

Rovio Entertainment Oyj
Tilinpäätöstiedote
2.3.2018

20

TILINPÄÄTÖSTIEDOTE TAMMI-JOULUKUU 2017

17

 **ROVIO**

Rovion Q4 2017: liikevaihdon kasvu jatkui, liikevoitto yli kaksinkertaistui

Loka-joulukuun 2017 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 17,0 prosenttia 73,9 miljoonaan euroon (63,2 miljoonaa euroa)
- Games: liikevaihto kasvoi 42,3 prosenttia 66,1 miljoonaan euroon (46,5 miljoonaa euroa)
- Brand Licensing: liikevaihto laski 53,3 prosenttia 7,8 miljoonaan euroon (16,7 miljoonaa euroa)
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 14,1 miljoonaa euroa (15,9 miljoonaa euroa)
- Käyttökate oli 14,0 miljoonaa euroa (15,9 miljoonaa euroa)
- Liikevoitto oli 10,4 miljoonaa euroa (4,9 miljoonaa euroa)
- Tulos ennen veroja oli 9,9 miljoonaa euroa (5,1 miljoonaa euroa)
- Osakekohtainen tulos oli 0,10 euroa (0,04 euroa)
- Laimennettu osakekohtainen tulos oli 0,10 euroa (0,04 euroa)
- Liiketoiminnan nettorahavirta laski 5,8 miljoonaan euroon (8,3 miljoonaa euroa)
- Pelien globaali kvartaalitaso ARPDAU kasvoi 8 senttiin (4 senttiä). Viiden suosituimman pelin kvartaalitaso ARPDAU kasvoi 14 senttiin (7 senttiä)
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 15,9 miljoonaa euroa (7,7 miljoonaa euroa) tai 24,0 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (16,5 prosenttia)

Tammi-joulukuun 2017 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 55 prosenttia 297,2 miljoonaan euroon (191,7 miljoonaa euroa)
- Games: liikevaihto kasvoi 55,9 prosenttia 248,0 miljoonaan euroon (159,0 miljoonaa euroa)
- Brand Licensing: liikevaihto kasvoi 50,5 prosenttia 49,2 miljoonaan euroon (32,7 miljoonaa euroa)
- Oikaistu käyttökate kasvoi 64,5 miljoonaan euroon (35,4 miljoonaa euroa)
- Käyttökate kasvoi 60,0 miljoonaan euroon (35,4 miljoonaa euroa)
- Liikevoitto kasvoi 31,4 miljoonaan euroon (16,9 miljoonaa euroa) ja oikaistu liikevoitto 35,9 miljoonaan euroon (16,9 miljoonaa euroa)
- Tulos ennen veroja kasvoi 26,6 miljoonaan euroon (15,4 miljoonaa euroa)
- Osakekohtainen tulos oli 0,27 euroa (0,14 euroa)
- Laimennettu osakekohtainen tulos oli 0,27 euroa (0,14 euroa)
- Liiketoiminnan nettorahavirta kasvoi 59,6 miljoonaan euroon (22,8 miljoonaa euroa)
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 69,6 miljoonaa euroa (18,2 miljoonaa euroa) tai 28,1 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (11,5 prosenttia)
- Rovio uudelleenjärjesteli Brand Licensing -yksikön vuoden 2017 ensimmäisellä puoliskolla. Tämän seurauksena Rovion vuoden 2017 keskimääräinen henkilökunnan lukumäärä laski 416:aan (476)
- Rovio solmi tuotanto- ja julkaisusopimuksen Columbia Picturesin (Sony Pictures) kanssa Angry Birds -elokuvan jatko-osasta. Elokuva on suunniteltu julkaistavaksi syyskuussa 2019.
- Rovio julkaisi kolme uutta peliä vuoden 2017 aikana: Battle Bay, Angry Birds Evolution ja Angry Birds Match
- Rovio listautui Nasdaq Helsingin päälistalle 29.9.2017

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

Avainluvut

Miljoonaa euroa	10-12 / 2017	10-12 / 2016	Muutos, [%]	1-12 / 2017	1-12 / 2016	Muutos, [%]
Liikevaihto	73,9	63,2	17,0 %	297,2	191,7	55,0 %
Käyttökate (EBITDA)	14,0	15,9	-11,7 %	60,0	35,4	69,6 %
Käyttökate-%	19,0 %	25,1 %		20,2 %	18,5 %	
Oikaistu käyttökate	14,1	15,9	-11,3 %	64,5	35,4	82,3 %
Oikaistu käyttökate-%	19,0 %	25,1 %		21,7 %	18,5 %	
Liikevoitto	10,4	4,9	112,0 %	31,4	16,9	85,8 %
Liikevoittomarginaali, %	14,1 %	7,8 %		10,6 %	8,8 %	
Oikaistu liikevoitto	10,5	4,9	113,2 %	35,9	16,9	112,5 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	14,2 %	7,8 %		12,1 %	8,8 %	
Tulos ennen veroja	9,9	5,1	93,3 %	26,6	15,4	73,2 %
Investoinnit	1,1	4,8	-77,6 %	8,5	23,3	-63,7 %
Käyttäjähankinnan kustannukset	15,9	7,7	107,4 %	69,6	18,2	281,7 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	23,4 %	19,1 %	-	23,4 %	19,1 %	-
Nettovelkaantumisasaste (net gearing), %	-62,9 %	-11,5 %	-	-62,9 %	-11,5 %	-
Omavaraisuusaste, %	77,9 %	64,1 %	-	77,9 %	64,1 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,04	152,5 %	0,27	0,14	92,9 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,04	149,4 %	0,27	0,14	90,4 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	5,8	8,3	-30,1 %	59,6	22,8	160,8 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	397	472	-15,9 %	416	476	-12,6 %

Laskentakaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa.

2018 näkymät

Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 260–300 miljoonaa euroa (297 miljoonaa euroa vuonna 2017) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta (10,6 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. Käyttäjähankinta-investointien 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:öön (5 miljoonaa euroa vuonna 2017), mistä arviolta puolet on konsernissa tulovaihteista (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.

Voitonjakoehdotus

Emoyhtiön voitonjakokelpoiset varat ovat 129 800 550,68 euroa, joista tilikauden voitto on 19 577 177,06 euroa. Hallitus ehdottaa 16.4.2018 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,09 euroa osaketta kohden (0,06 euroa vuodelta 2016). Yhtiön mahdollisesti omistamille omille osakkeille ei makseta osinkoa. Tilinpäätöshetken 31.12.2017 osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 7 125 414,75 euroa.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta

”Vuosi 2017 oli Rovion liiketoiminnalle historian paras vuosi. Yhtiön kärkipelien tunnusluvut parantuivat ja pelien liikevaihto kasvoi 56 prosenttia. Konsernin liikevaihto kasvoi 55 prosenttia ja oikaistu liikevoitto sekä osakekohtainen tulos kaksinkertaistuivat. Haluankin kiittää koko henkilöstöämme – tämä oli hieno suoritus!

Vuoden aikana Games-yksikön avainluvut kehittyivät vahvasti kärkipelien monetisaation parannuttua. Viimeisellä neljänneksellä uudet pelimme Angry Birds Match, Angry Birds Evolution ja Battle Bay jäivät kuitenkin odotuksistamme. Kilpailu markkinoilla kiristyi, mikä näkyi käyttäjähankinnan yksikkökustannusten merkittävänä nousuna erityisesti pulmapeleissä. Tästä johtuen Rovio pienensi viimeisellä neljänneksellä suhteellista panostustaan käyttäjähankintaan 24 %:iin peliliiketoiminnan liikevaihdosta. Käyttökatteella mitattuna yksikön kannattavuus oli hyvällä tasolla eli 21 prosenttia.

Vaikka yhtiön liiketoiminta on terveellä pohjalla, emme ole tyytyväisiä tämänhetkiseen suoritukseemme. Aiomme palauttaa liikevaihtomme takaisin kasvu-uralle. Games-liiketoiminnassa Rovio keskittyy tavoittelemaan kasvua jo olemassa olevien pelien jatkuvalla kehittämisellä, uudistamisella, monetisaation parantamisella ja kannattavalla käyttäjähankinnalla. Hyvä esimerkki tämän pelit palveluna -mallin toimivuudesta oli suurin pelimme Angry Birds 2, joka kasvatti bruttomyyntiään 83 % vuonna 2017. Myös vuonna 2012 esitelty Angry Birds Friends jatkaa vahvaa myyntiään. Näemme paljon mahdollisuuksia nykyisessä peliportfolioissa, mutta Rovio jatkaa myös uusien pelien kehittämistä. Kilpailun kiristyessä entisestään haluamme vastata siihen nostamalla oman pelikehityksemme ja tekemisemme seuraavalle tasolle.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihto pieneni neljännellä neljänneksellä johtuen Angry Birds -elokuvan liikevaihdon ennakoitusta vähenemisestä. Liikevaihdon laskusta huolimatta yksikön käyttökateen taso oli lähes 50 prosenttia liikevaihdosta. Kuluvana vuonna Rovio jatkaa Angry Birds -brändin vahvistamista muun muassa tuomalla kumppaniensa kanssa markkinoille uutta videosisältöä, lisensoimalla brändiä uusiin aktiviteettipuistoihin sekä valmistelemalla vuoden 2019 syyskuussa julkaistavan Angry Birds -elokuvan jatko-osan lanseerausta.

Rovio jatkoi vuonna 2017 tytäryhtiönsä Hatch Entertainment Oy:n beta-vaiheen tuotetestauksen ja markkinoille tulon rahoittamista noin 5 miljoonalla eurolla. Vuonna 2018 edelleen kasvava panostustaso toteuttaa osaltaan Rovion strategiaa tutkia mobiilipelaamisen tulevaisuutta free-to-play-pelien kehittämisen rinnalla. Rovio jatkaa myös yritysostokohteiden aktiivista kartoittamista.”

Lisätietoja:

Toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 207 888 300

Talousjohtaja René Lindell, puh. +358 207 888 300

Viestintäjohtaja Rauno Heinonen, puh. +358 40 861 9345

Tiedotustilaisuus ja webcast

Rovio järjestää vuositulosta koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden medialle, analyytikoille ja institutionaalisille sijoittajille 2.3.2018 klo 14.00–15.00 Rovion toimitiloissa osoitteessa Keilaranta 7, Espoo. Tilaisuuteen pyydetään ilmoittautumaan etukäteen sähköpostilla comms@rovio.com. Tilaisuus on katsottavissa sekä reaaliaikaisena webcastina että tallenteena yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.rovio.com/sijoittajat.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

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

Rovio lyhyesti

Rovio on peleihin keskittyvä viihdeyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä sekä harjoittaa lisensointiliiketoimintaa eri viihde- ja kuluttajatuotekategorioissa. Yhtiö tunnetaan parhaiten maailmanlaajuisesta Angry Birds -brändistä, joka syntyi suositusta mobiilipelistä vuonna 2009. Yhtiö tarjoaa useita muita mobiilipelejä, on tuottanut Angry Birds -elokuvan, joka oli ensi-iltaviikonloppunaan lipputulosten kärjessä 50 maassa, ja lisensoi Angry Birds -brändiä kuluttajatuotteisiin ja muun viihdesisällön tuotantoon. Rovion liiketoiminta on jaettu kahteen liiketoimintayksikköön: Games ja Brand Licensing. Yhtiön pääkonttori sijaitsee Suomessa, ja yhtiöllä on toimipaikat Ruotsissa, Isossa-Britanniassa, Kiinassa ja Yhdysvalloissa.

Rovio Entertainment Oyj:n tilinpäätöstiedote 1–12/2017

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

Markkinakatsaus

Mobiilipeliteollisuus on viihdemarkkinan nopeimmin kasvava osa; vuonna 2016 alan markkinakoko oli Newzoon tammikuussa 2018 julkaistun toimialaraportin mukaan 40 miljardia Yhdysvaltain dollaria mitattuna loppukäyttäjämaksuista. Saman raportin mukaan mobiilipelimarkkinat kasvoivat 50,4 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuonna 2017 tai 23 prosenttia vuodessa. Kasvu oli 5 prosenttia suurempi kuin Newzoon aikaisempi arvio vuoden 2017 huhtikuulta.

Newzoon tammikuun 2018 raportin mukaan maailmanlaajuisen markkinoiden arvioidaan kasvavan 15 prosenttia vuonna 2018. Kasvua ajaa vahvimmin Kiina, jonka oletetaan kasvavan 19 prosenttia vuonna 2018 edellisestä vuodesta. Kiina oli vuonna 2017 jo 35 % koko mobiilipelimarkkinasta ja suurempi kuin Pohjois-Amerikka ja Länsi-Eurooppa yhteensä. Kiinan kasvua on ajannut etenkin paikallisesti kehitetyt pelit, kuten Tencentin menestyspeli Honor of Kings, joka oli myös vuoden 2017 globaalisti isoin liikevaihdolla mitattu peli.

Samankaltaisen raportin mukaan vuosina 2017–2020 vuosittaisen kasvun (compound annual growth rate, CAGR) oletetaan olevan 13 prosenttia. Arvioidut kasvuprosentit vaihtelevat merkittävästi markkinoittain, esimerkiksi kehittyneemmällä länsimaisilla markkinoilla Pohjois-Amerikassa ja Länsi-Euroopassa kasvun ennustetaan olevan 5–6 prosenttia, kun taas Kiinassa arvioidaan 14 prosentin vuotuista kasvua vuosina 2017–2020.

Liikevaihto ja tulos

Loka–joulukuu 2017

Neljännän vuosineljänneksen aikana Rovion liikevaihto kasvoi 17 prosenttia verrattuna viime vuoden vastaavaan ajanjaksoon ja nousi 73,9 miljoonaan euroon (63,2 miljoonaa euroa). Liikevaihdon kasvu johtui pääosin Rovion tärkeimpien pelien parantuneesta monetisaatiosta sekä vuoden 2017 uusien pelien lanseerauksista ja niihin liittyvistä käyttäjähankintainvestoinneista.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 42,3 prosenttia 66,1 miljoonaan euroon (46,5 miljoonaa euroa). Games-segmentin kasvu katsauskaudella on johtunut erityisesti liikevaihdon kasvusta maksavaa asiakasta kohden. Tunnuslukujen hyvä kehittyminen johtuu pääsääntöisesti pelien sisäisten tapahtumien kehittämisestä, pelien uusista ominaisuuksista sekä onnistuneesta käyttäjähankinnan kohdistamisesta.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 53,3 prosenttia 7,8 miljoonaan euroon (16,7 miljoonaa euroa). Liikevaihdosta 3,8 miljoonaa euroa (8,5 miljoonaa euroa) koostui Content Licensing -yksikön liiketoiminnasta, jossa suurin osa tuloista on Angry Birds -elokuvasta, ja 4,0 miljoonaa euroa (8,2 miljoonaa euroa) Consumer Products -yksikön liiketoiminnasta. Consumer Products -liikevaihdon lasku johtui Angry Birds -elokuvan tuottamasta kuluttajatuotteiden myyntipiikistä vertailukaudella 2016. Angry Birds -elokuvan tuotot laskivat odotetusti.

Konsernin käyttökate oli 14,0 miljoonaan euroon (15,9 miljoonaa euroa) tai 19,0 prosenttia liikevaihdosta (25,1). Käyttökateen lasku vertailukaudesta johtui Brand Licensing -segmentin liikevaihdon laskusta ja etenkin Angry Birds -elokuvan pienemmistä tuotoista, jotka vaikuttavat suoraan käyttökatteeseen.

Konsernin liikevoitto oli 10,4 miljoonaa euroa (4,9) tai 14,1 prosenttia liikevaihdosta (7,8).

Games-segmentin käyttökate oli 14,0 miljoonaa euroa (10,5 miljoonaa euroa). Brand Licensing -segmentin käyttökate oli 3,7 miljoonaa euroa (8,7 miljoonaa euroa).

Konsernin poistot olivat yhteensä 3,6 miljoonaa euroa (10,9 miljoonaa euroa). Poistoista suurin osa oli Angry Birds -elokuvan poistoja.

Konsernin voitto ennen veroja viimeisellä vuosineljänneksellä oli 9,9 miljoonaa euroa (5,1 miljoonaa euroa) ja osakekohtainen tulos oli 0,10 euroa (0,04 euroa). Laimennettu osakekohtainen tulos oli 0,10 euroa (0,04 euroa).

Tammi-joulukuu 2017

Rovion liikevaihto kasvoi 55,0 prosenttia verrattuna vuoteen 2016 ja nousi 297,2 miljoonaan euroon (191,7 miljoonaa euroa). Liikevaihdon kasvu johtui pääosin Rovion tärkeimpien pelien vahvana jatkuneesta monetisaatiosta ja niihin liittyvistä käyttäjähankintainvestoinneista, vuoden 2017 aikana julkaistuista uusista pelistä sekä toukokuussa 2016 julkaistusta Angry Birds -elokuvasta saaduista tuotoista.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 55,9 prosenttia, 248,0 miljoonaan euroon (159,0 miljoonaa euroa).

Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 50,5 prosenttia 49,2 miljoonaan euroon (32,7 miljoonaa euroa). Liikevaihdosta 38,0 miljoonaa euroa (12,2) koostui Content Licensing -liiketoiminnasta, josta 36,0 miljoonaa euroa oli ensimmäisestä Angry Birds -elokuvasta, ja 11,2 miljoonaa euroa (20,5 miljoonaa euroa) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 64,5 miljoonaan euroon (35,4 miljoonaa euroa) tai 21,7 prosenttiin (18,5 prosenttia) liikevaihdosta. Käyttökate kasvoi 60,0 miljoonaan euroon (35,4 miljoonaa euroa) tai 20,2 prosenttiin (18,5 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 85,8 prosenttia verrattuna edellisvuoteen, 31,4 miljoonaan euroon (16,9 miljoonaa euroa) ja oikaistu liikevoitto 35,9 miljoonaan euroon (16,9 miljoonaa euroa).

Games-segmentin käyttökate oli 43,2 miljoonaan euroa (39,8 miljoonaa euroa). Brand Licensing -segmentin käyttökate kasvoi 30,1 miljoonaan euroon (5,8 miljoonaa euroa). Brand Licensing -segmentin käyttökate kasvoi erityisesti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuottojen ansiosta.

Konsernin poistot olivat yhteensä 28,6 miljoonaa euroa (18,5 miljoonaa euroa), joista suurin osa aiheutui Angry Birds -elokuvan poistoista.

Konsernin voitto ennen veroja oli katsauskaudella oli 26,6 miljoonaa euroa (15,4 miljoonaa euroa) ja osakekohtainen tulos oli 0,27 euroa (0,14 euroa). Laimennettu osakekohtainen tulos oli 0,27 euroa (0,14 euroa).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion investoinnit laskivat 2017 viimeisellä neljänneksellä 1,1 miljoonaan euroon (4,8 miljoonaa euroa) tai 77,6 prosenttia. Tammi-joulukuun 2017 kokonaisinvestoinnit olivat 8,5 miljoonaa euroa (23,3 miljoonaa euroa), joka vastaa 63,7 prosentin laskua. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla niitä ei kirjata investointeina vaan kuluina johtuen niiden keskimääräisen takaisinmaksuajan kestosta, mikä on alle vuoden.

Pelien investoinnit olivat 0,9 miljoonaa euroa (1,6 miljoonaa euroa) vuoden viimeisellä neljänneksellä ja ne liittyivät ulkoistettuihin kehitysprojekteihin. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (3,1 miljoonaa euroa) viimeisellä vuosineljänneksellä koskien kahden lyhytanimaatiosarjan tuotantoa.

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

Katsauskaudella maksettiin Euroopan investointipankin lainan kolmas ja viimeinen lyhennyserä. Vuoden 2017 lopussa lainoja oli jäljellä yhteensä 2,5 miljoonaa euroa, joka koostuu Tekesin tuotetehityslainasta.

Rovio toteutti kolmannella vuosineljänneksellä listautumisannin, jonka seurauksena yhtiö keräsi noin 30,0 miljoonan euron bruttokassavarat. Listautumisannista on kerrottu tarkemmin tässä osavuositarkastuksessa 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 Oy -tytäryhtiön ja muihin segmentteihin kohdistamattomat kulut.

Games-segmentti sisältää Rovion mobiilipeliliiketoiminnan, toisin sanoen 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 tuotekategoriassa kuin mobiilipeleissä. Consumer Products -yksikkö koostuu kuluttajatuotteista, kuten leluista ja vaatteista, ja paikkasidonnaisesta viihteestä, kuten aktiviteettipuistoista. Content Licensing -yksikkö vastaa kirjoista ja sarjakuvista, animaatiotarjoista 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. Rovio kerää lisenssisopimuksissa sovittuja rojaltimaksuja, jotka perustuvat lisenssinsaajan liikevaihtoon vaihtelevin prosenttiosuuksin. 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 myyjien hyödykkeiden kustannuksiksi ja jäljelle jäävät kustannukset operatiivisiksi kuluiksi Brand Licensing -segmentille. Vaikka yhtiö on siirtynyt mediasisällössä täysimittaiseen lisenssimalliin, Rovio on itse rahoittanut ja tuottanut animaatiotarjoja ja ensimmäisen Angry Birds -elokuvan, ja tähän liittyneet kehitysmenot 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-raportointisegmentti sisältää Rovion 80-prosenttisesti omistaman tytäryhtiön Hatch Entertainment Oy:n kulut sekä konsernin yhteiset kulut, kuten konsernin johdon, immateriaalioikeuksien suojaamisen ja muut kulut, joita ei ole kohdistettu suoraan liiketoimintayksiköille.

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

Games

Loka-joulukuu 2017

Games-segmentti osoitti vahvaa kasvua loka-joulukuussa 2017. Liikevaihto nousi 66,1 miljoonaan euroon (46,5 miljoonaa euroa) eli 42,3 prosenttia vuodessa. Vahva kasvu johtui pääosin parantuneesta monetisaatiosta Rovion kärkipeleissä sekä uusista peleistä kuten Angry Birds Blast, Angry Birds Evolution, Angry Birds Match ja Battle Bay. Neljännellä neljänneksellä Rovion viisi kärkipeliä olivat Angry Birds 2, Angry Birds Evolution, Angry Birds Friends, Angry Birds Blast, sekä Angry Birds Match. Viiden kärkipelin ulkopuolelle jäivät Angry Birds Pop ja Battle Bay.

Neljännellä vuosineljänneksellä käyttäjähankintainvestoinnit olivat 15,9 miljoonaa euroa tai 24,0 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (7,7 miljoonaa euroa ja 16,4 prosenttia). Käyttäjähankintainvestointien takaisinmaksuajan odotetaan olevan 8–10 kuukautta. Käyttäjähankintaan soveltuvassa digitaalisessa mainonnassa kilpailutilanne kiristyi merkittävästi vuoden loppua kohden. Keskimääräiset merkittävien pelijulkaisijoiden maksamat käyttäjähankinnan yksikköhinnat (cost per install, CPI) kasvoivat lähes 50 % vuoden 2017 aikana. Puzzle-peleissä hintataso lähes kaksinkertaistui.

Games-segmentin käyttökate kasvoi 14,0 miljoonaan euroon (10,5 miljoonaa euroa) eli 32,8 prosenttia vuodessa. Käyttökateen kasvu johtui aikaisempien käyttäjähankintainvestointien tuotoista sekä onnistuneista pelien sisäisistä tapahtumista joulukuussa. Kertaluonteinen muutos, jossa tarkennettiin pelien sisäisten

ostosten myynnin jaksottamista, paransi Games-segmentin liikevaihtoa noin 1,9 miljoonaa euroa ja käyttökate noin 1,2 miljoonaa euroa.

Tammi-joulukuu 2017

Games-segmentin liikevaihto tammi-joulukuussa 2017 kasvoi 248,0 miljoonaa euroon (159,0 miljoonaa euroa) eli 55,9 prosenttia vuodessa. Vahva kasvu johtui pääasiassa uusista julkaisuista ja parantuneesta monetisaatiosta Rovion kärkipeleissä, erityisesti Angry Birds 2, Angry Birds Blast ja Angry Birds Friends. Katsauskauden aikana 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 69,6 miljoonaa euroon tai 28,1 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (18,2 miljoonaa euroa tai 11,5 prosenttia).

Games-segmentin käyttökate tammi-joulukuussa 2017 kasvoi 43,2 miljoonaa euroon (39,8 miljoonaa euroa) eli 8,5 prosenttia vuodessa.

Games-segmentin investoinnit laskivat 4,1 miljoonaa euroon (7,3 miljoonasta eurosta) tammi-joulukuussa 2017, mikä johtui ulkopuolisten pelistudioiden toteuttamiin peliprojekteihin tehtyjen investointien pienenemisestä ja Games-segmentin keskittymisestä enemmän sisäiseen pelikehitykseen.

Yhdysvaltain dollarin heikentyminen euroon nähden vuoden 2017 aikana pienensi Games-segmentin liikevaihtoa noin 3 prosenttia.

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	Muutos-%	1-12/2017	1-12/2016	Muutos-%
Liikevaihto	66,1	46,5	42,3 %	248,0	159,0	55,9 %
Oikaistu käyttökate	14,0	10,5	32,8 %	43,2	39,8	8,7 %
Käyttökate	14,0	10,5	32,8 %	43,2	39,8	8,5 %
Käyttäjähankinnan kustannukset	15,9	7,7	107,4 %	69,6	18,2	282,0 %
Käyttäjähankinnan kustannusten osuus liikevaihdosta, %	24,0 %	16,5 %	-	28,1 %	11,5 %	-
Investoinnit	0,9	1,6	-46,3 %	4,1	7,3	-43,1 %

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä bruttoliikevaihdon sijaan. Bruttomyynti on täsmäytetty bruttoliikevaihtoon liitetiedoissa. 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 (ARPPU JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

Vuoden 2017 neljännen vuosineljänneksen aikana Games-segmentti jatkoi keskittymistä monetisaation parantamiseen sekä kannattavaan asiakashankintaan. Katsauskaudella päivittäiset käyttäjämäärät (DAU) laskivat 14 prosenttia koko peliportfolion osalta ja 13 prosenttia kärkipelien osalta. Tämä johtui vuoden 2017 aikana julkaistun kolmen pelin lanseerauksen jälkeisen latauspiikin laskusta sekä vanhan portfolion käyttäjämäärien laskusta. Koko portfolion keskimääräiset maksavien asiakkaiden ostokset kuukaudessa (MARPPU) kasvoivat 35,2 euroon tai 5 prosenttia edellisestä vuosineljänneksestä ja kärkipelien osalta 35,6 euroon tai 10% edellisestä vuosineljänneksestä. Kasvu keskimääräisissä ostoksissa oli osoitus onnistuneista kampanjoista ja pelien sisäisistä tapahtumista.

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Angry Birds 2, joka julkaistiin heinäkuussa 2015, oli vuoden viimeisellä neljänneksellä Rovion isoin peli 19,9 miljoonan euron bruttomyyntillä ja samalla myös koko vuoden isoin peli 78,7 miljoonan euron bruttomyyntillä.

Angry Birds 2:n bruttomyyntin vuosikasvu oli 83 prosenttia hyvin onnistuneiden päivitysten ja käyttäjähankinnan ansiosta, ja se olikin yhdessä uusien pelijulkaisujen kanssa Rovion vuoden 2017 merkittävin kasvumoottori. Joulukuussa 2016 julkaistu Angry Birds Blast oli Rovion vuoden 2017 toiseksi isoin peli 39,6 miljoonan bruttomyyntillä ja isoin peli Rovion pulmanratkaisupelien kategoriassa. Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012 ylsi kolmannelle sijalle 32,7 miljoonan bruttomyyntillä ja kasvoi edelleen 5 prosenttia 2016–2017 onnistuneiden päivitysten ansiosta. Kesäkuussa 2017 julkaistu Angry Birds Evolution nousi vuoden 2017 toisella puoliskolla Rovion toiseksi isoimmaksi peliksi ja teki koko vuoden aikana 21,6 miljoonan bruttomyyntin. Se oli myös Rovion menestynein peli roolipelien kategoriassa. Viimeisimpänä elokuussa 2017 julkaistu Angry Birds Match teki yhteensä 10,1 miljoonan bruttomyyntin ja oli neljännellä kvartaalilla Rovion viidenneksi isoin peli. Toukokuussa julkaistu reaaliaikainen moninpeli Battle Bay ylsi 12,7 miljoonan euron bruttomyyntiin vuoden aikana. Uusien pelien Angry Birds Matchin, Angry Birds Evolutionin ja Battle Bayn kasvu viimeisellä vuosineljänneksellä ei kuitenkaan vastannut niille asetettuja odotuksia johtuen huomattavasti kiristyneestä kilpailutilanteesta.

Muut pelit, jotka sisältävät Rovion vähemmän aktiivisesti ylläpidettävän peliportfolion, tekivät yhteensä 31,1 miljoonan euron bruttomyyntin vuoden 2017 aikana. Tämä oli 35 prosenttia vähemmän kuin vuonna 2016 (48,5 miljoonaa euroa) johtuen käyttäjähankintainvestointien ohjaamisesta kärkipeleihin.

Miljoonaa euroa	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016	7-9/2016	4-6/2016
Bruttomyynti Top-5	51,8	50,6	50,6	47,9	37,2	32,3	28,0
Bruttomyynti yhteensä	66,1	64,3	61,9	56,3	45,9	40,1	36,6

Miljoonaa	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016	7-9/2016	4-6/2016
DAU Top-5	4,0	4,6	4,9	5,0	6,0	6,2	6,7
DAU Kaikki	9,2	10,7	10,6	11,2	11,1	12,6	13,5
MAU Top-5	20,3	24,0	25,6	25,4	40,2	41,4	46,4
MAU Kaikki	64,8	79,5	79,7	83,1	88,5	102,8	112,7

Tuhatta	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016	7-9/2016	4-6/2016
MUP Top-5	447	469	479	495	382	354	341
MUP Kaikki	555	571	563	550	456	435	440

Euroa	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016	7-9/2016	4-6/2016
ARPDau Top-5	0,14	0,12	0,11	0,11	0,07	0,06	0,05
ARPDau Kaikki	0,08	0,07	0,06	0,06	0,04	0,03	0,03
MARPPU Top-5	35,6	33,7	32,6	29,8	28,2	26,7	23,7
MARPPU Kaikki	35,2	34,1	32,4	30,0	27,8	25,7	22,6

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016	7-9/2016	4-6/2016
Top 5 pelit							
AB 2	19,9	18,3	20,6	19,9	15,5	12,3	9,2
AB Friends	7,9	7,9	8,6	8,3	9,5	8,0	7,7
AB Blast	7,9	9,3	11,3	11,0	0,8	-	-
AB Evolution	8,7	10,1	2,7	-	-	-	-
AB Match	7,4	2,7	-	-	-	-	-
AB Pop	4,5	5,0	5,9	6,9	8,3	8,1	6,9
Battle Bay	3,8	4,6	4,3	-	-	-	-
Muut	6,0	6,7	8,6	10,0	11,8	11,7	12,8
Yhteensä	66,1	64,7	62,0	56,3	45,9	40,1	36,6

Brand Licensing

Loka-joulukuu 2017

Loka-joulukuussa 2017 Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 7,8 miljoonaan euroon (16,7 miljoonaa euroa) tai 53,3 prosenttia verrattuna samaan ajanjaksoon edellisvuotena. Lasku edellisen vuoden vastaavasta ajankohdasta johtui Angry Birds -elokuvan julkaisun tuomasta liikevaihtohuipusta etenkin vuoden 2016 joulumarkkinoille. Angry Birds -elokuvan ennustetusti pienenevä liikevaihto vaikutti myös neljänneksen liikevaihtoa laskevasti. Brand Licensing -segmentin käyttökate oli 3,7 miljoonaa euroa (8,7 miljoonaa euroa). Investoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (3,1 miljoonaa euroa). Investointien lasku johtui Rovion siirtymisestä Angry Birds -elokuvan jatko-osan tuotannossa lisensointimalliin, missä Rovio ei itse enää investoi elokuvaan.

Tammi-joulukuu 2017

Tammi-joulukuussa 2017 Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 49,2 miljoonaan euroon (32,7 miljoonaa euroa) tai 50,5 prosenttia. Kasvu kertyi pääosin 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. Ensimmäinen Angry Birds -elokuva toi 36,0 miljoonaa euroa liikevaihtoa katsauskaudella 2017. Yhdysvaltain dollarin heikentyminen euroon nähden vuoden 2017 aikana pienensi elokuvan euromääräisiä tuotteita noin 10 prosentilla.

Consumer Products -yksikön liikevaihto katsauskaudella oli 11,2 miljoonaa euroa (20,5 miljoonaa euroa) eli 45,5 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 3,9 miljoonaa euroa (15,3 miljoonaa euroa), mikä oli merkittävästi vähemmän kuin vertailukaudella. Tammi-joulukuussa 2016 Angry Birds -elokuvan tuotantokustannukset olivat yhä merkittävät, kun taas Rovion päätös olla itse rahoittamatta elokuvan jatko-osaa vähensi merkittävästi investointeja tilikauden 2017 tammi-joulukuussa. 2017 tammi-joulukuun 3,9 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 saatiin päätökseen katsauskauden lopussa. 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 -animaatiosisällön tuotantoa kohti lisensointimallia. Uudelleenjärjestelyt johtivat alhaisempaan henkilöstömäärään ja -kuluihin sekä alhaisempiin muihin liiketoiminnan kuluihin. Alhaisempi kustannustaso ei ole täysimääräisenä näkyvissä 2017 koko vuoden käyttökateessa.

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	Muutos-%	1-12/2017	1-12/2016	Muutos-%
Liikevaihto	7,8	16,7	-53,3 %	49,2	32,7	50,5 %
Consumer products	4,0	8,2	-51,9 %	11,2	20,5	-45,5 %
Content licensing	3,8	8,5	-54,6 %	38,0	12,2	211,7 %
Oikaistu käyttökate	3,7	8,7	-57,0 %	31,9	5,8	450,5 %
Käyttökate	3,7	8,7	-57,0 %	30,1	5,8	418,0 %
Investoinnit	0,2	3,1	-93,5 %	3,9	15,3	-74,5 %
Poistot	2,6	5,0	-47,6 %	23,6	7,5	213,1 %

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy, joka kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille, siirsi tuotteensa avoimeen beta-vaiheeseen vuoden viimeisellä vuosineljänneksellä. Tämä tarkoittaa sitä, että palvelu on vapaasti ladattavissa Android-puhelimille Google Play -kaupasta kuudessatoista maassa Euroopassa. Beta-vaiheen tarkoitus on testata palvelun teknistä suorituskykyä, kerätä palautetta kuluttajilta sekä optimoida palvelun tunnuslukuja, kuten käyttäjien retentioita. Palvelua, jonka kautta on jo nyt pelattavissa yli 100 peliä, on tarkoitus monetisoida alkuvaiheessa mainonnalla.

Rovio rahoitti Hatch Entertainment Oy:n toimintaa noin 5 miljoonalla eurolla vuonna 2017. Katsauskauden aikana Hatch ei kerryttänyt liikevaihtoa.

Konsernin tase ja rahoitusasema

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.12.2017	31.12.2016
Pitkäaikaiset varat	57,4	76,9
Lyhytaikaiset varat	132,8	72,8
Lyhytaikaiset saamiset	42,0	43,9
Rahavarat	90,8	28,9
Varat yhteensä	190,2	149,7
Oma pääoma	140,4	86,8
Rahoitusvelat	2,5	19,4
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	9,9	14,3
Muut lyhytaikaiset velat	37,5	29,2
Oma pääoma ja velat yhteensä	190,2	149,7

Rovion taseen loppusumma oli 31.12.2017 190,2 miljoonaa euroa (31.12.2016: 149,7 miljoonaa euroa), josta oman pääoman osuus oli 140,4 miljoonaa euroa (86,8 miljoonaa euroa). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat vuosineljänneksen lopussa yhteensä 90,8 miljoonaa euroa (28,9 miljoonaa euroa). Rahavarojen merkittävä kasvu tilikaudella johtui listaamisen seurauksena saaduista varoista sekä liiketoiminnan tuotoista. Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 9,9 miljoonaa euroa (14,3 miljoonaa euroa). Saatujen ennakkoiden pienentyminen edelliseen kauteen verrattuna johtui pääasiassa siitä, että päättyneitä Consumer Products -lisenssejä ja niihin liittyviä tuloutuksia oli vertailukautena enemmän kuin uusiin sopimuksiin liittyviä ennakkomaksuja. Tämän lisäksi kertaluonteinen muutos pelien sisäisten ostosten myynnin jaksottamisen tarkentumisesta pienensi myyntituottojen jaksotusta.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.12.2017 yhteensä 57,4 miljoonaa euroa (76,9 miljoonaa euroa). 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. Lisäksi pitkäaikaiset laskennalliset verosaamiset kasvoivat noin 1,8 miljoonaa euroa.

Rovion nettovelka oli 31.12.2017 -88,3 miljoonaa euroa. Rovion velka koostui 2,5 miljoonan euron suuruudesta Tekes-lainasta, jonka takaisinmaksu alkaa vuonna 2020.

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Liiketoiminnan rahavirrat*	5,8	8,3	59,6	22,8
Investointien rahavirrat*	-1,1	-4,8	-8,1	-23,3
Rahoituksen rahavirrat	-4,6	-8,0	13,1	-5,6
Rahavarojen muutos	0,2	-4,5	64,6	-6,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,0	0,9	-2,7	0,5
Rahavarat kauden alussa	90,7	32,5	28,9	34,4
Rahavarat kauden lopussa	90,8	28,9	90,8	28,9

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

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 5,8 miljoonaa euroa (8,3 miljoonaa euroa) viimeisellä vuosineljänneksellä ja 59,6 miljoonaa euroa (22,8 miljoonaa euroa) 31.12.2017 päättyneellä kahdentoista kuukauden jaksolla. Viimeisen neljänneksen lasku johtui käyttöpääoman muutoksesta sekä katsauskauden maksetuista veroista. Koko vuoden kasvu johtui elokuvatuottojen myötä parantuneen käyttökatteen lisäksi käyttöpääoman muutoksista. 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-osia sen sijaan, että Rovio olisi investoinut itse jatko-osien tuotantoon kuten ensimmäisen elokuvan osalta.

Rahoituksen rahavirta oli 31.12.2017 päättyneellä tilikaudella 13,1 miljoonaa euroa (-5,6 miljoonaa euroa) ja koostui listautumisannista ja optiomerkinnoista saaduista 35,7 miljoonan euron sijoituksista, vähennettynä 1,3 miljoonan euron transaktiokuluilla, EIB-lainan 16,7 miljoonan euron lyhennyserillä sekä yhtiön osakkeenomistajille maksetuilla 4,5 miljoonan euron osingoilla.

Henkilöstö

Tammikuusta joulukuuhun 2017 Rovion henkilöstössä kokoaikaisia työntekijöitä oli keskimäärin 416 henkilöä (476 henkilöä). Näistä 304 henkilöä (265 henkilöä) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 62 henkilöä (135 henkilöä) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 50 henkilöä (77 henkilöä) muissa toiminnoissa ja hallinnossa.

Henkilöstön lukumäärä on muuttunut Brand Licensing -liiketoiminnan ja tukitoimintojen uudelleenjärjestelyn johdosta. Elokuvien uusi lisenssimalli implementoitiin vuoden 2017 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana, mikä mahdollisti toimimisen kevyemmällä henkilöstömäärällä. Games-liiketoimintayksikön henkilöstön kasvu johtuu pääsääntöisesti aiemmin erillään olleen pelien teknologiatiimin liittämisestä osaksi Games-liiketoimintayksikköä.

	10-12/ 2017	10-12/ 2016	Muutos, (%)	1-12/ 2017	1-12/ 2016	Muutos, (%)
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	397	472	-15,9 %	416	476	-12,6 %

Listautuminen Helsingin pörssiin

Rovio Entertainment Oy ilmoitti 5.9.2017 aikeestaan hakea osakkeidensa noteeraamista Nasdaq Helsingin pörssin päälistalla. 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. Kaupankäynti Rovion osakkeella (kaupankäyntitunnus ROVIO, ISIN-tunnus FI4000266804) alkoi Nasdaq Helsingin päälistalla 3.10.2017.

Listautumisesta yhtiölle aiheutuneet kokonaiskulut olivat 3,9 miljoonaa euroa, josta 2,6 miljoonaa euroa on esitetty liiketoiminnan muissa kuluissa, 0,6 miljoonaa euroa konsernin rahoituskuluissa ja 0,7 miljoonaa euroa (ennen veroja) vähentää omaa pääomaa.

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti neljännellä neljänneksellä seuraavat liputusilmoitukset, jotka liittyivät yhtiön listautumisprosessiin:

3.10.2017 Trema International Holdings B.V. liputti suoran osakeomistuksensa yhtiössä laskeneen 36,64 prosenttiin, ja omistusosuutensa sijoitusinstrumenttien kautta nousseen yli 5 prosenttiin. Muutos liittyi osakelainaussopimukseen, jolla Trema ja Silavano Investments S.à.r.l lainasivat 4 638 000 Rovion osaketta Danske Bankille. Treman kokonaisomistusosuus Rovion osakkeista ei mainitussa järjestelyssä muuttunut.

30.10.2017 Trema International Holdings B.V. liputti suoran omistusosuutensa Rovion osakkeista nousseen 41,45 prosenttiin ja omistuksen sijoitusinstrumenttien kautta laskeneen alle 5 prosentin.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.12.2017 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 171 275 kappaletta. Euroclearin tietojen mukaan yhtiön viisi suurinta osakkeenomistajaa oli Trema International Holdings B.V. 40,79 prosenttia, Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Varma 3,43 prosenttia, Silavano Investments S.a.r.l. 2,76 prosenttia, Niklas Hed 2,52 prosenttia ja Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 2,26 prosenttia. Viiden suurimman omistajan osuus vastasi 51,77 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 äänimääristä
1. Trema International Holdings B.V	32 297 528	40,79 %
2. Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	2 715 022	3,43 %
3. Silavano Investments S.À.R.L.	2 183 734	2,76 %
4. Hed Niklas Peter	1 996 746	2,52 %
5. Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 792 500	2,26 %
6. Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 456 229	1,84 %
7. Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 200 000	1,52 %
8. Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,26 %
9. Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,11 %
10. Mandatum henkivakuutusosakeyhtiö	720 000	0,91 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	46 236 833	58,40 %
Muut osakkeenomistajat	32 934 442	41,60 %
Yhteensä	79 171 275	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.

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 31.12.2017 allokoitu 1 312 650 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 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 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 31.12.2017 allokoitu 303 800 osakeoikeutta.

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 Ryttilä jatkaa tehtävässään.

Muut Rovion varsinaisen yhtiökokouksen päätökset on kuvattu Rovion listalleottoesitteessä julkaistussa puolivuotiskatsauksessa ja Rovion tammi–syyskuun 2017 osavuositarkastuksessa.

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 listautumisintona Rovion Nasdaq Helsinki Oy:n päällyställe listautumisen yhteydessä, ja että osakeanti voi tapahtua osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen. Päätettiin lisäksi, että hallitus voi päättää valtuutuksen nojalla osakeannin kaikista ehdoista, mukaan lukien osakkeiden merkintähinnasta tai merkintäväliltä. Valtuutuksella ei kumottu aiemmin annettuja osakeantivaltuutuksia. Lisäksi päätettiin valtuuttaa Rovion hallitus päättämään järjestäytymissopimuksen ja listalleottoesitteen hyväksymisestä sekä listalleottohakemuksen jättämisestä Helsingin pre- ja päällyställe 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 Ihmuotila 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.

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

Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 260–300 miljoonaa euroa (297 miljoonaa euroa vuonna 2017) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta (10,6 prosenttia vuonna 2017).

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 vuositasona. 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 vuoden 2019 Angry Birds elokuvan jatko-osaa varten.

Vuoden 2018 aikana Rovio arvioi investoivansa 10–15 miljoonaa euroa pelien suoratoistopalvelua kehittävään tytäryhtiönsä Hatch Entertainment Oy:öön (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.

Voitonjakoehdotus

Emoyhtiön voitonjakokelpoiset varat ovat 129 800 550,68 euroa, joista tilikauden voitto on 19 577 177,06 euroa. Hallitus ehdottaa 16.4.2018 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,09 euroa osaketta kohden (0,06 euroa vuodelta 2016). Yhtiön mahdollisesti omistamille omille osakkeille ei makseta osinkoa.

Tilinpäätöshetken 31.12.2017, osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 7 125 414,75 euroa.

Yhtiön taloudellisessa asemassa ei tilikauden päättymisen jälkeen ole tapahtunut olennaisia muutoksia. Ehdotettu voitonjako ei hallituksen näkemyksen mukaan vaaranna yhtiön maksukykyä.

Vuosikertomus ja selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä

Rovio julkistaa vuoden 2017 vuosikertomuksen viimeistään viikolla 13 internet-sivuillaan osoitteessa www.rovio.com. Vuosikertomus sisältää katsausosan lisäksi hallituksen toimintakertomuksen ja tilinpäätöksen vuodelta 2017. Rovion hallinto- ja ohjausjärjestelmää koskeva selvitys, sekä palkka- ja palkkioselvitys annetaan erillisinä kertomuksina yhtiön tilinpäätöksestä ja ne tulevat nähtäville ja ladattavaksi yhtiön kotisivuille osoitteessa www.rovio.com/investors.

Varsinainen yhtiökokous

Rovio Entertainment Oyj:n yhtiökokous pidetään Helsingissä 16.4.2018. Lisätietoja yhtiön internet-sivulta <https://www.rovio.com/fi/sijoittajat/hallinnointi/hallinnointitapa/yhtiokokous-2018>

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Rovio päätti 1.3.2018 suunnitelmasta, jonka lopputuloksena yhtiön Lontoon pelistudio suljettaisiin ja peliliiketoiminnan toiminnot keskitettäisiin Espooseen ja Tukholmaan. Suunnitelman toteutuessa Lontoon studion toiminta lakkaisi maaliskuun loppuun mennessä, jolloin studiossa työskennelleiden seitsemän henkilön työsuhteet päättyisivät. Rovio suunnittelee hyödyntävänsä Lontoon studion MMO-peligenressä tekemää työtä Espoossa Battle-studiossaan, etenkin reaaliaikaisissa pelaaja-vastaan-pelaaja ja tiimi-vastaan-tiimi -peleissä (kuten Battle Bay).

Katsauskauden jälkeen Rovio Entertainment Oyj:öön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 214 267 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 688 744,98 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 385 542 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 22.2.2018. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

Avainluvut

Miljoonaa euroa	10-12 / 2017	10-12 / 2016	Muutos, (%)	1-12 / 2017	1-12 / 2016	Muutos, (%)
Liikevaihto	73,9	63,2	17,0 %	297,2	191,7	55,0 %
Käyttökate (EBITDA)	14,0	15,9	-11,7 %	60,0	35,4	69,6 %
Käyttökate-%	19,0 %	25,1 %		20,2 %	18,5 %	
Oikaistu käyttökate	14,1	15,9	-11,3 %	64,5	35,4	82,3 %
Oikaistu käyttökate-%	19,0 %	25,1 %		21,7 %	18,5 %	
Liikevoitto	10,4	4,9	112,0 %	31,4	16,9	85,8 %
Liikevoittomarginaali, %	14,1 %	7,8 %		10,6 %	8,8 %	
Oikaistu liikevoitto	10,5	4,9	113,2 %	35,9	16,9	112,5 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	14,2 %	7,8 %		12,1 %	8,8 %	
Tulos ennen veroja	9,9	5,1	93,3 %	26,6	15,4	73,2 %
Investoinnit	1,1	4,8	-77,6 %	8,5	23,3	-63,7 %
Käyttäjähankinnan kustannukset	15,9	7,7	107,4 %	69,6	18,2	281,7 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	23,4 %	19,1 %	-	23,4 %	19,1 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-62,9 %	-11,5 %	-	-62,9 %	-11,5 %	-
Omavaraisuusaste, %	77,9 %	64,1 %	-	77,9 %	64,1 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,04	152,5 %	0,27	0,14	92,9 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,04	149,4 %	0,27	0,14	90,4 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	5,8	8,3	-30,1 %	59,6	22,8	160,8 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	397	472	-15,9 %	416	476	-12,6 %

Laskentakaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa.

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-analytikoille 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 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 määritellyistä tunnusluvuista 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. Vaihtoehtoiset tunnusluvut ovat tilintarkastamattomia lukuun ottamatta liikevoittoa, joka on tilintarkastettu 31.12.2017 päättyneeltä tilikaudelta laaditussa IFRS-tilinpäätöksessä.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät		Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä	10-12/2016* IFRS
	10-12/2017			
Liikevaihto	73,9		73,9	63,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0	0,0
Materiaalit ja palvelut	-22,1		-22,1	-16,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-13,7	0,0	-13,7	-14,2
Poistot ja arvonalentumiset	-3,6		-3,6	-10,9
Muut liiketoiminnan kulut	-24,2	0,1	-24,1	-16,5
Liikevoitto	10,4	0,1	10,5	4,9

Miljoonaa euroa	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät		Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä	10-12/2016* IFRS
	1-12/2017			
Liikevaihto	297,2		297,2	191,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,8		0,8	0,1
Materiaalit ja palvelut	-81,8		-81,8	-52,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-51,9	1,8	-50,1	-49,5
Poistot ja arvonalentumiset	-28,6		-28,6	-18,5
Muut liiketoiminnan kulut	-104,2	2,7	-101,5	-53,9
Liikevoitto	31,4	4,5	35,9	16,9

* Kausilla 10-12/2016 ja 1-12/2016 ei ollut vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Liikevoitto	10,4	4,9	31,4	16,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat uudelleenjärjestelykulut	0,0	0,0	1,8	0,0
Muut liiketoiminnan uudelleenjärjestelykulut	0,0	0,0	0,1	0,0
Listautumiseen liittyvät kulut	0,1	0,0	2,5	0,0
Oikaistu liikevoitto	10,5	4,9	35,9	16,9

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Liikevoitto	10,4	4,9	31,4	16,9
Poistot ja arvonalentumiset	3,6	10,9	28,6	18,5
Käyttökate	14,0	15,9	60,0	35,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat uudelleenjärjestelykulut	0,0	0,0	1,8	0,0
Muut liiketoiminnan uudelleenjärjestelykulut	0,0	0,0	0,1	0,0
Listautumiseen liittyvät kulut	0,1	0,0	2,5	0,0
Oikaistu käyttökate	14,1	15,9	64,5	35,4

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

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Omavaraisuusaste, %	77,9 %	64,1 %	77,9 %	64,1 %
Oma pääoma	140,4	86,8	140,4	86,8
Saadut ennakot	8,3	11,5	8,3	11,5
Myyntiin jaksotukset	1,6	2,8	1,6	2,8
Taseen loppusumma	190,2	149,7	190,2	149,7
Oman pääoman tuotto, %	23,4 %	19,1 %	23,4 %	19,1 %
Voitto tai tappio ennen veroja	26,6	15,4	26,6	15,4
Tarkastelukauden alun oma pääoma	86,8	74,4	86,8	74,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	140,4	86,8	140,4	86,8
Nettovelkaantumisaste, %	-62,9 %	-11,5 %	-62,9 %	-11,5 %
Korolliset velat	2,5	19,0	2,5	19,0
Käteisvarat ja muut rahavarat	90,8	28,9	90,8	28,9
Oma pääoma	140,4	86,9	140,4	86,9
Pitkäaikaiset korolliset velat	2,5	2,5	2,5	2,5
Lyhytaikaiset korolliset velat	0,0	16,5	0,0	16,5
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	90,8	28,9	90,8	28,9
Nettovelka	-88,3	-10,0	-88,3	-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 (ARPD AU JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Kirjattu bruttomyynti	66,1	45,9	248,7	151,9
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,3	0,5	1,0	-0,6
Asiakassopimukset	0,7	0,0	1,4	8,5
Muut oikaisuerät	-1,0	0,1	-3,1	-0,8
Liikevaihto	66,1	46,5	248,0	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. 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.

Liikevoittoprocentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprocentti, 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) 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, 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 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.

DAU, päivittäiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, "DAU") tarkoittaa sellaisten laitteiden lukumäärää, joilla pelattiin jotain Rovion peleistä tietyinä päivinä. 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.

ARPPU (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.

Tilinpäätöstiedote 1.1.–31.12.2017 – Taulukko-osa

Tilinpäätöstiedote perustuu tilinpäätökseen vuodelta 2017

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	10-12 / 2017	10-12 / 2016	Muutos (%)	1-12 / 2017	1-12 / 2016	Muutos (%)
Liikevaihto	73,9	63,2	17,0 %	297,2	191,7	55,0 %
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	-233,9 %	0,8	0,1	1 430,8 %
Materiaalit ja palvelut	22,1	16,5	33,8 %	81,8	52,9	54,5 %
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	13,7	14,2	-3,7 %	51,9	49,5	4,9 %
Poistot ja arvonalentumiset	3,6	10,9	-67,4 %	28,6	18,5	54,7 %
Muut liiketoiminnan kulut	24,2	16,5	46,2 %	104,2	53,9	93,3 %
Liikevoitto	10,4	4,9	112,0 %	31,4	16,9	85,7 %
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,4	0,4	-223,8 %	-4,7	-1,4	235,1 %
Osuus osakkuusyritysten tuloksesta	-0,1	-0,1	-59,0 %	-0,1	-0,1	-59,0 %
Voitto (tappio) ennen veroja	9,9	5,1	93,3 %	26,6	15,4	72,9 %
Tuloverot	1,9	2,1	-8,4 %	6,0	4,8	25,7 %
Tilikauden voitto (tappio)	8,0	3,0	163,4 %	20,6	10,6	94,3 %
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0		0,0	-	
Emoyhtiön omistajien osuus	8,0	3,0	163,4 %	20,6	10,6	94,3 %
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut						
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)						
Muuntoerot	0,0	0,1		-0,4	0,0	
Laaja tulos verojen jälkeen	8,0	3,1	156,8 %	20,2	10,6	90,3 %
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	-0,1		0,0	0,0	
Emoyhtiön omistajien osuus	8,0	3,2	149,5 %	20,2	10,6	90,3 %
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen nettotulos:						
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,04	152,5 %	0,27	0,14	92,9 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,10	0,04	149,4 %	0,27	0,14	90,4 %

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.12.2017	31.12.2016
VARAT		
Pitkäaikaiset varat	57,4	76,9
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	0,5	0,7
Aineettomat hyödykkeet	53,1	73,8
Osuudet osakkuus- ja yhteisyrityksissä	0,0	0,1
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	1,1
Laskennalliset verosaamiset	3,0	1,2
Lyhytaikaiset varat	132,8	72,8
Myyntisaamiset	29,1	28,0
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	10,6	15,2
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	2,3	0,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	90,8	28,9
Varat yhteensä	190,2	149,7
OMA PÄÄOMA JA VELAT		
Oma pääoma		
Osakepääoma	0,7	0,7
Rahastot	35,8	0,8
Muuntoerot	-0,5	-0,1
Kertyneet voittovarot	83,7	74,9
Tilikauden voitto	20,6	10,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	140,4	86,9
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	140,4	86,8
Velat		
Pitkäaikaiset velat	2,7	2,6
Korolliset velat	2,5	2,5
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	0,1	0,0
Laskennalliset verovelat	0,1	0,1
Lyhytaikaiset velat	47,1	60,2
Ostovelat ja muut velat	8,9	7,9
Korolliset velat	0,0	16,5
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	1,9	0,4
Saadut ennakot	8,3	11,5
Myyntituottojen jaksotus	1,6	2,8
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	4,4	0,0
Varaukset	0,8	0,8
Siirtovelat	21,2	20,4
Velat yhteensä	49,8	62,9
Oma pääoma ja velat yhteensä	190,2	149,7

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2017:

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)			20,6		20,6		20,6
Osakeanti		30,0			30,0		30,0
Osakeannin transaktiomenot		-0,6			-0,6		-0,6
Optiomerkinnot		5,7			5,7		5,7
Muut laajan tuloksen erät				-0,4	-0,4		-0,4
Osakeperusteiset maksut			2,8		2,8		2,8
Osingonjako			-4,5		-4,5		-4,5
31.12.2017	0,7	35,8	104,3	-0,5	140,4	0,0	140,4

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2016:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien 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)			10,6		10,6		10,6
Muut laajan tuloksen erät				0,0	0,0		0,0
Osakeperusteiset maksut			1,9		1,9		1,9
Osingonjako							
31.12.2016	0,7	0,8	85,5	-0,1	86,9	0,0	86,9

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/2017	10-12/2016	2017	2016
Liiketoiminnan rahavirrat				
Voitto (tappio) ennen veroja	9,9	5,1	26,6	15,4
Oikaisut:				
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,6	10,9	28,6	18,5
Valuuttakurssien muutokset	0,1	-0,8	2,7	-0,4
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,3	0,0
Rahoituskulut	0,7	0,5	2,0	1,8
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,1	0,1	0,1	0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	1,3	0,9	3,0	1,9
Käyttöpääoman muutokset:				
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-5,3	-4,3	0,3	-10,2
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-3,6	-3,9	-1,1	-2,4
Saadut korot	0,0	0,0	0,0	0,0
Maksetut korot	-0,4	-0,9	-1,3	-1,8
Maksetut (saadut) tuloverot	-0,6	0,6	-1,0	-0,1
Liiketoiminnan nettorahavirta	5,8	8,3	59,6	22,8
Investointien rahavirrat				
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin*	-1,1	-4,8	-8,5	-23,3
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,3	0,0
Investointien nettorahavirta	-1,1	-4,8	-8,1	-23,3
Rahoituksen rahavirrat				
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	0,0	0,0	-0,1	0,0
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-8,3	-8,0	-16,7	-5,6
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	4,5	0,0	5,7	0,0
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	30,0	0,0
Osakeannin transaktiomenot	-0,7	0,0	-1,3	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-4,5	0,0
Rahoituksen nettorahavirta	-4,6	-8,0	13,1	-5,6
Rahavarojen muutos	0,2	-4,5	64,6	-6,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,0	0,9	-2,7	0,5
Rahavarat kauden alussa	90,7	32,5	28,9	34,4
Rahavarat kauden lopussa	90,8	28,9	90,8	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. Tilinpäätöstiedote on laadittu noudattaen IAS 34 standardia ja käyttäen samoja laatimisperiaatteita ja laskentamenetelmiä kuin vuositilinpäätöksessä. Tilinpäätöstiedotteen luvut perustuvat tilintarkastettuun tilinpäätökseen 2017.

Yhtiö on tilikaudella 2017 ottanut käyttöön IFRS 8 Toimintasegmentit ja IAS 33 Osakekohtainen tulos -standardit.

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 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 käyttökatetta 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 vaativat 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 36,5 miljoonaa euroa tuli liiketoimista Sony Picturesin ja sen tytäryhtiöiden kanssa vuonna 2017.

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 10-12 / 2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS-segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,1	7,8	0,0		73,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	21,1	1,1	0,0		22,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,5	1,4	2,0	0,8	13,7
Käyttäjähankinnan kulut	15,9	0,0	0,0		15,9
Muut liiketoiminnan kulut	4,4	1,2	1,3	1,4	8,3
Kohdistukset	1,3	0,4	0,4	-2,2	0,0
Käyttökate	14,0	3,7	-3,7	0,0	14,0
Poistot ja arvonalentumiset	0,9	2,6	0,1		3,6
Liikevoitto	13,1	1,1	-3,8		10,4
Käyttökate	14,0	3,7	-3,7		14,0
Oikaisut	0,0	0,0	0,1		0,1
Oikaistu käyttökate	14,0	3,7	-3,7		14,1
Liikevoitto	13,1	1,1	-3,8		10,4
Oikaisut	0,0	0,0	0,1		0,1
Oikaistu liikevoitto	13,1	1,1	-3,8		10,5

Investoinnit 10-12/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS-segmentit yhteensä
Investoinnit	0,9	0,2	0,0	1,1

Varat segmenteittäin 31.12.2017

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 10-12 / 2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	46,5	16,7	0,0		63,2
Liiketoiminnan muut tuotot	-0,1	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	14,7	1,8	0,0		16,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	7,0	3,1	1,4	2,8	14,2
Käyttäjähankinnan kulut	7,7	0,0	0,0		7,7
Muut liiketoiminnan kulut	3,4	2,4	1,6	1,5	8,9
Kohdistukset	3,1	0,7	0,4	-4,3	0,0
Käyttökate	10,5	8,7	-3,3	0,0	15,9
Poistot ja arvonalentumiset	5,9	5,0	0,1		10,9
Liikevoitto	4,7	3,7	-3,4		4,9
Käyttökate	10,5	8,7	-3,3		15,9
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	10,5	8,7	-3,3		15,9
Liikevoitto	4,7	3,7	-3,4		4,9
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	4,7	3,7	-3,4		4,9

Investoinnit 10-12/2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,6	3,1	0,1	4,8

Varat segmenteittäin 31.12.2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,9	63,8	4,2	76,9

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 1–12/2017

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

Varat segmenteittäin 1.12.2017

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

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
Käyttäjähankinnan kulut	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	0,0	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 1.12.2016

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS-segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,9	63,8	4,2	76,9

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. Sisältömyyntin (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.

Miljoonaa euroa	10-12/2017			10-12/2016		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	40,5	4,0	44,5	30,2	8,5	38,7
Latinalainen Amerikka	1,2	1,0	2,1	0,6	1,7	2,3
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	18,5	1,8	20,3	12,0	4,7	16,7
Aasia ja Tyynenmeren alue	5,9	1,0	7,0	3,6	1,8	5,4
Yhteensä	66,1	7,8	73,9	46,5	16,7	63,2

Miljoonaa euroa	2017			2016		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	158,0	38,2	196,2	99,3	12,0	111,3
Latinalainen Amerikka	3,7	2,1	5,8	1,9	3,6	5,5
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	64,0	5,9	69,9	39,8	13,4	53,1
Aasia ja Tyynenmeren alue	22,3	2,9	25,2	18,0	3,7	21,7
Yhteensä	248,0	49,2	297,2	159,0	32,7	191,7

2.4 Asiakassopimuksista IFRS 15-standardin mukaisesti vaadittava myyntitulojen jaottelu

Miljoonaa euroa					
Segmentti ja tulovirta	Tulouttamisajankohta	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Games					
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	58,0	38,9	219,7	122,7
Tilauksmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,7	0,0	1,4	8,5
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	7,4	7,6	27,0	27,9
Games, liikevaihto yhteensä		66,1	46,5	248,0	159,0
Brand Licensing					
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	4,0	8,1	11,2	21,3
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	3,8	7,4	37,3	8,2
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	1,2	0,7	3,1
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		7,8	16,7	49,2	32,7
Konsernin liikevaihto		73,9	63,2	297,2	191,7

3. Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat – Aineettomat hyödykkeet

Vuoden 2017 aineettomien hyödykkeiden yhteenlaskettu arvonalentuminen oli 2,0 miljoonaa euroa. Koko summa liittyi keskeneräisen ja julkaisemattoman ulkopuolisen pelituotantoprojektin alaskirjaukseen. Projektin ei odotettu saavuttavan tälle asetettuja taloudellisia tavoitteita, minkä johdosta projekti lopetettiin.

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot - Games	Tavaramerkit	Kehittämismenot - Elokuva	Kehittämismenot - Muut	Yhteensä
Hankintameno					
1.1.2016	23,8	2,2	50,3	13,2	89,6
Lisäykset	7,3	0,2	13,4	2,0	22,8
31.12.2016	31,1	2,5	63,7	15,2	112,4
Lisäykset	4,1	0,3	1,9	2,0	8,2
Vähennykset*	0,0	0,0	-0,8	0,0	-0,8
Uudelleenryhmittelyt	0,0	-1,2	-1,8	3,0	0,0
31.12.2017	35,2	1,5	63,0	20,2	119,8
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2016	11,9	1,1	0,9	6,9	20,8
Poistot	4,6	0,2	4,2	3,1	12,1
Arvonalentumiset	5,8	0,0	0,0	0,0	5,8
31.12.2016	22,2	1,4	5,1	10,0	38,7
Poistot	2,3	0,2	20,1	3,4	26,1
Arvonalentumiset	2,0	0,0	0,0	0,0	2,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0	-1,0	-1,4	2,4	0,0
31.12.2017	26,5	0,6	23,8	15,8	66,8
Kirjanpitoarvo					
31.12.2016	8,9	1,1	58,6	5,2	73,8
31.12.2017	8,7	0,9	39,2	4,3	53,1

* Elokuvalle Kanadassa toteutuneista tuotantokuluista maksettu 0,6 miljoonan euron tuotantotuki on esitetty hankintameno vähennyksenä IAS 20 Julkisten avustusten kirjanpidollinen käsittely ja julkisesta tuesta tilinpäätöksessä esitettävät tiedot mukaisesti.

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehitysmenojen määrä 31.12.2017 oli 4,0 miljoonaa euroa.

3.2 Pitkäaikaiset varat – Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta tilikaudella 2017.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2016	4,7
Lisäykset	0,5
Vähennykset	-0,1
Muuntoerot	0,0
31.12.2016	5,1
31.12.2016	
31.12.2016	5,1
Lisäykset	0,4
Vähennykset	-0,3
Muuntoerot	-0,1
31.12.2017	5,0
Poistot ja arvonalentumiset	
1.1.2016	-3,6
Tilikauden poisto	-0,8
Vähennykset	0,1
Muuntoerot	0,0
31.12.2016	-4,4
31.12.2016	
31.12.2016	-4,4
Tilikauden poisto	-0,5
Vähennykset	0,1
Muuntoerot	0,1
31.12.2017	-4,6
Kirjanpitoarvo	
31.12.2016	0,7
31.12.2017	0,5

4. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat:

Miljoonaa euroa	31.12.2017	31.12.2016
Koneiden ja kaluston vuokraveloitteet		
Vuoden sisällä erääntyvät	0,1	0,0
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,1	0,1
Yhteensä	0,3	0,1
Toimitilojen vuokraveloitteet		
Vuoden sisällä erääntyvät	2,5	2,7
Myöhempinä vuosina erääntyvät	3,7	5,6
Yhteensä	6,1	8,2
Muut veloitteet		
Yrityskiinnitykset	30,0	30,0
Yhteensä	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. Sunwoo Entertainment Co., Ltd ja Fun Academy Oy ovat Rovio-konsernin osakkuusyhtiöitä. Kaiken Entertainment Oy on Mikael Hedin määräysvaltaisyhtiö ja siten Rovion lähipiiriyhtiö. Mikael Hed on Treman vähemmistöomistaja ja hänellä on yhtiössä huomattava vaikutusvalta. Hän omisti lisäksi 31.12.2017 Rovion osakkeista suoraan 0,39 prosenttia.

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 Kustannus Oy:n osakkeet ja osan toisen osakkeenomistajan omistamista Kaiken Kustannus Oy:n osakkeista yhteensä 2 000 euron kauppahinnalla. Toisen osakkeenomistajan omistukseen jäi 20 prosenttia Kaiken Kustannus Oy:n osakkeista ja Dark Matter Oy:n omistukseen tuli 80 prosenttia osakkeista. Rovio siirsi kustannusliiketoimintansa Kaiken Kustannus Oy:lle liiketoimintakaupalla. Kaiken Kustannus Oy jäi kauppahinnan 0,2 miljoonaa euroa velkaa Roviolle lainasopimuksen nojalla. Samalla osapuolet myös solmivat erillisen lisenssisopimuksen, jonka perusteella Kaiken Kustannus Oy 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 Kustannus Oy:stä sekä tiettyjä Angry Birdsiin liittymättömiä immateriaalioikeuksia Kaiken Entertainment Oy:lle. Kaiken Entertainment Oy maksoi Kaiken Kustannus Oy:n osakkeista yhden euron kauppahinnan ja Rovio Animation Company Ltd.:n osakkeista yhden Kanadan dollarin kauppahinnan. Lisäksi Kaiken Entertainment Oy maksoi kaupan yhteydessä takaisin Kaiken Kustannus Oy:llä olleen 0,2 miljoonan euron kirjakustannustoiminnan siirtoon liittyneen lainan Roviolle sekä 0,1 miljoonan euron kauppahinnan ostamistaan immateriaalioikeuksista.

Rovion ja Kaiken Kustannus Oy:n välinen kirja- ja sarjakuvajulkaisutoimintaa koskeva vuonna 2016 solmittu Angry Birds -brändin päälisenssinhaltijasopimus jäi voimaan. Rovio on saanut Kaiken Kustannus Oy:ltä tekemänsä lisenssisopimuksen perusteella lisenssituloja 18 tuhatta euroa tilikaudelta 2017 (44 tuhatta euroa aikavälillä 1.2.2016–31.12.2016).

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 animaatio-sarjojen tuotantoa sekä alihankkijoiden tuotannon johtamista. Kaiken

Animation Ltd on laskuttanut Roviolta palveluistaan todellisiin kustannuksiin perustuen 1,2 miljoonaa Kanadan dollaria (noin 0,9 miljoonaa euroa) tilikaudella 2017.

6. 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 Oy: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 Entertainment Oy:lle 0,1 miljoonalla eurolla. Yritysmyyntiin liittyvä myyntivoitto oli noin 0,4 miljoonaa euroa.

7. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	10-12/2017	10-12/2016	1-12/2017	1-12/2016
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,04	0,27	0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,04	0,27	0,14
Osakkeiden lukumäärän tilikauden lopussa (tuhansia)	79 171	74 945	79 171	74 945
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	78 180	74 945	75 795	74 945
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 108	75 851	77 370	75 508

Espoossa, 2.3.2018

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus