhmän jäseneksi nimitettiin syyskuun 2017 alusta VTM Rauno Heinonen (52). Heinonen raportoi toimitusjohtaja Kati Levorannalle. Rauno Heinonen siirtyi Rovion palvelukseen Alma Mediasta, missä hän työskenteli vuodesta 2007 viestinnästä, sijoittajasuhteista ja yritys vastuusta vastaavana johtajana. Viestintäjohtajan tehtävistä hänellä on kokemusta eri yhtiöistä vuodesta 1995.

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.

Olennaisimmat riskit liittyvät Rovion markkinoilla olevien kärkipelien taloudellisen 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.

Tulevaisuuden näkymät

Rovio toistaa puolivuotiskatsauksessaan (listalleottoesite 18.9.2017) antamansa ennusteen, jonka mukaan yhtiön vuosittaisen liikevaihdon sekä käyttökateen odotetaan kasvavan merkittävästi 31.12.2017 päättyvällä tilikaudella verrattuna 31.12.2016 päättyneeseen tilikauteen.

Tulevaisuuden näkymien perusta

Ennuste perustuu Yhtiön johdon arvioihin Yhtiön myynnistä, tuloksesta ja toimintaympäristön kehityksestä. Liikevaihdon merkittävä vuosittainen kasvu perustuu erityisesti Games-liiketoimintayksikön olemassa olevien pelien kehitykseen ja vuoden 2017 toukokuun, kesäkuun ja elokuun aikana julkaistujen uusien pelien kehitykseen sekä käyttäjähankintainvestointien merkittävään lisäykseen verrattuna aikaisempaan tilikauteen. Liikevaihdon odotettua kasvua ajaa myös Angry Birds -elokuvan liikevaihto. Elokuvan liikevaihdon profiili on laskeva kuten tavanomaista animaatioelokuville ja täten elokuvan tulojen odotetaan olevan pienemmät tilikauden 2017 toisella puoliskolla kuin ensimmäisellä puoliskolla. Yhtiö voi vaikuttaa liikevaihtoonsa ja tulokseensa jatkuvasti kehittämällä olemassa olevia pelejä ja tuomalla peleihin uusia tapahtumia, joilla lisätään käyttäjien aktiivisuutta sekä investoimalla käyttäjähankintaan. Yhtiön vaikutusvallan ulkopuolella ovat markkinoiden yleinen kehitys sekä muutokset kilpailuasetelmissa. Yhtiö pitää yli 10 prosentin kasvua merkittävänä. Yhtiön peleihin käyttämät käyttäjähankintainvestoinnit voivat vaihdella merkittävästi vuosineljänneksettäin riippuen uusista pelijulkaisuista sekä olemassa olevien pelien suoriutumista, mikä voi johtaa merkittäviin muutoksiin ja vaihtelevuuteen Yhtiön kannattavuudessa vuosineljänneksittäin.

Tarkastelukauden jälkeiset tapahtumat

Kaupankäynti Rovion osakkeella alkoi Nasdaq Helsingin pörssin päälistalla 3.10.2017.

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2017	7-9/ 2016	Muutos (%)	1-9/ 2017	1-9/ 2016	Muutos (%)	2016
Liikevaihto	70,7	50,0	41,2%	223,2	128,5	73,7%	191,7
Käyttökate (EBITDA)	6,1	8,5	-28,6%	46,0	19,5	135,7%	35,4
Käyttökate-%	8,6%	17,1%		20,6%	15,2%		18,5 %
Oikaistu käyttökate	8,6	8,5	0,5%	50,4	19,5	158,5%	35,4
Oikaistu käyttökate-%	12,1%	17,1%		22,6%	15,2%		18,5 %
Liikevoitto	1,6	5,2	-70,0%	20,9	12,0	75,1%	16,9
Liikevoittomarginaali, %	2,2%	10,3%		9,4 %	9,3%		8,8 %
Tulos ennen veroja	-0,5	4,6		16,7	10,2	63,1%	15,4
Investoinnit	1,5	3,5	-56,3%	7,4	18,4	-60,0%	23,3
Käyttäjähankintainvest.	22,2	5,4	308,7%	53,7	10,6	408,2%	18,2
Oman pääoman tuotto, %	20,8%	-		20,8%	-		19,1%
Nettovelkaantumisaste, %	-62,8%	-6,3%		-62,8%	-6,3%		-11,5%
Omavaraisuusaste, %	72,9%	60,6%		72,9%	60,6%		64,1%
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05		0,17	0,10	67,2%	0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	-0,01	0,05		0,16	0,10	65,0%	0,14
Liiketoiminnan rahavirta, netto	18,0	11,8	52,0%	53,7	14,5	270,7%	22,8
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	400	474	-15,6%	422	478	-11,7%	476

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 esitettyjä 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, liikevoittoprosentti, oikaistu liikevoitto ja oikaistu liikevoittoprosentti. 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, nettovelka, investoinnit ja käyttöpääoma -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 Listalleottoesitteessä olevat vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden esittämien samannimisten tunnuslukujen kanssa. Vaihtoehtoiset tunnusluvut ovat tilintarkastamattomia lukuun ottamatta liikevoittoa, joka on tilintarkastettu 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta laaditussa IFRS-tilinpäätöksessä.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2017			7-9/2016 (*)
	IFRS	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä	IFRS
Liikevaihto	70,7		70,7	50,0
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1	0,0
Materiaalit ja palvelut	-21,0		-21,0	-13,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,0	0,0	-11,0	-12,8
Poistot ja arvonalentumiset	-4,5		-4,5	-3,4
Muut liiketoiminnan kulut	-32,7	2,5	-30,2	-14,8
Liikevoitto	1,6	2,5	4,0	5,2

Miljoonaa euroa	1-9/2017			1-9/2016 (*)	1-12/2016 (*)
	IFRS	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä	IFRS	IFRS
Liikevaihto	223,2		223,2	128,5	191,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,7		0,7	0,1	0,1
Materiaalit ja palvelut	-59,7		-59,7	-36,4	-52,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-38,3	1,8	-36,4	-35,3	-49,5
Poistot ja arvonalentumiset	-25,0		-25,0	-7,6	-18,5
Muut liiketoiminnan kulut	-80,0	2,6	-77,4	-37,4	-53,9
Liikevoitto	20,9	4,4	25,4	12,0	16,9

(*) Tilikausilla 7-9/2016, 1-9/2016 ja 1-12/2016 ei ollut vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9 /2017	7-9 /2016	1-9 /2017	1-9 /2016	1-12/ 2016
Liikevoitto	1,6	5,2	20,9	12,0	16,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat uudelleenjärjestelykulut	0,0	0,0	1,8	0,0	0,0
Muut liiketoiminnan uudelleenjärjestelykulut	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
Listautumiseen liittyvät kulut	2,5	0,0	2,5	0,0	0,0
Oikaistu liikevoitto	4,0	5,2	25,4	12,0	16,9

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9 /2017	7-9 /2016	1-9 /2017	1-9 /2016	1-12/ 2016
Liikevoitto	1,6	5,2	20,9	12,0	16,9
Poistot ja arvonalentumiset	4,5	3,4	25,0	7,6	18,5
Käyttökate	6,1	8,5	46,0	19,5	35,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat uudelleenjärjestelykulut	-	-	1,8	-	-
Muut liiketoiminnan uudelleenjärjestelykulut	-	-	0,1	-	-
Listautumiseen liittyvät kulut	2,5	-	2,5	-	-
Oikaistu käyttökate	8,6	8,5	50,4	19,5	35,4

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

Miljoonaa euroa	7-9 / 2017	7-9 / 2016	1-9 / 2017	1-9 / 2016	1-12 / 2016
Omavaraisuusaste, %	72,9 %	60,6 %	72,9 %	60,6 %	64,1 %
Oma pääoma	127,2	83,1	127,2	83,1	86,8
Saadut ennakot	10,0	14,4	10,0	14,4	11,5
Myyntiin jaksotukset	2,2	3,3	2,2	3,3	2,8
Taseen loppusumma	186,6	154,9	186,6	154,9	149,7
Oman pääoman tuotto, %	20,8 %	-	20,8 %	-	19,1 %
Voitto tai tappio ennen veroja	21,8	-	21,8	-	15,4
Tarkastelukauden alun oma pääoma	83,1	-	83,1	-	74,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	127,2	-	127,2	-	86,8
Nettovelkaantumisaste, %	-62,8 %	-6,3 %	-62,8 %	-6,3 %	-11,5 %
Korolliset velat	10,8	27,2	10,8	27,2	19,0
Käteisvarat ja muut rahavarat	90,7	32,5	90,7	32,5	28,9
Oma pääoma	127,2	83,1	127,2	83,1	86,8
Pitkäaikaiset korolliset velat	2,5	10,8	2,5	10,8	2,5
Lyhytaikaiset korolliset velat	8,3	16,5	8,3	16,5	16,5
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	90,7	32,5	90,7	32,5	28,9
Nettovelka	-79,9	-5,3	-79,9	-5,3	-10,0

Bruttomyynti

Bruttomyynti vastaa kalenterikuukauden aikaisia pelien sisäisiä ostoja ja mainosmyyntiä välittömästi osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä asiakassopimuksista saatavaa liikevaihtoa, jaksotetun myyntituoton muutosta eikä kirjanpidollisia liikevaihdon oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen takia raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPPU JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

Seuraavissa taulukoissa esitetään täsmäytys operatiivisissa tunnusluvuissa käytetyn bruttomyyntin ja raportoidun liikevaihdon välillä:

Kirjatun bruttomyyntituoton täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/2017	7-9/2016	1-9/2017	1-9/2016	1-12/2016
Kirjattu bruttomyyntituotto	64,3	40,1	182,6	105,9	151,9
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,0	-0,6	0,7	-1,1	-0,6
Asiakassopimukset	0,0	5,6	0,7	8,4	8,5
Muut oikaisuerät	-0,3	-0,6	-2,1	-0,6	-0,8
Liikevaihto	64,0	45,7	181,9	112,6	159,0

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.

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 omistus pohjan 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 tulospöytäisten markkinointikampanjoiden kautta.

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

Osinko/osake lasketaan jakamalla (i) kokonaisosinko (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, osavuosikatsauksessa 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 vaihtoehtojen tunnuslukujen täsmäyttäminen”. Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPDau JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

DAU, päivittaiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, ”DAU”) tarkoittaa sellaisten laitteiden lukumäärää, joilla pelattiin jotain Rovion peleistä tietyssä 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 tietylle ajanjaksolle 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 (Average Revenue Per Paying Monthly Unique User), Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden (monthly average revenue per paying user, ”MARPPU”) 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.

Rovion osavuosisikatsaus tammi-syyskuu 2017

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2017	7-9/ 2016	Muutos (%)	1-9/ 2017	1-9/ 2016	Muutos (%)	2016
Liikevaihto	70,7	50,0	41,2%	223,2	128,5	73,7%	191,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	-	0,7	0,1	-	0,1
Materiaalit ja palvelut	21,0	13,9	51,1%	59,7	36,4	63,9%	52,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	11,0	12,8	-14,1%	38,3	35,3	8,3%	49,5
Poistot ja arvonalentumiset	4,5	3,4	35,4%	25,0	7,6	231,6%	18,5
Muut liiketoiminnan kulut	32,7	14,8	120,9%	80,0	37,4	114,2%	53,9
Liikevoitto	1,6	5,2	-70,0%	20,9	12,0	75,1%	16,9
Rahoitustuotot ja -kulut	-2,1	-0,6	251,2 %	-4,2	-1,7	145,8 %	-1,4
Voitto (tappio) ennen veroja	-0,5	4,6		16,7	10,2	63,1%	15,4
Tuloverot	0,2	0,7	-67,8 %	4,1	2,7	51,4%	4,8
Tilikauden voitto (tappio)	-0,8	3,9		12,6	7,5	67,3%	10,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	-	0,0		-	0,0		-
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	-0,8	3,8		12,6	7,5	67,3%	10,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut							
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)							
Muuntoerot	-0,2	0,0		-0,4	-0,1		0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	-0,9	3,8		12,2	7,4	63,7%	10,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	-	0,0		-	0,0		0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	-0,9	3,8		12,2	7,4	63,7%	10,6
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen nettotulos:							
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05		0,17	0,10	67,2 %	0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	-0,01	0,05		0,16	0,10	65,0 %	0,14

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2017	30.9.2016	31.12.2016
Varat			
Pitkäaikaiset varat	57,9	83,3	76,9
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	0,4	0,9	0,7
Aineettomat hyödykkeet	56,3	79,7	73,8
Osuudet osakkuus- ja yhteisyrityksissä	0,1	0,2	0,1
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	1,2	1,1
Laskennalliset verosaamiset	0,3	1,3	1,2
Lyhytaikaiset varat	128,7	71,6	72,8
Myyntisaamiset	28,2	17,9	28,0
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	8,4	19,5	15,2
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,4	1,7	0,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	90,7	32,5	28,9
Varat yhteensä	186,6	154,9	149,7
Oma pääoma ja velat			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	31,3	0,8	0,8
Muuntoerot	-0,5	-0,2	-0,1
Kertyneet voittovarot	83,0	74,2	74,9
Tilikauden voitto	12,6	7,5	10,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	127,2	83,1	86,9
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	127,2	83,1	86,8
Velat			
Pitkäaikaiset velat	2,7	10,9	2,6
Korolliset velat	2,5	10,8	2,5
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	0,1	0,0	0,0
Laskennalliset verovelat	0,1	0,1	0,1
Lyhytaikaiset velat	56,7	60,9	60,2
Ostovelat ja muut velat	12,4	8,1	7,9
Korolliset velat	8,3	16,5	16,5
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,0	0,8	0,4
Saadut ennakot	10,0	14,4	11,5
Myyntituottojen jaksotus	2,2	3,3	2,8
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,5	0,5	0,0
Varaukset	0,7	-	0,8
Siirtovelat	22,6	17,3	20,4
Velat yhteensä	59,4	71,8	62,9
Oma pääoma ja velat yhteensä	186,6	154,9	149,7

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2017:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kerty- neet voitto- varat	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallatto- mien 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)			12,6		12,6		12,6
Osakeanti		30,0			30,0		30,0
Osakeannin transaktiomenot		-0,6			-0,6		-0,6
Optiomerkinnot		1,2			1,2		1,2
Muut laajan tuloksen erät				-0,4	-0,4		-0,4
Osakeperusteiset maksut			2,1		2,1		2,1
Osingonjako			-4,5		-4,5		-4,5
Kurssierot			-0,0		-0,0		-0,0
30.9.2017	0,7	31,3	95,6	-0,5	127,2	0,0	127,2

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2016:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kerty- neet voitto- varat	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallatto- mien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
1.1.2016	0,7	0,8	73,0	-0,1	74,4	0,0	74,4
Tilikauden voitto (tappio)			7,5		7,5		7,5
Muut laajan tuloksen erät				-0,1	-0,1		-0,1
Osakeperusteiset maksut			1,2		1,2		1,2
Osingonjako							
30.9.2016	0,7	0,8	81,8	-0,2	83,1	0,0	83,1

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/2017	7-9/2016	1-9/2017	1-9/2016	1-12/2016
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	-0,5	4,6	16,7	10,2	15,4
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	4,5	3,4	25,0	7,6	18,5
Valuuttakurssien muutos	1,3	0,0	2,6	0,4	-0,4
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,3	0,0	0,0
Rahoituskulut	0,2	0,5	1,3	1,3	1,8
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	0,7	0,4	1,7	1,0	1,9
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	3,0	6,6	5,7	-5,9	-10,2
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	9,4	-4,2	2,4	1,5	-2,4
Saadut korot	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Maksetut korot	-0,3	-0,3	-0,9	-0,9	-1,8
Maksetut (saadut) tuloverot	-0,3	0,9	-0,5	-0,7	-0,1
Liiketoiminnan nettorahavirta	18,0	11,8	53,7	14,5	22,8
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin*	-1,5	-3,5	-7,4	-18,4	-23,3
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,3	0,0	0,0
Investointien nettorahavirta	-1,5	-3,5	-7,1	-18,4	-23,3
Rahoituksen rahavirrat					
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	-8,3	2,5	-5,6
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	1,2	0,0	1,2	0,0	0,0
Osakeannista saadut varat	30,0	0,0	30,0	0,0	0,0
Osakeannin transaktiomenot	-0,6	0,0	-0,6	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	-0,1	0,0	-4,5	0,0	0,0
Rahoituksen nettorahavirta	30,5	0,0	17,7	2,5	-5,6
Rahavarojen muutos	47,0	8,3	64,4	-1,5	-6,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-1,1	0,0	-2,7	-0,4	0,5
Rahavarat kauden alussa	44,9	24,2	28,9	34,4	34,4
Rahavarat kauden lopussa	90,7	32,5	90,7	32,5	28,9

*Rovio on aiemmin esittänyt vähennykset liittyen aineettomien hyödykkeiden ennakkomaksuihin osana liiketoiminnan nettorahavirtoja. Rovio on muuttanut rahavirran esittämistapaa 30.6.2017 päättyneellä kuuden kuukauden jaksolla. Aineettomien ennakkomaksujen vähennykset on siirretty liiketoiminnan nettorahavirroista investointien nettorahavirtoihin. Esittämistapaa on muutettu myös vertailutietojen osalta.

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuositarkastuksen laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuosiraportin laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2016.

Yhtiö on 2017 ensimmäisen vuosipuoliskon aikana ottanut käyttöön IFRS 8 Toimintasegmentit ja IAS 33 Osakekohtainen tulos – standardit.

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

Tämä osavuositarkastus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2016.

Osavuositarkastuksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttiedot

Toisella vuosineljänneksellä 2017 Rovio otti 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.

Games-liiketoimintasegmentillä ei ole asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa). Brand Licensing -segmentillä on yksi asiakas, joka kattaa yli 10 prosenttia koko konsernin kokonaisliikevaihdosta. Liikevaihdosta 33,0 miljoonaa euroa tuli liiketoimista Sonyn ja sen tytäryhtiöiden kanssa vuoden 2017 ensimmäisen yhdeksän kuukauden jaksolla.

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 7-9 / 2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	63,9	6,7	0,0		70,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	20,7	0,3	0,0		21,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,2	1,0	1,1	0,7	11,0
Käyttäjähankintainvestoinnit	22,2	0,0	0,0		22,2
Muut liiketoiminnan kulut	4,9	1,0	3,3	1,3	10,5
Kohdistukset	1,2	0,4	0,3	-1,9	0,0
Käyttökate	6,7	4,0	-4,6		6,1
Poistot ja arvonalentumiset	0,9	3,6	0,1		4,5
Liikevoitto	5,8	0,4	-4,7		1,6
Käyttökate	6,7	4,0	-4,6		6,1
Oikaisut	0,0	0,0	2,5		2,5
Oikaistu käyttökate	6,7	4,0	-2,1		8,6
Liikevoitto	5,8	0,4	-4,7		1,6
Oikaisut	0,0	0,0	2,5		2,5
Oikaistu liikevoitto	5,8	0,4	-2,2		4,0

Investoinnit 7-9 / 2017					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,8	0,7	0,0		1,5

Varat segmenteittäin 30.9.2017					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,6	46,4	2,9		57,9

Tuloslaskelma segmenteittäin 7-9 / 2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	45,7	4,3	0,0		50,0
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	13,3	0,6	0,0		13,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	6,4	2,7	1,1	2,6	12,8
Käyttäjähankintainvestoinnit	5,4	0,0	0,0		5,4
Muut liiketoiminnan kulut	4,7	1,9	0,5	2,2	9,4
Kohdistukset	3,4	1,1	0,3	-4,8	0,0
Käyttökate	12,4	-1,9	-2,0		8,5
Poistot ja arvonalentumiset	2,4	0,9	0,0		3,4
Liikevoitto	10,0	-2,8	-2,0		5,2
Käyttökate	12,4	-1,9	-2,0		8,5
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	12,4	-1,9	-2,0		8,5
Liikevoitto	10,0	-2,8	-2,0		5,2
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	10,0	-2,8	-2,0		5,2

Investoinnit 7-9 / 2016					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,7	1,7	0,1		3,5

Varat segmenteittäin 30.9.2016					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	12,6	65,7	5,0		83,3

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-9 / 2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	181,9	41,4	0,0		223,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,3	0,3		0,7
Materiaalit ja palvelut	57,3	2,3	0,0		59,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	25,4	6,9	3,7	2,2	38,3
Käyttäjähankintainvestoinnit	53,7	0,0	0,0		53,7
Muut liiketoiminnan kulut	12,5	4,5	5,2	4,1	26,3
Kohdistukset	3,8	1,6	0,9	-6,3	0,0
Käyttökate	29,2	26,3	-9,5		46,0
Poistot ja arvonalentumiset	3,9	21,0	0,2		25,0
Liikevoitto	25,3	5,3	-9,7		20,9
Käyttökate	29,2	26,3	-9,5		46,0
Oikaisut	0,1	1,9	2,5		4,4
Oikaistu käyttökate	29,2	28,2	-7,0		50,4
Liikevoitto	25,3	5,3	-9,7		20,9
Oikaisut	0,1	1,9	2,5		4,4
Oikaistu liikevoitto	25,4	7,2	-7,2		25,4

Investoinnit 1-9 / 2017					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	3,3	3,7	0,4		7,4

Varat segmenteittäin 30.9.2017					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,6	46,4	2,9		57,9

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-9 / 2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	112,6	16,0	0,0		128,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0		0,1
Materiaalit ja palvelut	34,7	1,7	0,0		36,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	16,6	8,0	4,0	6,7	35,3
Käyttäjähankintainvestoinnit	10,6	0,0	0,0		10,6
Muut liiketoiminnan kulut	12,7	6,1	1,6	6,4	26,8
Kohdistukset	8,7	3,1	1,3	-13,1	0,0
Käyttökate	29,2	-2,9	-6,9		19,5
Poistot ja arvonalentumiset	4,9	2,6	0,0		7,6
Liikevoitto	24,3	-5,4	-6,9		12,0
Käyttökate	29,2	-2,9	-6,9		19,5
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	29,2	-2,9	-6,9		19,5
Liikevoitto	24,3	-5,4	-6,9		12,0
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	24,3	-5,4	-6,9		12,0
Investoinnit 1-9 / 2016					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	5,6	12,2	0,6		18,4
Varat segmenteittäin 30.9.2016					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	12,6	65,7	5,0		83,3

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-12 / 2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	159,0	32,7	0,0		191,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,1		0,0
Materiaalit ja palvelut	49,5	3,5	0,0		52,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	23,6	11,0	5,4	9,5	49,5
Käyttäjähankintainvestoinnit	18,2	0,0	0,0		18,2
Muut liiketoiminnan kulut	16,1	8,5	3,2	7,9	35,7
Kohdistukset	11,9	3,8	1,7	-17,4	0,0
Käyttökate	39,8	5,8	-10,2		35,4
Poistot ja arvonalentumiset	10,8	7,5	0,1		18,5
Liikevoitto	28,9	-1,7	-10,3		16,9
Käyttökate	39,8	5,8	-10,2		35,4
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	39,8	5,8	-10,2		35,4
Liikevoitto	28,9	-1,7	-10,3		16,9
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	28,9	-1,7	-10,3		16,9
Investoinnit 1-12 / 2016					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	7,3	15,3	0,7		23,3
Varat segmenteittäin 31.12.2016					
Miljoonaa euroa	Games	Brand licensing	Muut		IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,9	63,8	4,2		76,9

3. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat:

Miljoonaa euroa			
Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet	30.9.2017	30.9.2016	31.12.2016
Vuoden sisällä erääntyvät	0,1	0,0	0,0
Myöhemminä vuosina erääntyvät	0,1	0,1	0,1
Yhteensä	0,2	0,1	0,1

Toimitilojen vuokravelvoitteet	30.9.2017	30.9.2016	31.12.2016
Vuoden sisällä erääntyvät	2,5	2,8	2,7
Myöhemminä vuosina erääntyvät	4,1	6,0	5,6
Yhteensä	6,6	8,8	8,2

Muut velvoitteet	30.9.2017	30.9.2016	31.12.2016
Yrityskiinnitykset lainafasilitteen vakuudeksi	30,0	30,0	30,0
Yhteensä	30,0	30,0	30,0

4. Lähipiiriliiketoimet

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

Trema on yhteisö, jolla on määräysvalta, ja siten myös huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Määräysvalta on poistunut listautumisessa tehtyjen osakemyyntien yhteydessä. Sunwoo Entertainment Co., Ltd ja Fun Academy Oy ovat Rovio-konsernin osakkuusyhtiöitä.

Kesäkuussa 2017 maksettiin osinkoina 3,1 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Treman välillä.

Rovion tytäryhtiö Dark Matter Oy osti helmikuussa 2016 Mikael Hedin omistamat Kaiken Kustannuksen osakkeet ja osan toisen osakkeenomistajan omistamista Kaiken Kustannuksen osakkeista yhteensä 2 000 euron kauppahinnalla. Toisen osakkeenomistajan omistukseen jäi 20 prosenttia Kaiken Kustannuksen osakkeista ja Dark Matter Oy:n omistukseen tuli 80 prosenttia osakkeista. Rovio siirsi kustannusliiketoimintansa Kaiken Kustannukselle liiketoimintakaupalla. Kaiken Kustannus jäi kauppahinnan 0,2 miljoonaa euroa velkaa Roviolle lainasopimuksen nojalla. Samalla osapuolet myös solmivat erillisen lisenssisopimuksen, jonka perusteella Kaiken Kustannus toimi Angry Birds -brändin päälisenssinhaltijana kirja- ja sarjakuvajulkaisutoiminnassa.

Maaliskuussa 2017 Rovion kokonaan omistamat tytäryhtiöt Rovio Animation Oy ja Dark Matter Oy myivät kaikki omistamansa osakkeet Rovion TV-animaatiostudiossa Vancouverissa, Kanadassa (Rovio Animation Company Ltd), kaikki omistamansa osakkeet Rovion kirjoja kustantavassa Kaiken Kustannuksessa sekä tiettyjä Angry Birdsiin liittymättömiä immateriaalioikeuksia Kaiken Entertainmentille. Kaiken Entertainment maksoi Kaiken Kustannuksen osakkeista yhden euron kauppahinnan ja Rovio Animation Company Ltd.:n osakkeista yhden Kanadan dollarin kauppahinnan. Lisäksi Kaiken Entertainment maksoi kaupan yhteydessä takaisin Kaiken Kustannuksella olleen 0,2 miljoonan euron kirjakustannustoiminnan siirtoon liittyneen lainan Roviolle sekä 0,1 miljoonan euron kauppahinnan ostamistaan immateriaalioikeuksista.

Rovion ja Kaiken Kustannuksen välinen kirja- ja sarjakuvajulkaisutoimintaa koskeva vuonna 2016 solmittu Angry Birds -brändin päälisenssinhaltijasopimus jäi voimaan. Rovio on saanut Kaiken Kustannukselta tekemänsä lisenssisopimuksen perusteella lisenssituloja 44 tuhatta euroa aikavälillä 1.2.2016–31.12.2016. Vuoden 2017 lisenssitulo raportoidaan Roviolle vasta vuoden 2018 alussa.

Lisäksi edellä mainitun yrityskaupan jälkeen ostaja muutti Rovio Animation Company Ltd:n nimeksi Kaiken Animation Ltd. Kaiken Animation Ltd. jatkoi Rovion vuonna 2016 silloisen Rovio Animation Company Ltd:n alihankkijoilta tilaamien animaatiotarjojen tuotantoa sekä alihankkijoiden tuotannon johtamista. Kaiken Animation Ltd on laskuttanut Roviolta palveluistaan todellisiin kustannuksiin perustuen 0,7 miljoonaa Kanadan dollaria aikavälillä 1.3.2017–30.9.2017. Tuotantojen arvioidaan valmistuvan 2017 vuoden loppuun mennessä.

Kaiken Entertainment on Mikael Hedin määräysvalta-yhtiö ja siten Rovion lähipiiriyhtiö. Mikael Hed on Rovion hallituksen varapuheenjohtajana toimivan Kaj Hedin poika, sekä Treman yksi vähemmistöomistaja, ja hän omisti Rovion osakkeista suoraan 0,62 prosenttia (30.9.2017).

5. Yritysmyyntit

Maaliskuussa 2017 Rovio Animation Oy ja Dark Matter Oy, Rovion Entertainment Oy:n kokonaan omistamat tytäryhtiöt, myivät kaikki omistamansa osakkeet Rovio Animation Company Ltd:ssä (Vancouver, Kanada) ja Kaiken Publishing Oy:ssä (Helsinki, Suomi) Kaiken Entertainment Ltd:lle.

Myyntissä siirtyneet varat olivat yhteensä noin 0,9 miljoonaa euroa ja siirtyneet velat yhteensä noin 1,2 miljoonaa euroa. Lisäksi Rovio myi tiettyjä immateriaalioikeuksia, jotka eivät liity Angry Birdsiin ja joiden kirjanpitoarvo oli nolla, Kaiken Entertainmentille 0,1 miljoonalla eurolla. Yritysmyyntiin liittyvä myyntivoitto oli noin 0,4 miljoonaa euroa.

6. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	7-9/ 2017	7-9/ 2016	1-9/ 2017	1-9/ 2016	2016
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05	0,17	0,10	0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	-0,01	0,05	0,16	0,10	0,14
Osakkeiden lukumäärän tilikauden lopussa (tuhansia)	77,921	74,945	77,921	74,945	74,945
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	75,080	74,945	74,992	74,945	74,945
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	77,183	75,724	76,450	75,393	75,508

Espoossa, 23.11.2017

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus