

Rovio Entertainment Oyj

Puolivuotiskatsaus

8.8.2019

H1

PUOLIVUOTISKATSAUS TAMMI-KESÄKUUN 2019

19

 ROVIO

# Pelien liikevaihto kasvoi 7,8 % ensimmäisellä vuosipuoliskolla ja oli vakaa toisella vuosineljänneksellä, Angry Birds Dream Blast -pelin kasvu jatkui

## Huhti-kesäkuu 2019 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 71,8 miljoonaa euroa (71,8) ja oli täten vakaa vuositasolla; Vertailukelpoisiin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 3 prosenttia
- Rovion uusi peli Angry Birds Dream Blast, joka lanseerattiin tammikuun 24., saavutti 14,0 miljoonan euron bruttomyyntin ja kasvoi Rovion toiseksi suurimmaksi peliksi
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 0,2 prosenttia 65,4 miljoonaan euroon (65,3); Vertailukelpoisiin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 4 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 65,2 miljoonaa euroa (64,8) tai 0,6 prosenttia kasvua vuodessa; Vertailukelpoisiin valuuttakurssein laskua oli noin 3 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 21,3 miljoonaa euroa (22,9) tai 32,6 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (35,1)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 2,0 prosenttia 6,4 miljoonaan euroon (6,5)
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 5,3 miljoonaa euroa (6,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,4 prosenttia (8,4)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 8,1 miljoonaa euroa (7,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,3 prosenttia (10,4)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 4,8 miljoonaa euroa (1,8)
- Osakekohtainen tulos oli 4 senttiä (7)

## Tammi-kesäkuu 2019 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 142,6 miljoonaa euroa (137,5) ja kasvoi 3,8 prosenttia vuodessa; Vertailukelpoisiin valuuttakurssein liikevaihto oli viime vuoden tasolla.
- Rovion uusi peli Angry Birds Dream Blast, joka lanseerattiin tammikuun 24., tuotti 20,9 miljoonaa euroa bruttomyyntiä ensimmäisellä vuosipuoliskolla ja on menossa kohti 50 miljoonan euron bruttomyyntiä koko vuoden osalta
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 7,8 prosenttia 131,7 miljoonaan euroon (122,1); Vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvu oli noin 3 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 131,0 miljoonaa euroa (123,4) tai 6,2 prosenttia kasvua vuodessa; Vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvu oli noin 1 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 45,1 miljoonaan euroon (37,5) tai 34,2 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (30,7)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti 28,7 prosenttia 11,0 miljoonaan euroon (15,4)
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 12,8 miljoonaa euroa (15,6) ja oikaistu liikevoittomarginaali 9,0 prosenttia (11,3)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 17,4 miljoonaa euroa (18,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 12,2 prosenttia (13,3)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 8,0 miljoonaa euroa (12,3)
- Osakekohtainen tulos oli 11 senttiä (16)

## Avainluvut

Miljoonaa euroa	4-6 2019	4-6/ 2018	Muutos, %	1-6/ 2019	1-6/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	71,8	71,8	0,0 %	142,6	137,5	3,8 %	281,2
Käyttökate (EBITDA)*	9,6	9,3	3,8 %	20,1	23,6	-14,0 %	47,8
Käyttökate-%*	13,4 %	12,9 %	-	14,1 %	17,1 %	-	17,0 %
Oikaistu käyttökate*	9,6	9,3	3,8 %	20,1	23,9	-15,9 %	47,5
Oikaistu käyttökate-%*	13,4 %	12,9 %	-	14,1 %	17,4 %	-	16,9 %
Liikevoitto*	5,3	6,0	-11,3 %	12,8	15,2	-16,1 %	31,5
Liikevoittomarginaali, %*	7,4 %	8,4 %	-	9,0 %	11,1 %	-	11,2 %
Oikaistu liikevoitto*	5,3	6,0	-11,3 %	12,8	15,6	-17,9 %	31,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %*	7,4 %	8,4 %	-	9,0 %	11,3 %	-	11,1 %
Tulos ennen veroja	4,8	6,8	-29,4 %	12,4	15,8	-21,8 %	32,2
Investoinnit	1,0	0,0	N/A	1,6	0,3	369,0 %	1,3
Käyttäjähankinta	21,3	22,9	-6,9 %	45,1	37,5	20,2 %	78,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	18,5 %	20,6 %	-	18,5 %	20,6 %	-	21,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %*	-66,8 %	-63,9 %	-	-66,8 %	-63,9 %	-	-75,3 %
Omavaraisuusaste, %*	79,6 %	83,4 %	-	79,6 %	83,4 %	-	83,7 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	0,07	-45,1 %	0,11	0,16	-28,1 %	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,04	0,07	-45,0 %	0,11	0,15	-28,0 %	0,31
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	4,8	1,8	162,4 %	8,0	12,3	-34,7 %	42,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	448	379	18,2 %	435	382	13,9 %	388

\*Ei täysin vertailukelpoinen IFRS 16-standardin käyttöönoton seurauksena. Katso tarkemmin Liite 1.

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

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

## Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Rovion 2019 vuoden toisen vuosineljänneksen liikevaihto pysyi vakaana vuositasolla ja oli 71,8 miljoonaa euroa (71,8). Rovio Games liiketoiminnan liikevaihto oli 65,4 miljoonaa euroa ja oli täten myös viime vuoden tasolla (65,3). Rovion uusin peli Angry Birds Dream Blast jatkoi kasvua ja saavutti 14,0 miljoonan euron bruttomyyntin nousten näin Rovion toiseksi suurimmaksi peliksi vuosineljänneksellä. Olemme tyytyväisiä miten Angry Birds Dream Blast on kehittynyt ja että se on menossa kohti 50 miljoonan euron bruttomyyntin tasoa koko vuoden osalta. Rovion isoimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti laski vertailukauteen nähden 26,5 miljoonaan euroon (29,7) johtuen pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista, joita optimoitiin kärkipelien osalta.

Kokonaisuudessaan katsauskauden käyttäjähankintainvestoinnit olivat 21,3 miljoonaa euroa, mikä oli hieman vähemmän kuin vertailukaudella (22,9). Alhaisempi käyttäjähankinta vaikutti erityisesti Angry Birds 2:n liikevaihdon kehitykseen. Odotamme elokuussa julkaistavan Angry Birds -elokuvan jatko-osan tuoman medianäkyvyyden mahdollistavan käyttäjähankinnan lisäämisen kärkipelillemme vuoden toisella vuosipuoliskolla.

Oikaistu liikevoitto katsauskaudella oli 5,3 miljoonaa euroa (6,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali oli 7,4 prosenttia (8,4). Liikevoiton lasku vertailukauteen nähden johtui pääosin Hatch Entertainmentin laajentumisista uusille markkinoille 5G-verkkojen levittäytymisen vanavedessä.

Olemme hyvin innostuneita kehiteillä olevista uusista peleistämme: Tällä hetkellä Roviolla on 11 peliä eri kehitysvaiheissa ja näistä kolme peliä on koemarkkinoinnissa. Tavoitteennamme on julkaista

vähintään yksi peli maailmanlaajuisesti vuoden 2019 toisella vuosipuoliskolla.

Brand Licensing liiketoiminnan liikevaihto katsauskaudella oli 6,4 miljoonaa euroa (6,5) ollen näin viime vuoden tasolla. Oletamme Angry Birds -elokuvan jatko-osan ja siihen liittyvän markkinoinnin kiihdyttävän brändilisensointiliiketoimintaa ja tuovan lisää pelaajia Angry Birds -peleihin vuoden 2019 toisella vuosipuoliskolla. Elokuvan jatko-osa saa maailmanlaajuisesti ensi-iltansa elokuusta alkaen ja suurimpien markkinoiden osalta ensi-illat ovat USAssa 14. elokuuta ja Kiinassa 16. elokuuta.

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy, joka kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille sekä älytelevisioille, julkisti markkinointiyhteistyösopimukset Samsungin kanssa Etelä-Koreassa ja Yhdysvalloissa sekä Vodafonen kanssa UK:ssa, Espanjassa ja Italiassa. Vauhdittaakseen kasvua Hatch hakee ulkoista rahoitusta sekä uusia strategisia kumppanuuksia.

Angry Birds -elokuvan jatko-osan julkaisun ja useiden lupaavien kehitteillä olevien pelien saattamana olemme innokkaina aloittamassa vuoden 2019 toista vuosipuoliskoa.

## **2019 näkymät (muuttumattomat)**

Rovion liikevaihdon odotetaan vuonna 2019 kasvavan 300–330 miljoonaan euroon ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta.

### **Näkymien perusta**

Vuonna 2019 Rovion Games-liiketoiminta jatkaa jo julkaistujen pelien kehittämistä Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, toteuttaa kannattavaa käyttäjähankintaa sekä kehittää uusia pelejä. Tavoitteena on julkaista vähintään kaksi uutta peliä vuoden aikana (ensimmäinen peli, Angry Birds Dream Blast julkaistiin 24. tammikuuta). Toisen julkaisun odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 30 – 35 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasolla keskimääräisen takaisinmaksuajan ollessa 12 kuukautta. Käyttäjähankintainvestointien määrä voi vaihdella riippuen pelien monetisaation kehityksestä, uusien pelien julkaisuajankohdasta sekä kilpailutilanteesta.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan olevan samalla tasolla tai hieman kasvavan vuonna 2019 erityisesti vuoden toisella vuosipuoliskolla, jolloin Angry Birds -elokuvan jatko-osa on ajoitettu julkaistavaksi.

Konsernitasolla isoin liikevaihdon kontribuutio odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle. Vertailukelpoisen liikevoiton ilman Hatch Entertainmentia odotetaan olevan 12–14 prosenttia liikevaihdosta.

## **Tiedotustilaisuus ja audiocast**

Rovio järjestää vuoden 2019 toista osavuosikatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden kysymys- ja vastausosioilla sijoittajille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 8.8.2019 klo 14.00-15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana [www.rovio.com/investors-investor-calendar](http://www.rovio.com/investors-investor-calendar), ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

### **Lisätietoja:**

Toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 207 888 300  
Talousjohtaja René Lindell, puh. +358 207 888 300

Jakelu: Nasdaq Helsinki, keskeiset tiedotusvälineet, [www.rovio.com](http://www.rovio.com)

## Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen, peleihin keskittyvä viihdeyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on jo tähän mennessä ladattu 4,5 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009 ja on sittemmin lisensointinsa kautta laajentunut peleistä erilaisiin viihde- ja kuluttajatuotekategorioihin. Tänä päivänä yritys tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds -elokuvan, joka oli ensi-iltaviikonloppunaan lipputulosten kärjessä 50 maassa, ja jonka jatko-osan, Angry Birds -elokuva 2:n, maailmanlaajuinen elokuvateatterijulkaisu on aloitettu elokuussa 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yritys on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. ([www.rovio.com](http://www.rovio.com))

# Rovio Entertainment Oyj:n puolivuotiskatsaus 1-6/2019

Kuvaus puolivuotiskatsauksen laadinnassa noudatetuista tilinpäätösstandardeista on tämän puolivuotiskatsauksen Liitetiedoissa kohdassa 1. Laadintaperiaatteet.

## Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon Kesäkuu 2019 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvoitiin olevan 62,1 miljardia dollaria vuonna 2018, mikä oli 10 prosenttia kasvua vuodessa. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 68,5 miljardiin dollariin vuonna 2019, mikä on 10 prosenttia kasvua vuodessa. Globaalien markkinoiden kasvuvauhti oli hieman laskenut aikaisimmista arvioista erityisesti Kiinassa, Lähi-idässä ja Afrikassa. Kiinan markkinoiden kasvu on vielä toipumassa Kiinan viranomaisten 9 kuukautta kestävästä tauosta uusien kotimaisten että ulkomaisten pelien hyväksymisessä vuoden 2018 lopussa.

Pitkällä tähtäimellä globaalien mobiilipelimarkkinoiden odotetaan jatkavan kaksinumeroista kasvuvauhtiansa ja kasvavan 11 prosentin CAGR:lla vuosina 2018-2022. Länsimarkkinoiden odetaan kasvavan 9 prosentin CAGR vauhdilla 2018-2022.

## Liikevaihto ja tulos

### Huhti-kesäkuu 2019

Katsauskaudella Rovion liikevaihto oli 71,8 miljoonaa euroa (71,8) ja täten oli samalla tasolla kuin vertailukaudella. Vertailukelpoisiin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 3 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 0,2 prosenttia 65,4 miljoonaan euroon (65,3). Vertailukelpoisiin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 4 prosenttia. Katsauskaudella Rovion suurimman pelin Angry Birds 2:n liikevaihto laski johtuen pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista. Rovion uusin peli Angry Birds Dream Blast kasvoi Rovion toiseksi suurimmaksi peliksi ja korvasi vanhempien pelien laskevaa liikevaihtoa.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 6,4 miljoonaa euroa (6,5) ja laski 2,0 prosenttia vertailukaudesta. Liikevaihto koostui 5,2 miljoonasta eurosta (4,0) Content Licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 1,1 miljoonasta eurosta (2,4) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 9,6 miljoonaa euroa (9,3), tai 16,1 prosenttia (14,1) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 5,3 miljoonaa euroa (6,0), ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,4 prosenttia (8,4). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 8,1 miljoonaa euroa (7,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,3% (10,4). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 10,5 miljoonaa euroa (9,2) tai 16,1 prosenttia liikevaihdosta (14,1). Games-segmentin parempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista, jotka olivat 21,3 miljoonaa euroa (22,9) tai 32,6 prosenttia liikevaihdosta (35,1).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 3,7 miljoonaa euroa (3,6) ja oikaistu käyttökatemarginaali 58,3 prosenttia (56,1).

Konsernin tulos ennen veroja oli 4,8 miljoonaa euroa (6,8) ja osakekohtainen tulos 4 senttiä (7).

## Tammi-kesäkuu 2019

Vuoden 2019 ensimmäisellä vuosipuoliskolla Rovion liikevaihto kasvoi 3,8 prosenttia 142,6 miljoonaan euroon (137,5). Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 3 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 7,8 prosenttia 131,7 miljoonaan euroon (122,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 3 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti 28,7 prosenttia 11,0 miljoonaan euroon (15,4). Liikevaihto koostui 8,5 miljoonasta eurosta (11,2) Content Licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 2,5 miljoonasta eurosta (4,2) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 20,1 miljoonaa euroa (23,9), tai 14,1 prosenttia (17,4) liikevaihdosta. Viime vuotta alhaisempi käyttökate johtui pääasiassa Angry Birds -elokuvan pienemmästä liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 12,8 miljoonaa euroa (15,6), ja oikaistu liikevoittomarginaali 9,0 prosenttia (11,3). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 17,4 miljoonaa euroa (18,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 12,2 prosenttia (13,3). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja. Vertailukaudella tammi-kesäkuu 2018 oikaisut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 21,7 miljoonaa euroa (19,8) tai 16,5 prosenttia liikevaihdosta (16,3). Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 45,1 miljoonaan euroon (37,5) tai 34,2 prosenttiin liikevaihdosta (30,7). Käyttäjähankintainvestointien lisäys oli suurimmalta osin kohdistettu uuden Angry Birds Dream Blast -pelin kasvuun ensimmäisellä vuosineljänneksellä.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 6,2 miljoonaa euroa (10,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 56,6 prosenttia (66,5). Pienempi käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta katsauskaudella.

Konsernin tulos ennen veroja oli 12,4 miljoonaa euroa (15,8) ja osakekohtainen tulos 11 senttiä (16).

## Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 1,0 miljoonaa euroa (0,0) vuoden 2019 toisella neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (0,0) toisella neljänneksellä ja koostuivat pääosin ulkoistetuista kehitysprojekteista. Brand Licensing-segmentin investoinnit olivat 0,5 miljoonaa euroa ja liittyivät lähinnä Angry Birds Explore -sovelluksen ulkoiseen kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (0,0) ja koostuivat pääosin investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2019 toisella vuosineljänneksellä -7,8 miljoonaa euroa (-7,2), koostuen noin 7,1 miljoonan euron osingon maksusta sekä 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista, jotka uudelleenluokiteltiin liiketoiminnan rahavirroista IFRS 16 -standardin edellyttämällä tavalla.

Toisen neljänneksen lopussa Rovion korolliset lainat ja rahoitusvelat olivat 16,1 miljoonaa euroa (2,7), jotka koostuivat Tekesin 3,6 miljoonan euron tuotekehityslainoista, Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saamasta 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasta, sekä 9,4 miljoonan euron leasingveloista, jotka on IFRS 16 -standardin mukaisesti kirjattu taseeseen.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 124,6 miljoonaa euroa (97,0).

## Liiketoimintasegmenttien kehitys

### Games

#### Huhti-kesäkuu 2019

Games-segmentin liikevaihto kasvoi katsauskaudella 0,2 prosenttia 65,4 miljoonaan euroon (65,3). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 4 prosenttia.

Angry Birds Dream Blast, joka julkaistiin tammikuussa 2019, jatkoi kasvuaan ja on jo tähän mennessä ollut Rovion menestynein pelijulkaisu ensimmäisen vuoden kvartaalikohtaisella bruttomyyntillä mitattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Match, Angry Birds Friends ja Angry Birds Pop.

Games-segmentin käyttökate nousi 10,5 miljoonaan euroon (9,2), eli 14,3 prosenttia vuodessa. Kasvu johtui alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista, sisäisesti kehitettyjen pelien suuremmasta osuudesta koko portfoliosta ja suuremmasta mainostulojen osuudesta liikevaihdosta.

Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat katsauskaudella 21,3 miljoonaan euroon edellisvuoden 22,9 miljoonasta eurosta, mikä vastaa 32,6 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (35,1). Käyttäjähankinnan investointien lasku johtuu markkinointipanosten optimoinnista 12 kuukauden keskimääräisen takaisinmaksuajan mukaisesti.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 0,2 miljoonaa euroa (0,0).

#### Tammi-kesäkuu 2019

Ensimmäisellä vuosipuoliskolla Games-segmentin liikevaihto kasvoi 131,7 miljoonaan euroon (122,1), mikä vastaa 7,8 prosentin vuosikasvua. Vertailukelpoisilla valuuttakursseilla kasvu oli noin 3 prosenttia.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi edellisvuoden ensimmäiseen vuosipuoliskoon verrattuna 9,2 prosenttia ja oli 21,7 miljoonaa euroa (19,8). Kasvu johtui pääasiassa vertailukauden korkeammasta liikevaihdosta.

Käyttäjähankinnan investoinnit vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla olivat 45,1 miljoonaa euroa (37,5) vastaten 34,2 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (30,7). Käyttäjähankinnan investointien kasvu johtui Angry Birds Dream Blast -pelin julkaisusta vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (0,3).

Miljoonaa euroa	4-6/ 2019	4-6/ 2018	Muutos, %	1-6/ 2019	1-6/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Bruttomyynti	65,2	64,8	0,6 %	131,0	123,4	6,2 %	253,3
Liikevaihto	65,4	65,3	0,2 %	131,7	122,1	7,8 %	250,4
Oikaistu käyttökate	10,5	9,2	14,3 %	21,7	19,8	9,2 %	40,8
Oikaistu käyttökate, %	16,1 %	14,1 %	-	16,5 %	16,3 %	-	16,3 %
Käyttökate	10,5	9,2	14,3 %	21,7	19,5	11,0 %	40,5
Käyttökate, %	16,1 %	14,1 %	-	16,5 %	16,0 %	-	16,2 %
Käyttäjähankinta	21,3	22,9	-6,9 %	45,1	37,5	20,2 %	78,6
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	32,6 %	35,1 %	-	34,2 %	30,7 %	-	31,4 %
Investoinnit	0,2	0,0	-	0,3	0,3	19,4 %	0,3



## Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

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

Vuoden 2019 toisella vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 0,6 prosenttia 65,2 miljoonaan euroon (64,8). Kasvu johtui parantuneesta monetisaatiosta erityisesti Rovion viidessä suurimmassa pelissä, joiden MARPPU kasvoi kuusi prosenttia 41,5 euroon. Kaikkien pelien osalta sekä keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPU) että keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU) saavuttivat kaikkien aikojen parhaimmat tasonsa katsauskaudella.

Rovion peliportfolion saavuttavuus päivittäisten käyttäjien määrällä (DAU) mitattuna laski viiden kärkipelien osalta edellisen vuosineljänneksen 3,5 miljoonasta 3,4 miljoonaan käyttäjään, ja koko peliportfolion osalta 7,0 miljoonasta 6,6 miljoonaan käyttäjään. Käyttäjien määrän lasku näkyi myös maksavien pelaajien määrässä (MUP), joka viiden kärkipelien osalta laski 422 tuhannesta 394 tuhanteen. Lasku johtui pääasiassa alhaisemmista käyttäjähankinnan investoinneista Angry Birds 2 -pelissä.

Miljoonaa euroa	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018
Bruttomyynti top-5	56,7	56,1	57,7	54,3	54,8	46,5
Bruttomyynti yhteensä	65,2	65,8	66,7	63,2	64,8	58,6

Miljoonaa	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018
DAU top-5	3,4	3,5	3,5	3,8	4,0	3,6
DAU kaikki	6,6	7,0	7,0	8,0	8,8	8,7
MAU top-5	16,2	17,1	18,0	20,2	22,2	18,1
MAU kaikki	45,3	49,3	50,1	59,6	64,2	61,7

Tuhatta	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018
MUP top-5	394	422	444	451	497	407
MUP kaikki	460	495	504	517	581	507

Euroa	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018
ARPPU top-5	0,18	0,18	0,18	0,16	0,15	0,14
ARPPU kaikki	0,11	0,10	0,10	0,09	0,08	0,08
MARPPU top-5	41,5	39,0	38,7	36,0	33,5	35,6
MARPPU kaikki	40,4	38,5	38,9	35,9	33,0	35,0

## Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Heinäkuussa 2015 julkaistu Angry Birds 2 -peli oli edelleen Rovion suurin peli katsauskaudella. Pelin bruttomyynti laski 26,5 miljoonaan euroon (29,7), joka oli 11 prosenttia laskua edellisvuoden vastaavasta ajankohdasta pääasiassa alhaisempien käyttäjähankintainvestointien johdosta.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli tammikuussa 2019 julkaistu pulmapeli Angry Birds Dream Blast. Pelin bruttomyynti toisella vuosineljänneksellä oli 14,0 miljoonaa euroa (-) ja koko vuoden osalta pelin bruttomyynti on menossa kohti 50 miljoonaa euroa. Jo tähän mennessä Angry Birds Dream Blast on ollut Rovion menestyksekkäin pelijulkaisu ensimmäisen vuoden aikaisella kvartaalibruttomyynnillä mitattuna.

Angry Birds Match, elokuussa 2017 julkaistu match-3 pulmapeli, ohitti Angry Birds Friendsin Rovion

kolmanneksi suurimpana pelinä. Angry Birds Matchin bruttomyynti laski edellisvuodesta kolme prosenttia 6,6 miljoonaan euroon (6,8).

Rovion neljänneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 6,6 miljoonaa euroa (8,0).

Angry Birds Pop, joka julkaistiin maaliskuussa 2015, säilyi Rovion viidenneksi suurimpana pelinä ja saavutti 3,0 miljoonan euron bruttomyyntin (3,8).

Muut pelit, jotka sisältävät vähemmän aktiivisesti ylläpidettäviä pelejä, saavuttivat yhteensä 8,5 miljoonan euron bruttomyyntin (16,4) ja laskivat 48 prosenttia vuodessa. Muut pelit sisältää nyt myös Angry Birds Evolution, Angry Birds Blast ja Battle Bay -pelit,

<b>Bruttomyynti, miljoonaa euroa</b>	<b>4-6/2019</b>	<b>1-3/2019</b>	<b>10-12/2018</b>	<b>7-9/2018</b>	<b>4-6/2018</b>	<b>1-3/2018</b>
AB 2	26,5	32,0	35,2	30,8	29,7	21,6
AB Dream Blast	14,0	6,9	0,5	-	-	-
AB Match	6,6	6,8	6,7	6,5	6,8	6,2
AB Friends	6,6	7,2	7,9	8,2	8,0	7,2
AB Pop	3,0	3,3	3,8	3,6	3,8	4,1
Muut pelit	8,5	9,7	12,7	14,1	16,4	19,5
<b>Yhteensä</b>	<b>65,2</b>	<b>65,8</b>	<b>66,7</b>	<b>63,2</b>	<b>64,8</b>	<b>58,6</b>

## Brand Licensing

### Huhti-kesäkuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella laski 2,0 prosenttia 6,4 miljoonaan euroon (6,5). Liikevaihto koostui 5,2 miljoonasta eurosta (4,0) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 1,1 miljoonaa (2,4) Consumer Products -liiketoiminnasta. Consumer Products -liiketoiminnan hidaskuusi alku oli odotettavissa vanhempien lisenssisopimusten rahavirtojen pienentyessä ja uusien sopimuksien odottaessa Angry Birds -elokuva 2:n ensi-iltaa elokuussa 2019.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 3,7 miljoonaa euroa (3,6) ja käyttökatemarginaali oli 58,3 prosenttia (56,1).

Katsauskaudella Brand Licensing liiketoiminta jatkoi Angry Birds -elokuvan jatko-osan lisenssihohjelman sekä muun sisällön kuten TV-animaatiosarjojen kehittämistä. Uusi virtuaalitodellisuuspelejä "The Angry Birds Movie 2: Under Pressure" julkaistaan yksinoikeudella Playstation VR:lle elokuvan jatko-osan julkaisun aikoina.

### Tammi-kesäkuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella laski odotetusti 28,7 prosenttia 11,0 miljoonaan euroon (15,4). Liikevaihto koostui 8,5 miljoonasta eurosta (11,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja ensimmäisestä Angry Birds -elokuvasta, joka julkaistiin vuonna 2016, ja 2,5 miljoonaa euroa (4,2) Consumer Products -liiketoiminnasta. Alhaisempi Content Licensing -liiketoiminnan liikevaihto johtui ensimmäisen Angry Birds -elokuvan liikevaihdon pienentymisestä kuten on odotettavissa elokuvien tuloutusmallien mukaan. Consumer Products -liiketoiminnan hidaskuusi alku oli odotettavissa vanhempien lisenssisopimusten rahavirtojen pienentyessä ja uusien sopimuksien odottaessa Angry Birds -elokuvan jatko-osan ensi-iltaa elokuussa 2019.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 6,2 miljoonaa euroa (10,2) ja käyttökatemarginaali oli 56,6 prosenttia (66,5). Alhaisempi käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta viime vuoden vertailukauteen nähden.

Miljoonaa euroa	4-6/ 2019	4-6/ 2018	Muutos, %	1-6/ 2019	1-6/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	6,4	6,5	-2,0 %	11,0	15,4	-28,7 %	30,8
Consumer products	1,1	2,4	-54,1 %	2,5	4,2	-40,6 %	8,6
Content licensing	5,2	4,0	29,6 %	8,5	11,2	-24,2 %	22,2
Oikaistu käyttökate	3,7	3,6	1,9 %	6,2	10,2	-39,4 %	20,8
Oikaistu käyttökate-%	58,3 %	56,1 %	-	56,6 %	66,5 %	-	67,5 %
Käyttökate	3,7	3,6	1,9 %	6,2	10,2	-39,4 %	20,8
Käyttökate-%	58,3 %	56,1 %	-	56,6 %	66,5 %	-	67,5 %
Investoinnit	0,5	0,0	-	0,5	0,0	-	0,2
Poistot	3,1	2,6	17,5 %	5,0	7,0	-29,6 %	13,7

## Muut-segmentti

### Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille sekä älytelevisioille. Tällä hetkellä palvelussa on yli 150 peliä ja joka viikko tavoitellaan yhden uuden pelin lisäämistä. Yli 150 pelinkehittäjää ja -julkaisijaa on sopinut Hatchin kanssa yhteensä yli 400 pelin julkaisemisesta. Hatch on tällä hetkellä ladattavissa Samsungin Galaxy – sovelluskaupassa Etelä-Koreassa, Google Play:ssä Japanissa sekä 18:a maassa Euroopassa. Hatch Premium, joka on tilausmaksullinen palvelu, jossa on mm. Android-TV yhteensopivuus ja muuta sisältöä ilman mainoksia, on nyt saatavilla Etelä-Koreassa, USA:ssa, Japanissa, UK:ssa, Espanjassa ja Italiassa.

Katsauskaudella Hatch julkisti markkinointiyhteistyösopimukset Samsungin kanssa Etelä-Koreassa ja Yhdysvalloissa sekä Vodafonon kanssa UK:ssa, Espanjassa ja Italiassa.

Hatchin operatiiviset kulut olivat toisella vuosineljänneksellä 2,8 miljoonaa euroa (1,5) ja 4,6 miljoonaa euroa (2,7) ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Kulujen kasvu johtui Hatchin laajentumisesta uusille markkinoille.

Vuoden 2019 aikana, Rovio tutkii vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita Hatchin kasvun vauhdittamiseksi ja on myös valmis pienentämään omistusosuuttaan alle 50 prosentin.

## Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.6.2019	30.6.2018	31.12.2018
Pitkäaikaiset varat	49,8	49,8	45,4
Lyhytaikaiset saamiset	43,1	42,2	34,2
Käteisvarat ja muut rahavarat	124,6	97,0	123,6
<b>Varat yhteensä</b>	<b>217,5</b>	<b>189,0</b>	<b>203,2</b>
Oma pääoma	163,1	148,0	159,4
Rahoitusvelat	6,7	2,5	3,6
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,5	11,3	12,7
Muut lyhytaikaiset velat	35,2	27,2	27,4
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>217,5</b>	<b>189,0</b>	<b>203,2</b>

Rovion taseen loppusumma 30.6.2019 oli 217,5 miljoonaa euroa (189,0), josta oman pääoman osuus oli 163,1 miljoonaa euroa (148,0). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 124,6 miljoonaa euroa (97,0). Käteisvarat olivat 54,5 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 70,1 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen lasku johtui pääosin vuosineljänneksellä maksetuista osingoista.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 12,5 miljoonaa euroa (11,3).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.6.2019 yhteensä 49,8 miljoonaa euroa (49,8), nousten 45,4

miljoonasta eurosta 31.12.2018. Muutos johtui pääasiassa käyttöoikeusomaisuuserien (toimisto- ja kalustoleasingien) tunnistamisesta taseeseen IFRS 16-standardin käyttöönoton seurauksena, osittain tasoittuen aineettomien hyödykkeiden vähentymisellä. Aineettomien hyödykkeiden muutos johtuu poistoista, liittyen pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 30.6.2019 oli negatiivinen 108,9 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 3,6 miljoonaa euroa on Tekesiltä, 3,0 miljoonaa euroa on Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saama vaihtovelkakirjalaina, sekä 9,4 miljoonaa euroa leasing-sopimuksista johtuvia rahoituslainoja.

## Rahavirta ja rahoitus

### Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa

	4-6/2019	4-6/2018	1-6/2019	1-6/2018	1-12/2018
Liiketoiminnan rahavirrat	4,8	1,8	8,0	12,3	42,6
Investointien rahavirrat	-1,0	-0,0	-2,4	-0,3	-1,2
Rahoituksen rahavirrat	-7,8	-7,2	-4,8	-6,5	-9,4
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>-4,0</b>	<b>-5,4</b>	<b>0,9</b>	<b>5,5</b>	<b>32,0</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,3	0,9	0,1	0,7	0,8
Rahavarat kauden alussa	128,8	101,5	123,6	90,8	90,8
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>124,6</b>	<b>97,0</b>	<b>124,6</b>	<b>97,0</b>	<b>123,6</b>

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 4,8 miljoonaa euroa (1,8) toisella vuosineljänneksellä. Kasvu johtui käyttöpääoman kasvusta, jota käyttökateen lasku ja ja vertailukautta suuremmat maksetut verot osittain tasoittivat.

Investointien rahavirta oli -1,0 miljoonaa euroa (-0,0) toisella vuosineljänneksellä. Kasvu johtui pääosin Brand Licensing-segmentin 0,5 miljoonan euron investoinneista lähinnä AB Explore sovellukseen, sekä Gamesin 0,2 miljoonan euron ja Muut-segmentin 0,3 miljoonan euron investoinneista.

Rahoituksen rahavirta oli -7,8 miljoonaa euroa (-7,2) toisella vuosineljänneksellä. Kasvu johtui 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista, jotka esitetään vuoden 2019 alusta lähtien rahoituksen rahavirroissa aiemman liiketoiminnan rahavirroissa esittämisen sijaan, IFRS 16 -standardin käyttöönoton seurauksena. Maksetut osingot olivat 7,1 miljoonaa euroa, ja ne olivat samalla tasolla kuin vertailukaudella.

## Henkilöstö

Huhtikuusta kesäkuuhun 2019 Roviolla työskenteli keskimäärin 448 henkilöä (379). Näistä 339 henkilöä (289) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 33 henkilöä (32) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 76 henkilöä (58) muissa toiminnoissa, sisältäen Hatch Entertainmentin ja hallinnon.

Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kasvoi loppuvuodesta 2018 tapahtuneen Playraven Oy -yritysoston, sekä Games-liiketoimintayksikön ja Hatch Entertainmentin orgaanisen kasvun johdosta.

	4-6/2019	4-6/2018	Muutos, %	1-6/2019	1-6/2018	Muutos, %	1-12/2018
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	448	379	18,2 %	435	382	13,8 %	388
Työntekijät (kauden loppu)	463	386	19,9 %	463	386	19,9 %	418

## Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.6.2019 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 677 642 kappaletta.

10 suurimman osakkeenomistajan osakkeenomistus on esitetty alla olevassa taulukossa (ei sisällä hallintarekisteröityjä omistajia). Oivor AB:n osakeomistus on hallintarekisteröity, eikä sitä esitetä taulukossa erikseen.

Rovio Entertainment Oyj omisti 30.6.2019 482 691 omaa osakettaan.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	2 067 500	2,6 %
Hed Niklas Peter	1 921 746	2,4 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 456 229	1,8 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 250 000	1,6 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,3 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,1 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	710 000	0,9 %
Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	677 471	0,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	514 196	0,6 %
Säästöpankki Kotimaa -sijoitusrahasto	506 567	0,6 %
<b>Kymmenen suurinta, yhteensä</b>	<b>10 978 783</b>	<b>13,8 %</b>
Muut osakkeenomistajat	68 698 859	86,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>79 677 642</b>	<b>100,0 %</b>

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 laskemisen. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen. Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka voidaan kohdistaa vuosille 2017, 2018 ja 2019. Optioilla on kahden vuoden kertymisaika. 2017-optioiden merkintähinta on osakkeiden merkintähinta listautumisessa. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskikurssi Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskikurssi Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2019.

2017-optio-ohjelmasta on 30.6.2019 mennessä allokoitu 985 150 optiota, 2018-optio-ohjelmasta on 30.6.2019 mennessä allokoitu 1 168 500 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 30.6.2019 mennessä allokoitu 1 234 750 optiota.

Optio-ohjelman osallistujat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita, mikäli ne on listattu pörsissä. 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. Osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta on 30.6.2019 mennessä allokoitu 590 495 osakeoikeutta.

## 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.

Olenneisimmat riskit liittyvät Rovion markkinoilla olevien kärkipelien taloudelliseen suorituskykyyn, näiden pelien jatkuvaan kehittämiseen sekä uusien menestyvien pelien kehitykseen.

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. Viranomaisten toiminta ja säädökset eri maissa voivat vaikuttaa liiketoimintaan ja sen kehitykseen lyhyellä ja pitkällä aikavälillä.

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.

## 2019 näkymät (muuttumattomat)

Rovion liikevaihdon odotetaan vuonna 2019 kasvavan 300–330 miljoonaan euroon ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta.

### Näkymien perusta

Vuonna 2019 Rovion Games-liiketoiminta jatkaa jo julkaistujen pelien kehittämistä Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, toteuttaa kannattavaa käyttäjähankintaa sekä kehittää uusia pelejä. Tavoitteena on julkaista vähintään kaksi uutta peliä vuoden aikana (ensimmäinen peli, Angry Birds Dream Blast julkaistiin 24. tammikuuta). Toisen julkaisun odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 30 – 35 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasolla keskimääräisen takaisinmaksuajan ollessa 12 kuukautta. Käyttäjähankintainvestointien määrä voi vaihdella riippuen pelien monetisaation kehityksestä, uusien pelien julkaisuajankohdasta sekä kilpailutilanteesta.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan olevan samalla tasolla tai hieman kasvavan vuonna 2019 erityisesti vuoden toisella vuosipuoliskolla, jolloin Angry Birds -elokuvan jatko-osa on ajoitettu julkaistavaksi.

Konsernitasolla isoin liikevaihdon kontribuutio odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle. Vertailukelpoisen liikevoiton ilman Hatch Entertainmentia odotetaan olevan 12–14 prosenttia liikevaihdosta.

## **Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset**

Rovion varsinainen yhtiökokous pidettiin 9.4.2019. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2018 sekä myönsi hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 2018. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta. Osingon täsmäytyspäivä oli 11. huhtikuuta 2019 ja osingon maksupäivä oli 18. huhtikuuta 2019.

Yhtiökokous vahvisti hallituksen jäsenmääräksi seitsemän (7). Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Mika Ihamuotila, Fredrik Löving, Jeferson Valadares ja Jenny Wolfram valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2020 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Mika Ihamuotila valittiin hallituksen puheenjohtajaksi ja Kaj Hed hallituksen varapuheenjohtajaksi.

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

Yhtiön tilintarkastajaksi valittiin uudelleen tilintarkastusyhteisö Ernst & Young Oy.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään yhtiön omien osakkeiden hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta. Hankittavien ja/tai pantiksi otettavien omien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 7 946 474 osaketta (noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista).

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 7 946 474 osaketta (noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista). Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 7 946 474 yhtiön hallussa olevan oman osakkeen luovuttamisesta.

Molemmat valtuutukset ovat voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2020 asti.

Välittömästi yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus valitsi keskuudestaan Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Mika Ihamuotilan ja Jenny Wolframin tarkastusvaliokunnan jäseniksi, ja Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Camilla Hed-Wilsonin, Mika Ihamuotilan ja Jenny Wolframin palkitsemisvaliokunnan jäseniksi.

## **Osakemerkinnät optio-oikeuksilla**

Toisella vuosineljänneksellä Rovio Entertainment Oyj:öön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 212 900 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 610 260,00 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 677 642 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 8.4.2019. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

## **Osingonjako**

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta, yhteensä 7.117.416,45 euroa. Osingon täsmäytyspäivä oli 11. huhtikuuta 2019 ja osingon maksupäivä oli 18. huhtikuuta 2019.

## **Katsauskauden jälkeiset tapahtumat**

Katsauskauden jälkeen Rovio Entertainment Oyj:ön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 1 360 470 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 3 816 745,20 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 81 038 112 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 24.7.2019. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

Rovio vastaanotti katsauskauden päättymisen jälkeen liputusilmoituksen. Ilmoituksen mukaan Swedbank Robur Fonder AB:n ja sen tytäryhtiöiden osakeomistus ja äänivalta on 24.7.2019 pudonnut alle 10 prosenttiin.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus



# Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	4-6 2019	4-6/ 2018	Muutos, %	1-6/ 2019	1-6/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	71,8	71,8	0,0 %	142,6	137,5	3,8 %	281,2
Käyttökate (EBITDA)*	9,6	9,3	3,8 %	20,1	23,6	-14,0 %	47,8
Käyttökate-%*	13,4 %	12,9 %	-	14,1 %	17,1 %	-	17,0 %
Oikaistu käyttökate*	9,6	9,3	3,8 %	20,1	23,9	-15,9 %	47,5
Oikaistu käyttökate-%*	13,4 %	12,9 %	-	14,1 %	17,4 %	-	16,9 %
Liikevoitto*	5,3	6,0	-11,3 %	12,8	15,2	-16,1 %	31,5
Liikevoittomarginaali, %*	7,4 %	8,4 %	-	9,0 %	11,1 %	-	11,2 %
Oikaistu liikevoitto*	5,3	6,0	-11,3 %	12,8	15,6	-17,9 %	31,2
Oikaistu liikevoittomarginaali,%*	7,4 %	8,4 %	-	9,0 %	11,3 %	-	11,1 %
Tulos ennen veroja	4,8	6,8	-29,4 %	12,4	15,8	-21,8 %	32,2
Investoinnit	1,0	0,0	161,5 %	1,6	0,3	369,0 %	1,3
Käyttäjähankinta	21,3	22,9	-6,9 %	45,1	37,5	20,2 %	78,6
Oman pääoman tuotto (ROE),%	18,5 %	20,6 %	-	18,5 %	20,6 %	-	21,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing),%*	-66,8 %	-63,9 %	-	-66,8 %	-63,9 %	-	-75,3 %
Omavaraisuusaste,%*	79,6 %	83,4 %	-	79,6 %	83,4 %	-	83,7 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	0,07	-45,1 %	0,11	0,16	-28,1 %	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,04	0,07	-45,0 %	0,11	0,15	-28,0 %	0,31
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	4,8	1,8	162,4 %	8,0	12,3	-34,7 %	42,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	448	379	18,2 %	435	382	13,9 %	388

\*Ei täysin vertailukelpoinen IFRS 16-standardin käyttöönoton seurauksena. Katso tarkemmin Liite 1.

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 analyttikoiden, sijoittajien ja muiden tahojen käyttämiä.

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

Täydentävinä tunnuslukuina esitetään kannattavuutta ja tehokkuutta osoittavat käyttökate, käyttökateprosentti, oikaistu käyttökate, oikaistu käyttökateprosentti, liikevoitto, 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 määriteltyjä tunnuslukuja korvaavina tunnuslukuina. Kaikki yhtiöt eivät laske vaihtoehtoisia tunnuslukuja yhdenmukaisella tavalla, ja siksi tässä olevat vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden esittämien samannimisten tunnuslukujen kanssa.

## Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>71,8</b>		<b>71,8</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-19,0		-19,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-12,5		-12,5
Poistot ja arvonalentumiset	-4,3		-4,3
Muut liiketoiminnan kulut	-30,7		-30,7
<b>Liikevoitto</b>	<b>5,3</b>		<b>5,3</b>

Miljoonaa euroa	4-6/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>71,8</b>		<b>71,8</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-20,5		-20,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-10,4		-10,4
Poistot ja arvonalentumiset	-3,3		-3,3
Muut liiketoiminnan kulut	-31,6		-31,6
<b>Liikevoitto</b>	<b>6,0</b>		<b>6,0</b>

Miljoonaa euroa	1-6/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>142,6</b>		<b>142,6</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-38,8		-38,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-21,9		-21,9
Poistot ja arvonalentumiset	-7,3		-7,3
Muut liiketoiminnan kulut	-61,9		-61,9
<b>Liikevoitto</b>	<b>12,8</b>		<b>12,8</b>

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

Miljoonaa euroa	1-12/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>281,2</b>		<b>281,2</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	1,1	-0,7	0,4
Materiaalit ja palvelut	-79,8		-79,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-42,6	0,3	-42,4
Poistot ja arvonalentumiset	-16,3	0,0	-16,3
Muut liiketoiminnan kulut	-111,9	0,1	-111,9
<b>Liikevoitto</b>	<b>31,5</b>	<b>-0,3</b>	<b>31,2</b>

## Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2019	4-6/2018	1-6/2019	1-6/2018	1-12/2018
<b>Liikevoitto</b>	<b>5,3</b>	<b>6,0</b>	<b>12,8</b>	<b>15,2</b>	<b>31,5</b>
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto					-0,7
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista				0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta				0,1	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista				0,0	0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>5,3</b>	<b>6,0</b>	<b>12,8</b>	<b>15,6</b>	<b>31,2</b>

## Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2019	4-6/2018	1-6/2019	1-6/2018	1-12/2018
<b>Liikevoitto</b>	<b>5,3</b>	<b>6,0</b>	<b>12,8</b>	<b>15,2</b>	<b>31,5</b>
Poistot ja arvonalentumiset	4,3	3,3	7,3	8,3	16,3
<b>Käyttökate</b>	<b>9,6</b>	<b>9,3</b>	<b>20,1</b>	<b>23,6</b>	<b>47,8</b>
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto					-0,7
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista				0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta				0,1	0,1
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>9,6</b>	<b>9,3</b>	<b>20,1</b>	<b>23,9</b>	<b>47,5</b>

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

Miljoonaa euroa	4-6/2019	4-6/2018	1-6/2019	1-6/2018	1-12/2018
<b>Omavaraisuusaste, %</b>	<b>79,6 %</b>	<b>83,4 %</b>	<b>79,6 %</b>	<b>83,4 %</b>	<b>83,7 %</b>
Oma pääoma	163,1	148,0	163,1	148,0	159,4
Saadut ennakat	6,3	7,5	6,3	7,5	6,5
Myynnin jaksotukset	6,2	3,9	6,2	3,9	6,2
Taseen loppusumma	217,5	189,0	217,5	189,0	203,2
<b>Oman pääoman tuotto, %</b>	<b>18,5 %</b>	<b>20,6 %</b>	<b>18,5 %</b>	<b>20,6 %</b>	<b>21,5 %</b>
Voitto tai tappio ennen veroja	28,8	25,2	28,8	25,2	32,2
Tarkastelukauden alun oma pääoma	148,0	96,4	148,0	96,4	140,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	163,1	148,0	163,1	148,0	159,4
<b>Nettovelkaantumisaste, %</b>	<b>-66,8 %</b>	<b>-63,9 %</b>	<b>-66,8 %</b>	<b>-63,9 %</b>	<b>-75,3 %</b>
Korolliset velat	15,7	2,5	15,7	2,5	3,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	124,6	97,0	124,6	97,0	123,6
Oma pääoma	163,1	148,0	163,1	148,0	159,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	10,1	2,5	10,1	2,5	3,4
Lyhytaikaiset korolliset velat	5,6	0,0	5,6	0,0	0,1
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	124,6	97,0	124,6	97,0	123,6
<b>Nettovelka</b>	<b>-108,9</b>	<b>-94,5</b>	<b>-108,9</b>	<b>-94,5</b>	<b>-120,0</b>

## Bruttomyynti

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

### Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	4-6/2019	4-6/2018	1-6/2019	1-6/2018	1-12/2018
Kirjattu bruttomyynti	65,2	64,8	131,0	123,4	253,3
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,5	-0,4	0,6	-2,1	-4,7
Asiakassopimukset	0,3	0,4	0,5	0,8	1,5
Muut oikaisuerät	-0,6	0,5	-0,4	0,1	0,3
<b>Liikevaihto</b>	<b>65,4</b>	<b>65,3</b>	<b>131,7</b>	<b>122,1</b>	<b>250,4</b>

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. Asiakassopimuksiin eivät kuulu Applen ja Googlen sovelluskaupat.

## Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

**Käyttökate**, joka on liikevoitto ennen poistoja ja arvonalentumisia.

**Käyttökateprosentti**, joka on käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

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

**Oikaistu käyttökate**, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

**Oikaistu käyttökateprosentti**, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

**Liikevoittoprosentti**, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

**Oikaistu liikevoitto**, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

**Oikaistu liikevoittoprosentti**, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

**Käyttäjähankinta**, liittyy uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulospurusteisten markkinointikampanjoiden kautta.

**Käyttäjähankinnan 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

asiakassopimuksista, myyntitulon jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta.

**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 tietyllä ajanjaksolla on jokaisen yksittäisen päivän keskiarvo tietyllä ajanjaksolla.

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

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

**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.

# Puolivuotiskatsaus 1.1.-30.6.2019 – Taulukko-osa

Puolivuotiskatsauksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

## Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2019	4-6/ 2018	1-6/ 2019	1-6/ 2018	1-12/ 2018
<b>Liikevaihto</b>	<b>71,8</b>	<b>71,8</b>	<b>142,6</b>	<b>137,5</b>	<b>281,2</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0	0,0	1,1
Materiaalit ja palvelut	19,0	20,5	38,8	39,0	79,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	12,5	10,4	21,9	21,5	42,6
Poistot ja arvonalentumiset	4,3	3,3	7,3	8,3	16,3
Muut liiketoiminnan kulut	30,7	31,6	61,9	53,5	111,9
<b>Liikevoitto</b>	<b>5,3</b>	<b>6,0</b>	<b>12,8</b>	<b>15,2</b>	<b>31,5</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,5	0,8	-0,4	0,6	0,7
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Voitto (tappio) ennen veroja</b>	<b>4,8</b>	<b>6,8</b>	<b>12,4</b>	<b>15,8</b>	<b>32,2</b>
<b>Tuloverot</b>	<b>1,9</b>	<b>1,6</b>	<b>3,5</b>	<b>3,4</b>	<b>7,7</b>
<b>Tilikauden voitto (tappio)</b>	<b>2,9</b>	<b>5,2</b>	<b>8,9</b>	<b>12,4</b>	<b>24,6</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	2,9	5,2	8,9	12,4	24,6
<b>Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut</b>					
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	-0,1	0,1	-0,0	-0,0	0,0
<b>Laaja tulos verojen jälkeen</b>	<b>2,8</b>	<b>5,3</b>	<b>8,8</b>	<b>12,4</b>	<b>24,6</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Emoyhtiön omistajien osuus</b>	<b>2,8</b>	<b>5,3</b>	<b>8,8</b>	<b>12,4</b>	<b>24,6</b>
<b>Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:</b>					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	0,07	0,11	0,16	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,04	0,07	0,11	0,15	0,31

## Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.6.2019	30.6.2018	31.12.2018
<b>VARAT</b>			
<b>Pitkäaikaiset varat</b>	<b>49,8</b>	<b>49,8</b>	<b>45,4</b>
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	9,8	0,5	0,6
Aineettomat hyödykkeet	33,3	45,2	39,0
Sijoitukset	0,8	0,0	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,8	0,8
Laskennalliset verosaamiset	5,2	3,3	4,9
<b>Lyhytaikaiset varat</b>	<b>167,7</b>	<b>139,1</b>	<b>157,8</b>
Myyntisaamiset	28,8	30,7	23,0
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	11,7	9,9	10,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	2,5	1,5	1,1
Käteisvarat ja muut rahavarat	124,6	97,0	123,6
<b>Varat yhteensä</b>	<b>217,5</b>	<b>189,0</b>	<b>203,2</b>
<b>OMA PÄÄOMA JA VELAT</b>			
<b>Oma pääoma</b>			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	37,4	36,6	36,7
Muuntoerot	-0,5	-0,6	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-2,2	0,0	-2,7
Kertyneet voittovarot	118,9	98,9	100,7
Tilikauden voitto	8,9	12,4	24,6
<b>Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta</b>	<b>163,1</b>	<b>148,0</b>	<b>159,4</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
<b>Oma pääoma yhteensä</b>	<b>163,1</b>	<b>148,0</b>	<b>159,4</b>
<b>Velat</b>			
<b>Pitkäaikaiset velat</b>	<b>10,2</b>	<b>2,7</b>	<b>3,6</b>
Korolliset velat	3,5	2,5	3,4
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	6,6	0,1	0,1
Laskennalliset verovelat	0,0	0,1	0,1
<b>Lyhytaikaiset velat</b>	<b>44,3</b>	<b>38,2</b>	<b>40,1</b>
Ostovelat ja muut velat	12,5	11,0	10,9
Korolliset velat	3,2	0,0	0,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	2,8	0,1	0,3
Saadut ennakot	6,3	7,5	6,5
Myyntituottojen jaksotus	6,2	3,9	6,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,3	0,1	1,2
Varaukset	0,3	0,5	0,6
Siirtovelat	12,6	15,1	14,3
<b>Velat yhteensä</b>	<b>54,4</b>	<b>40,9</b>	<b>43,7</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>217,5</b>	<b>189,0</b>	<b>203,2</b>

## Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

### Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2018:

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

### Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2019:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2019</b>	<b>0,7</b>	<b>36,7</b>	<b>-2,7</b>	<b>125,3</b>	<b>-0,5</b>	<b>159,4</b>	<b>0,0</b>	<b>159,4</b>
Tilikauden voitto (tappio)				8,9		8,9		8,9
Optiomerkinnot		0,7				0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät					-0,0	-0,0		-0,0
Osakeperusteiset maksut			0,5	0,7		1,2		1,2
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
<b>30.6.2019</b>	<b>0,7</b>	<b>37,4</b>	<b>-2,2</b>	<b>127,7</b>	<b>-0,5</b>	<b>163,1</b>	<b>0,0</b>	<b>163,1</b>



## Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2019	4-6/ 2018	1-6/ 2019	1-6/ 2018	1-12/ 2018
<b>Liiketoiminnan rahavirrat</b>					
Voitto (tappio) ennen veroja	4,8	6,8	12,4	15,8	32,2
<b>Oikaisut:</b>					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	4,3	3,3	7,3	8,3	15,7
Valuuttakurssien muutos	0,3	-0,9	-0,1	-0,8	-0,8
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	-0,0	-0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,3	0,1	0,5	0,2	0,1
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Muut oikaisut	0,0	0,0	0,0	0,0	-0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	0,6	0,8	1,3	1,5	3,0
<b>Käyttöpääoman muutokset:</b>					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	1,0	-2,2	-7,6	0,8	7,6
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-3,1	-4,7	1,8	-4,5	-4,3
Saadut korot	0,1	0,1	0,2	0,2	0,3
Maksetut korot	-0,3	-0,2	-0,6	-0,4	-0,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-3,2	-1,3	-7,2	-8,8	-10,9
<b>Liiketoiminnan nettorahavirta</b>	<b>4,8</b>	<b>1,8</b>	<b>8,0</b>	<b>12,3</b>	<b>42,6</b>
<b>Investointien rahavirrat</b>					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1,0	-0,0	-1,6	-0,3	-1,3
Muut sijoitukset	0,0	0,0	-0,8	0,0	0,0
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Investointien nettorahavirta</b>	<b>-1,0</b>	<b>-0,0</b>	<b>-2,4</b>	<b>-0,3</b>	<b>-1,2</b>
<b>Rahoituksen rahavirrat</b>					
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,1	-1,3	-0,1	-0,2
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	3,0	0,0	-0,2
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,0	0,7	0,7	0,9
Omien osakkeiden hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	-3,0
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,0	0,0	0,3
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	-7,1	-7,1	-7,1	-7,1	-7,1
<b>Rahoituksen nettorahavirta</b>	<b>-7,8</b>	<b>-7,2</b>	<b>-4,8</b>	<b>-6,5</b>	<b>-9,4</b>
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>-4,0</b>	<b>-5,4</b>	<b>0,9</b>	<b>5,5</b>	<b>32,0</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,3	0,9	0,1	0,7	0,8
Rahavarat kauden alussa	128,8	101,5	123,6	90,8	90,8
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>124,6</b>	<b>97,0</b>	<b>124,6</b>	<b>97,0</b>	<b>123,6</b>

## Liitetiedot

### 1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Puolivuotiskatsaus on laadittu IAS 34 osavuositarkastukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2018, poisluettuna IFRS 16-standardin käyttöönoton vaikutukset, jotka on esitetty alla.

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

Tämä puolivuotiskatsaus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2018.

Puolivuotiskatsauksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

#### 1.1 Muutokset laatimisperiaatteissa

Rovio otti käyttöön IFRS 16 Vuokrasopimukset-standardin sen tultua voimaan 1.1.2019 soveltaen siirtymässä yksinkertaistettua menettelytapaa, jolloin vertailutietoja 31.12.2018 päättyneeltä tilikaudelta ei oikaista. Rovio on soveltanut siirtymässä lyhytaikaisten vuokrasopimusten helpotusta sekä arvoltaan vähäisten kohdeomaisuuserien helpotusta. Standardin käyttöönotto on edellyttänyt merkittävää johdon harkintaa. Olennaiset johdon arviot ja harkinnanvaraisuudet standardin soveltamisessa liittyvät pääasiallisesti vuokrakauden arviointiin sekä käytettävän diskonttokoron määrittämiseen.

Roviolla on useita vuokrasopimuksia, joiden kohteena on toimistotiloja sekä koneita ja laitteistoa. Vuokrasopimuksista kirjataan käyttöoikeusomaisuuserä ja vastaava vuokrasopimusvelka sillä hetkellä, kun yhtiö saa kohdeomaisuuserän käytettäväksi. Vuokrasopimuksesta kirjattavat velat on kirjattu nykyarvoon diskonttaamalla vuokramaksut käyttämällä sopimuksen sisäistä korkoa diskonttokorkona, mikäli se on valmiiksi määritelty, tai lisäluoton korolla.

Vuokramaksut on jaettu rahoituskuluun sekä vuokrasopimusvelan takaisinmaksuun. Rahoituskulu on kohdistettu vuokra-ajalle siten, että kulun määrä jokaisella kaudella vastaa saman suuruista korkoprosenttia jäljellä olevalle vuokrasopimusvelalle. Käyttöoikeusomaisuuserä poistetaan tasapoistoin joko omaisuuserän taloudellisen vaikutusajan tai vuokra-ajan mukaisesti sen mukaan, kumpi edellä mainituista ajanjaksoista on lyhyempi. Rovion käyttöoikeusomaisuuserien poistoajat ovat sopimuksesta riippuen 1-5 vuotta. Yhtä vuotta lyhyempiin sopimuksiin sovelletaan helpotusta, ja ne kirjataan tasaerinä kuluksi vuokra-ajalle. Katsauskaudella vuokramenoja kirjattiin kuluksi yhteensä 0,0 miljoonaa euroa.

IFRS 16:n mukaiset vuokramaksut ja korkokulut esitetään osana rahoituksen rahavirtoja yhtiön rahavirtalaskelmalla.

IFRS 16 -standardi otettiin käyttöön 1.1.2019 ja käyttöönotto kasvatti Rovion avaavan taseen 2019 käyttöoikeusomaisuusvaroja noin 5,6 miljoonalla eurolla ja rahoitusvelkoja noin 6,0 miljoonalla eurolla. Lisäksi vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana voimaan astuneiden vuokrasopimusten perusteella taseeseen kirjattiin noin 4,2 miljoonaa euroa.

Käyttöönoton vaikutukset avaavaan 2019 taseeseen on esitetty allaolevassa taulukossa.

<b>Konsernin tase, miljoonaa euroa</b>	<b>Päätävä tase 31.12.2018</b>	<b>IFRS 16 käyttöönoton vaikutus</b>	<b>Avaava tase 1.1.2019</b>
Pitkäaikaiset varat	45,4	5,6	51,0
Lyhytaikaiset saamiset	34,2		34,2
Rahavarat	123,6		123,6
<b>Varat yhteensä</b>	<b>203,2</b>	<b>5,6</b>	<b>208,8</b>
Oma pääoma	159,4		159,4
Rahoitusvelat	3,6	6,0	9,7
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,7		12,7
Muut lyhytaikaiset velat	27,4	-0,4	27,0
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>203,2</b>	<b>5,6</b>	<b>208,8</b>

Käyttöönoton vaikutukset toisen neljänneksen tuloslaskelmaan on esitetty allaolevassa taulukossa.

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>Raportoitu 4-6/2019</b>	<b>IFRS 16 vaikutus</b>	<b>IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 4-6/2019</b>
<b>Liikevaihto</b>	<b>71,8</b>		<b>71,8</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	19,0		19,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	12,5		12,5
Poistot ja arvonalentumiset	4,3	-0,6	3,7
Muut liiketoiminnan kulut	30,7	0,7	31,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>5,3</b>		<b>5,3</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,5	-0,1	-0,6
<b>Voitto (tappio) ennen veroja</b>	<b>4,8</b>		<b>4,8</b>

Käyttöönoton vaikutukset ensimmäisen vuosipuoliskon tuloslaskelmaan on esitetty allaolevassa taulukossa.

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>Raportoitu 1-6/2019</b>	<b>IFRS 16 vaikutus</b>	<b>IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 1-6/2019</b>
<b>Liikevaihto</b>	<b>142,6</b>		<b>142,6</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	38,8		38,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	21,9		21,9
Poistot ja arvonalentumiset	7,3	-1,2	6,2
Muut liiketoiminnan kulut	61,9	1,3	63,2
<b>Liikevoitto</b>	<b>12,8</b>		<b>12,8</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,4	-0,1	-0,6
<b>Voitto (tappio) ennen veroja</b>	<b>12,4</b>		<b>12,4</b>

## 1.2 IFRS 16 käyttöönoton vaikutukset avainlukuihin

Allaolevassa taulukossa on esitetty IFRS 16 -standardin käyttöönoton vaikutukset Rovion avainlukuihin.

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>Raportoitu</b>	<b>IFRS 16 vaikutus</b>	<b>IFRS 16 vaikutuksella oikaistu</b>
	<b>4-6/2019</b>		<b>4-6/2019</b>
Liikevaihto	71,8		71,8
Käyttökate (EBITDA)	9,6	-0,6	9,0
Käyttökate-%	13,4 %		12,6 %
Oikaistu käyttökate	9,6	-0,6	9,0
Oikaistu käyttökate-%	13,4 %		12,6 %
Liikevoitto	5,3	-0,1	5,2
Liikevoittomarginaali, %	7,4 %		7,3 %
Oikaistu liikevoitto	5,3	-0,1	5,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	7,4 %		7,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-66,8 %		-72,1 %
Omavaraisuusaste, %	79,6 %		83,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	4,8	-0,6	4,1

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>Raportoitu</b>	<b>IFRS 16 vaikutus</b>	<b>IFRS 16 vaikutuksella oikaistu</b>
	<b>1-6/2019</b>		<b>1-6/2019</b>
Liikevaihto	142,6		142,6
Käyttökate (EBITDA)	20,1	-1,2	18,9
Käyttökate-%	14,1 %		13,3 %
Oikaistu käyttökate	20,1	-1,2	18,9
Oikaistu käyttökate-%	14,1 %		13,3 %
Liikevoitto	12,8	-0,1	12,7
Liikevoittomarginaali, %	9,0 %		8,9 %
Oikaistu liikevoitto	12,8	-0,1	12,7
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	9,0 %		9,0 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-66,8 %		-72,1 %
Omavaraisuusaste, %	79,6 %		83,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	8,0	-1,3	6,7

## 2. Tuloslaskelman liitetiedot

### 2.1 Segmenttitiedot

Rovio on määritellyt toimintasegmentteikseen Games, Brand Licensing (BLU) ja Muut.

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 käyttökateä tärkeimpänä tunnuslukuna. Konsernin toimintasegmenttien välillä ei ole liikevaihtoa.

Segmenttien varoja ja velkoja lukuun ottamatta pitkäaikaisia varoja ei ole raportoitu konsernin ylimmälle operatiiviselle päätöksentekijälle, minkä johdosta niitä ei ole sisällytetty alla olevaan taulukkoon. Roviolla ei ollut katsauskaudella asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

### 2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

Kohdistukset segmenttien välillä koostuvat niin työsuhte-etuuksista aiheutuvista kuluista kuin

yhteisten toimintojen yleisistä ja hallintokuluista, jotka kirjataan keskitetysti ja kohdistetaan raportoitaville segmenteille omana rivinänsä osana johdon raportointia.

**Tuloslaskelma segmentteittäin**  
4-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>65,4</b>	<b>6,4</b>	<b>0,0</b>		<b>71,8</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	18,8	0,3	0,0		19,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,7	1,0	2,0	0,7	12,5
Käyttäjähankinta	21,3	0,0	0,0		21,3
Muut liiketoiminnan kulut	4,9	1,1	2,2	1,1	9,3
Kohdistukset	1,2	0,3	0,4	-1,9	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>10,5</b>	<b>3,7</b>	<b>-4,6</b>	<b>0,0</b>	<b>9,6</b>
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	3,1	0,1		4,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,5</b>	<b>0,6</b>	<b>-4,7</b>		<b>5,3</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>10,5</b>	<b>3,7</b>	<b>-4,6</b>		<b>9,6</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>10,5</b>	<b>3,7</b>	<b>-4,6</b>		<b>9,6</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,5</b>	<b>0,6</b>	<b>-4,7</b>		<b>5,3</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>9,5</b>	<b>0,6</b>	<b>-4,7</b>		<b>5,3</b>

**Investoinnit segmentteittäin**  
4-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,2	0,5	0,3	1,0

**Varat segmentteittäin 30.6.2019**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,2	25,4	17,2	49,8

**Tuloslaskelma segmenteittäin**  
4-6/2018

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

**Investoinnit segmenteittäin**  
4-6/2018

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

**Varat segmenteittäin 30.6.2018**

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

**Tuloslaskelma segmenteittäin**  
1-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>131,7</b>	<b>11,0</b>	<b>0,0</b>		<b>142,6</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	38,3	0,5	0,0		38,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	14,9	1,9	3,7	1,4	21,9
Käyttäjähankinta	45,1	0,0	0,0		45,1
Muut liiketoiminnan kulut	9,5	1,8	3,4	2,1	16,8
Kohdistukset	2,2	0,6	0,7	-3,5	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>21,7</b>	<b>6,2</b>	<b>-7,8</b>	<b>0,0</b>	<b>20,1</b>
Poistot ja arvonalentumiset	2,1	5,0	0,3		7,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>19,6</b>	<b>1,2</b>	<b>-8,1</b>		<b>12,8</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>21,7</b>	<b>6,2</b>	<b>-7,8</b>		<b>20,1</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>21,7</b>	<b>6,2</b>	<b>-7,8</b>		<b>20,1</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>19,6</b>	<b>1,2</b>	<b>-8,1</b>		<b>12,8</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>19,6</b>	<b>1,2</b>	<b>-8,1</b>		<b>12,8</b>

**Investoinnit segmenteittäin**  
1-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,3	0,5	0,8	1,6

**Varat segmenteittäin 30.6.2019**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,2	25,4	17,2	49,8

**Tuloslaskelma segmenteittäin**  
1-6/2018

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

**Investoinnit segmenteittäin**  
1-6/2018

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

**Varat segmenteittäin 30.6.2018**

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



**Tuloslaskelma segmentteittäin**  
1-12/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>250,4</b>	<b>30,8</b>	<b>0,0</b>		<b>281,2</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	0,0	0,8		1,1
Materiaalit ja palvelut	78,0	1,8	0,0		79,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	29,7	3,7	6,6	2,7	42,6
Käyttäjähankinta	78,6	0,0	0,0		78,6
Muut liiketoiminnan kulut	18,5	3,3	5,9	5,6	33,3
Kohdistukset	5,4	1,2	1,7	-8,3	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>40,5</b>	<b>20,8</b>	<b>-13,4</b>	<b>0,0</b>	<b>47,8</b>
Poistot ja arvonalentumiset	2,2	13,7	0,4		16,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>38,3</b>	<b>7,0</b>	<b>-13,8</b>		<b>31,5</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>40,5</b>	<b>20,8</b>	<b>-13,4</b>		<b>47,8</b>
Oikaisut	0,3	0,0	-0,7		-0,3
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>40,8</b>	<b>20,8</b>	<b>-14,1</b>		<b>47,5</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>38,3</b>	<b>7,0</b>	<b>-13,8</b>		<b>31,5</b>
Oikaisut	0,3	0,0	-0,7		-0,3
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>38,6</b>	<b>7,0</b>	<b>-14,5</b>		<b>31,2</b>

**Investoinnit segmentteittäin**  
1-12/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,3	0,2	0,9	1,3

**Varat segmentteittäin 31.12.2018**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,9	29,7	7,8	45,4

**2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma**

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

Miljoonaa euroa	4-6/2019			4-6/2018		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	42,7	5,2	47,9	39,9	3,9	43,7
Latinalainen Amerikka	0,7	0,2	0,8	0,9	0,4	1,4
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	14,4	0,7	15,1	16,6	1,2	17,8
Aasia ja Tyynenmeren alue	7,7	0,2	8,0	7,9	1,1	8,9
<b>Yhteensä</b>	<b>65,4</b>	<b>6,4</b>	<b>71,8</b>	<b>65,3</b>	<b>6,5</b>	<b>71,8</b>

Miljoonaa euroa	1-6/2019			1-6/2018		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	87,2	8,0	95,3	75,6	10,8	86,4
Latinalainen Amerikka	1,3	0,3	1,6	1,8	0,6	2,4
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	29,4	1,9	31,3	31,9	2,3	34,1
Aasia ja Tyynenmeren alue	13,7	0,8	14,4	12,9	1,6	14,5
<b>Yhteensä</b>	<b>131,7</b>	<b>11,0</b>	<b>142,6</b>	<b>122,1</b>	<b>15,4</b>	<b>137,5</b>

Miljoonaa euroa	1-12/2018		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	156,1	21,8	177,8
Latinalainen Amerikka	3,4	0,6	4,0
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	64,2	4,9	69,1
Aasia ja Tyynenmeren alue	26,8	3,5	30,3
<b>Yhteensä</b>	<b>250,4</b>	<b>30,8</b>	<b>281,2</b>

## 2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntitulojen jaottelu

Miljoonaa euroa	Tulouttamis- ajankohta	4-6/ 2019	4-6/ 2018	1-6/ 2019	1-6/ 2018	1-12/ 2018
<b>Segmentti ja tulovirta</b>						
<b>Games</b>						
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	55,8	57,4	113,1	108,5	220,3
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,3	0,4	0,5	0,8	1,5
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	9,3	7,5	18,1	12,9	28,6
<b>Games, liikevaihto yhteensä</b>		<b>65,4</b>	<b>65,3</b>	<b>131,7</b>	<b>122,1</b>	<b>250,4</b>
<b>Brand Licensing</b>						
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	1,1	2,4	2,5	4,2	8,6
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	5,2	4,0	8,3	11,1	21,9
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	0,1	0,1	0,1	0,3
<b>Brand Licensing, liikevaihto yhteensä</b>		<b>6,4</b>	<b>6,5</b>	<b>11,0</b>	<b>15,4</b>	<b>30,8</b>
<b>Konsernin liikevaihto</b>		<b>71,8</b>	<b>71,8</b>	<b>142,6</b>	<b>137,5</b>	<b>281,2</b>

### 3. Taseen liitetiedot

#### 3.1 Pitkäaikaiset varat - Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot -		Kehittämismenot -	Kehittämismenot	Yhteensä
	Games	Tavaramerkit	Elokuva	- Muut	
<b>Hankintameno</b>					
<b>1.1.2018</b>	<b>35,2</b>	<b>1,5</b>	<b>63,0</b>	<b>20,2</b>	<b>119,8</b>
Lisäykset	0,3	0,0	0,0	0,0	0,3
Vähennykset*	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>30.6.2018</b>	<b>35,5</b>	<b>1,5</b>	<b>63,0</b>	<b>20,2</b>	<b>120,1</b>
<b>1.1.2019</b>	<b>28,6</b>	<b>1,6</b>	<b>63,0</b>	<b>20,8</b>	<b>114,0</b>
Lisäykset	0,3	0,0	0,0	0,5	0,8
Vähennykset	0,0	0,0	0,0	-0,7	-0,7
<b>30.6.2019</b>	<b>28,9</b>	<b>1,6</b>	<b>63,0</b>	<b>20,6</b>	<b>114,1</b>
<b>Poistot ja arvonalentumiset</b>					
<b>1.1.2018</b>	<b>26,5</b>	<b>0,6</b>	<b>23,8</b>	<b>15,8</b>	<b>66,8</b>
Poistot	1,0	0,1	5,7	1,4	8,2
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>30.6.2018</b>	<b>27,5</b>	<b>0,7</b>	<b>29,5</b>	<b>17,2</b>	<b>74,9</b>
<b>1.1.2019</b>	<b>20,7</b>	<b>0,8</b>	<b>35,2</b>	<b>18,2</b>	<b>74,9</b>
Poistot	1,0	0,1	4,1	0,7	5,9
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>30.6.2019</b>	<b>21,7</b>	<b>0,9</b>	<b>39,4</b>	<b>19,0</b>	<b>80,8</b>
<b>Kirjanpitoarvo</b>					
30.6.2018	8,0	0,8	33,4	3,0	45,2
30.6.2019	7,2	0,7	23,6	1,6	33,3
31.12.2018	7,9	0,8	27,7	2,6	39,0

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehitysmenojen määrä 30.6.2019 oli 4,6 miljoonaa euroa.

### 3.2 Pitkäaikaiset varat – Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Rakennukset ja maa- alueet*	Koneet ja kalusto
<b>Hankintameno</b>		
<b>1.1.2018</b>		<b>5,0</b>
Lisäykset		0,2
Vähennykset		0,0
Muuntoerot		0,0
<b>30.6.2018</b>		<b>5,3</b>
<b>1.1.2019</b>	<b>5,6</b>	5,5
Lisäykset	4,0	0,9
Vähennykset	0,0	0,0
Muuntoerot	0,1	0,0
<b>30.6.2019</b>	<b>9,7</b>	<b>6,6</b>
<b>Poistot ja arvonalentumiset</b>		
<b>1.1.2018</b>		<b>-4,6</b>
Tilikauden poisto		-0,2
Vähennykset		-0,0
Muuntoerot		-0,0
<b>30.6.2018</b>		<b>-4,9</b>
<b>1.1.2019</b>	<b>0,0</b>	<b>-4,9</b>
Tilikauden poisto	-1,1	-0,3
Vähennykset	0,0	0,0
Muuntoerot	-0,0	0,0
<b>30.6.2019</b>	<b>-1,1</b>	<b>-5,3</b>
<b>Kirjanpitoarvo</b>		
30.6.2018		0,5
30.6.2019	8,5	1,3
31.12.2018		0,6

\*Sisältää IFRS 16 käyttöönoton seurauksena taseessa esitettäväksi tulleet käyttöoikeusomaisuuserät.

### 3.3 Investoinnit

Rovio julkisti 2019 ensimmäisellä neljänneksellä kolmen miljoonan Yhdysvaltain dollarin suuruisen sijoituksen Play Venturesin hallinnoimaan pääomasijoitusrahastoon. Ensimmäinen 0,8 miljoonan euron maksuerä suoritettiin ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Arvostus tapahtuu tasolla 3 ja rartointihetkellä käypä arvo vastaa alkuperäistä sijoitusta.

#### 4. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat sekä muut velvoitteet ovat seuraavat. Muutos vuoden 2018 lopun tilanteeseen johtuu vuokravastuiden esittämisestä taseessa IFRS 16 -standardin käyttöönoton seurauksena.

Miljoonaa euroa	30.6.2019	30.6.2018	31.12.2018
<b>Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet</b>			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,2	0,3
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,1	0,5
<b>Yhteensä</b>	<b>0,0</b>	<b>0,3</b>	<b>0,8</b>
<b>Toimitilojen vuokravelvoitteet</b>			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	2,1	2,6
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	2,5	4,8
<b>Yhteensä</b>	<b>0,0</b>	<b>4,6</b>	<b>7,5</b>
<b>Muut velvoitteet</b>			
Yrityskiinnitykset	0,0	30,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	1,9	0,0	0,0
<b>Total</b>	<b>1,9</b>	<b>30,0</b>	<b>0,0</b>

#### 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.

Oivor AB on yhteisö, jolla on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Huhtikuussa 2019 maksettiin osinkoina 2,9 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Oivorin välillä.

#### 6. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	4-6/ 2019	4-6/ 2018	1-6/ 2019	1-6/ 2018	1-12/ 2018
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	0,07	0,11	0,16	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,04	0,07	0,11	0,15	0,31
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	79 678	79 401	79 678	79 401	78 852
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	79 615	79 391	79 242	79 327	79 282
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 372	80 214	80 091	80 281	80 161