

Rovio Entertainment Oyj

Puolivuotiskatsaus

14.8.2020

H1

PUOLIVUOTISKATSAUS TAMMI-KESÄKUUN 2020

20

 ROVIO

Pelien toinen vuosineljännes ennätysliikevaihtoon. Kannattavuus korkealla tasolla.

Huhti-kesäkuu 2020 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 69,2 miljoonaa euroa (71,8) ja laski 3,6 prosenttia vuositasolla johtuen pienemmästä elokuvien liikevaihdosta
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 13,8 miljoonaan euroon (5,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,0 prosenttiin (7,4) johtuen avainpelien vakaasta liikevaihdosta, pelaamisen aktiivisuuden kasvusta Covid-19 vuoksi sekä alemmista käyttäjähankintainvestoinneista
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 2,2 prosenttia 66,9 miljoonaan euroon (65,4). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 1 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 67,7 miljoonaa euroa (65,2) ja kasvoi 3,9 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 2 prosenttia
- Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti oli 28,8 miljoonaa euroa ja kasvoi 15 prosenttia vuoden ensimmäisen vuosineljänneksen 25,0 miljoonasta eurosta
- Rovio julkaisi 10. kesäkuuta uuden tarinankerronnallisen pulmapelin Small Town Murders
- Rovio osti Darkfire Games -pelistudion Kööpenhaminasta, Tanskasta
- Rovio perusti uuden pelistudion Kanadan Montrealiin tutkimaan ja kehittämään tulevaisuuden pelaamista
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 14,0 miljoonaa euroa (21,3) tai 20,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (32,6)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,3 miljoonaa euroa (6,4), ja laski 63,7 prosenttia vuositasolla johtuen pienemmästä elokuvien liikevaihdosta
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 15,6 miljoonaa euroa (8,1) ja oikaistu liikevoittomarginaali 22,5 prosenttia (11,3)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 18,7 miljoonaa euroa (4,8)
- Osakekohtainen tulos oli 0,15 euroa (0,04)

Tammi-kesäkuu 2020 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 135,8 miljoonaa euroa (142,6) ja laski 4,8 prosenttia vuositasolla johtuen pienemmästä elokuvien liikevaihdosta
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 26,9 miljoonaan euroon (12,8) ja oikaistu liikevoittomarginaali 19,8 prosenttiin (9,0)
- Games-segmentin liikevaihto laski 1,6 prosenttia 129,6 miljoonaan euroon (131,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 2 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 129,8 miljoonaa euroa (131,0) ja laski 0,9 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti laski noin 2 prosenttia
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 27,5 miljoonaa euroa (45,1) tai 21,2 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (34,2)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 6,2 miljoonaa euroa (11,0), ja laski 43,7 prosenttia
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 31,4 miljoonaa euroa (17,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 23,1 prosenttia (12,2)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 30,2 miljoonaa euroa (8,0)
- Osakekohtainen tulos oli 0,26 euroa (0,11)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	4-6/ 2020	4-6/ 2019	Muutos, %	1-6/ 2020	1-6/ 2019	1-12/ 2019
Liikevaihto	69,2	71,8	-3,6 %	135,8	142,6	-4,8 %
Käyttökate (EBITDA)	16,1	9,6	66,9 %	31,9	20,1	58,8 %
Käyttökate-%	23,2 %	13,4 %	-	23,5 %	14,1 %	-
Oikaistu käyttökate	15,9	9,6	64,6 %	32,0	20,1	59,3 %
Oikaistu käyttökate-%	22,9 %	13,4 %	-	23,6 %	14,1 %	-
Liikevoitto	14,1	5,3	164,3 %	26,8	12,8	109,6 %
Liikevoittomarginaali, %	20,3 %	7,4 %	-	19,7 %	9,0 %	-
Oikaistu liikevoitto	13,8	5,3	160,1 %	26,9	12,8	110,3 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	20,0 %	7,4 %	-	19,8 %	9,0 %	-
Tulos ennen veroja	14,8	4,8	206,2 %	26,3	12,4	112,7 %
Investoinnit	1,1	1,0	10,6 %	1,8	1,6	13,9 %
Käyttäjähankinta	14,0	21,3	-34,4 %	27,5	45,1	-39,1 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,7 %	18,5 %	-	19,7 %	18,5 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-68,1 %	-66,8 %	-	-68,1 %	-66,8 %	-
Omavaraisuusaste, %	83,1 %	79,6 %	-	83,1 %	79,6 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	0,15	0,04	299,6 %	0,26	0,11	131,7 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,15	0,04	302,6 %	0,26	0,11	133,8 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	18,7	4,8	291,5 %	30,2	8,0	276,2 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	460	448	2,7 %	463	435	6,4 %

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

Vuoden toinen vuosineljännes oli tapahtumarikas, ja jatkoimme strategiamme toteuttamista monella eri osa-alueella. Peliliiketoimintamme saavutti ennätysliikevaihdon avainpeliemme vahvan suorituksen ansiosta. Kannattavuus parani vuositasolla huomattavasti johtuen alemmista käyttäjähankintainvestoinneista ja pelien korkeammasta bruttomyynnistä. Vahva kannattavuus johti korkeimpaan kassavirtaan sitten neljännes vuosineljänneksen 2018.

Kesäkuussa julkaisimme uuden tarinankerronnallisen pulmapelin Small Town Murders, ja tarkoituksemme on kasvattaa pelin käyttäjähankintainvestointeja asteittain. Rovion suurin peli, Angry Birds 2, kasvoi edellisestä vuosineljänneksestä. Kasvua toivat pelipäivitykset ja kausikampanjat, sekä pelaajien kasvanut aktiivisuus koronaviruspandemian aikana erityisesti huhtikuussa. Yleisellä tasolla koronaviruspandemian vaikutus oli nähtävissä pelilatausten, sekä päivittäisen pelaajamäärän, ja pelaamiseen käytetyn ajan kasvuna. Nämä olivat voimakkaimmillaan huhtikuun lopussa. Toukokuusta lähtien nämä tunnusluvut alkoivat normalisoitua. Samanaikaisesti onnistuneet parannukset peleihin ovat osaltaan johtaneet hieman korkeampaan monetisaatioon alkuvuoteen verrattuna, sekä avainpeliemme vakaaseen liikevaihtoon.

Toisen vuosineljänneksen aikana kerroimme myös kahdesta uudesta pelistudiosta. Ensin, perustimme uuden pelistudion Montrealiin, Kanadaan. Studiota johtaa pelialan veteraani Ben Mattes, jolla on laaja kokemus sekä konsoli- että mobiilipeleistä. Loppuvuoden aikana tulemme rakentamaan studion dyntiimiä, joka tulee keskittymään tulevaisuuden pelaamiseen liittyviin peliprojekteihin.

Kesäkuussa ilmoitimme ostaneemme Kööpenhaminalaisen roolipelistudion Darkfire Gamesin, nykyisin Rovio Copenhagen. Studio vahvistaa osaamistamme roolipelien osalta, ja studiolla on jo yksi peli ennakkomarkkinoinnissa. Yritystotot jatkavat olennaisena osana strategiaamme ja toisella vuosineljänneksellä johtoryhmäämme liittyi Jako Longer, joka vastaa yrityskauppastrategian toteutuksesta.

Ensimmäisen puolivuotiskauden aikana näimme kasvua myös Angry Birds -sisältöjen katsojaluvuissa ja katseluajoissa kaikissa merkittävissä digitaalisissa alustoissa. Esimerkiksi, Angry Birds -elokuva 2 oli yksi katsotuimmista elokuvista suoratoistopalvelu Netflixissä kevään aikana. Kesäkuussa allekirjoitimme yksinoikeudellisen maailmanlaajuisen sopimuksen Angry Birds -kuluttajatuotteiden ja aktiviteettipuistojen lisensointiedustuksesta IMG Licensing Worldwide -yrityksen kanssa. IMG:n globaalin toiminnan ja kattavien resurssien avulla uskomme pystyvämme tulevien vuosien aikana tuomaan faneillemme innostavia ja laadukkaita kuluttajatuotteita ympäri maailman.

Olemme näinä poikkeuksellisina aikoina onnistuneesti siirtyneet etätyöhön. Seuraamme tarkasti pandemian kehittymistä jatkossakin ja muutamme toimintatapaamme tilanteen mukaan. Haluankin kiittää kaikkia roviolaisia ja yhteistyökumppaneitamme suuresta panostuksesta ja sisukkuudesta.

2020 näkymät (muuttumattomat)

Tähtäämme 1-3 pelin julkaisuun vuonna 2020. Uusien pelien julkaisuajankohdat riippuvat pelien testimarkkinoinnin etenemisestä. Tämän vuoksi emme anna vuodelle 2020 liikevaihtoennustetta. Aloitamme vuoden käyttäjähankintainvestoinnit alhaisemmalla tasolla verrattuna viime vuoden lopun tasoon. Alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä Hatch Entertainment Oy:n kustannussäästöistä johtuen oikaistu liikevoitto paranee.

Näkymien perusta

Strategiamme mukaisesti pyrimme kasvattamaan Games-liiketoimintaa parantamalla kärkipelijämme ja kehittämällä uusia pelejä.

Brand Licensing -liiketoiminta on optimoitu operoimaan voitollisesti pienemmällä myynnillä, jonka odotamme laskevan noin 50 prosenttia vuoden 2020 aikana.

Hatch Entertainmentin vuositason oikaistut kulut odotetaan olevan noin 5 miljoonaa euroa (2019: 10.9 miljoonaa euroa) toiminnan uuden strategian mukaisen restrukturoinnin jälkeen

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

Kasvu: Uskomme Angry Birds Dream Blastin kasvavan vuositasolla, mutta peli aloittaa matalammalta run-ratelta, kuin mihin se päätti vuoden 2019. Pelillä on vahva kehityssuunnitelma, joka tähtää pitkän aikavälin retention ja pelin monetisaation parantamiseen. Livetuotannon kautta jatkamme Sugar Blast -pelin kehittämistä ydinpelaajille retention ja monetisaation parantamiseksi pelin kasvun mahdollistamiseksi.

Ansainta: Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti on vakaa alhaisemmasta käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta. Keskitymme vuoden aikana parantamaan pelin suorituskykyä tuomalla peliin päivityksiä, jotka lisäävät avainpelaajiemme sitoutumista peliin. Odotamme "ansainta"-kategorian muiden pelien, joiden osalta olemme vähentäneet tai lopettaneet kokonaan käyttäjähankintainvestoinnit, myynnin tasaisen mutta hitaan laskun jatkuvan. Tästä poikkeuksena on Angry Birds Friends, joka on osoittanut hyvää vakautta.

Katalogi: Odotamme näiden pelien myynnin jatkuvan laskuaan. Tämän kategorian peleillä on merkittävä määrä orgaanisia latauksia, mutta uskomme pelaajamäärien ja pelien liikevaihdon laskevan, sillä emme kehitä uutta sisältöä näihin peleihin.

Uudet pelit: Tavoitteennamme on julkaista 1-3 uutta peliä 2020 aikana. Olemme julkaisseet yhden uuden pelin, Small Town Murdersin, kesäkuussa. Tällä hetkellä meillä on kaksi peliä testimarkkinoinnissa ja useita pelejä eri kehitysvaiheissa.

Testimarkkinoissa olevat pelit julkaistaan pienelle määrälle käyttäjiä valikoiduissa maissa. Testimarkkinoissa olevat pelit ovat edenneet pitkälle pelinkehitysprosessissa. Näitä pelejä testataan ja jatkokehitetään, jotta niiden kaupallinen potentiaali ja skaalattavuus saadaan todennettua. Testimarkkinoinnissa olevia pelejä ei välttämättä julkaista.

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2020 puolivuotiskatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 14.8.2020 klo 14.00-15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 15390508#

Suomi +358 981 710 310

Ruotsi: +46 856 642 651

Iso-Britannia: +44 333 300 0804

Yhdysvallat +1 631 913 1422

Lisätietoja:

toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 40 485 8985

talousjohtaja René Lindell, puh. +358 40 485 8985

Jakelu: Nasdaq Helsinki, keskeiset tiedotusvälineet, <https://investors.rovio.com/fi>

Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen, peleihin keskittyvä viihdeyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on jo tähän mennessä ladattu jo yli 4,5 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009 ja on sittemmin peleistä lisensointinsa kautta laajentunut erilaisiin viihde- ja kuluttajatuotekategorioihin. Rovio tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds -elokuvan vuonna 2016, ja elokuvan jatko-osa, Angry Birds -elokuva 2 julkaistiin 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n puolivuotiskatsaus 1–6/2020

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon kesäkuu 2020 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvioitiin olevan 68,2 miljardia dollaria vuonna 2019, mikä oli 9,7 prosenttia kasvua vuodessa. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kiihdyttävän kasvuaan 77,2 miljardiin dollariin vuonna 2020, mikä on 13,3 prosenttia kasvua vuodessa. Uusi arvio on hieman suurempi kuin maaliskuussa: 11.6% kasvua ja 76,1 miljardia dollaria. Suurempi kasvuvauhti vuonna 2020 on arvioitu johtuvan globaalien peliaktiivisuuden lisääntymisestä Covid-19 aiheuttamien fyysisten rajoitusten vuoksi.

Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 10,9 prosentin CAGR vauhdilla vuosina 2019-2023 ja länsimarkkinoiden 8,8 prosentin CAGR:lla.

Liikevaihto ja tulos

Huhti-kesäkuu 2020

Rovion liikevaihto toisella vuosineljänneksellä oli 69,2 miljoonaa euroa (71,8) ja laski 3,6 prosenttia vuositasolla johtuen elokuvien pienemmästä liikevaihdosta. Games-segmentin liikevaihto kasvoi 2,2 prosenttia vuositasolla 66,9 miljoonaan euroon (65,4). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 1 prosenttia. Katsauskauden alkupuolella (maalis-huhtikuussa) nähtiin pelilatausten, aktiivisten pelaajien ja liikevaihdon huippu johtuen pelaajien suuremmasta aktiivisuudesta ympäri maailmaa Covid-19 rajoitusten vuoksi. Katsauskauden loppupuolella (touko-kesäkuussa) nähtiin pelaajien aktiivisuuden ja liikevaihdon tason normalisoituvan, kun rajoituksia askeleittain purettiin.

Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti kasvoi 28,8 miljoonaan euroon ja kasvoi 15 prosenttia edellisestä vuosineljänneksestä (2020 Q1: 25,0 miljoonaa euroa). Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti kasvoi hieman edellisestä vuosineljänneksestä 16,4 miljoonaan euroon (2020 Q1: 16,1 miljoonaa euroa).

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,3 miljoonaa euroa (6,4) ja laski 63,7 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 0,7 miljoonasta eurosta (5,2) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 1,6 miljoonasta eurosta (1,1) Consumer Products -liiketoiminnasta. Content Licensingin liikevaihto laski johtuen erityisesti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan pienemmästä liikevaihdosta. Elokuvien liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihdon ajoitukseen liittyy epävarmuutta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 15,9 miljoonaa euroa (9,6), tai 22,9 prosenttia (13,4) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto oli 13,8 miljoonaa euroa (5,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,0 prosenttia (7,4). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 15,6 miljoonaa euroa (8,1) ja oikaistu liikevoittomarginaali 22,5 prosenttia (11,3). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä -0,2 miljoonaa euroa ja liittyivät Darkfire Games – pelistudion (nykyinen Rovio Copenhagen) hankintaan. Vertailukaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 18,1 miljoonaa euroa (10,5) tai 27,1 prosenttia liikevaihdosta (16,1) Games-segmentin suurempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista: 14,0 miljoonaa euroa (21,3) tai 20,9 prosenttia liikevaihdosta (32,6) sekä avainpelien stabiilista liikevaihdosta pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 1,0 miljoonaa euroa (3,7) ja oikaistu käyttökatemarginaali 41,3 prosenttia (58,3). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui pienemmästä elokuvien liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 14,8 miljoonaa euroa (4,8) ja osakekohtainen tulos 0,15 euroa (0,04).

Tammi-kesäkuu 2020

Rovion liikevaihto vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla oli 135,8 miljoonaa euroa (142,6) ja laski 4,8 prosenttia vuositasolla johtuen elokuvien pienemmästä liikevaihdosta. Games-segmentin liikevaihto oli 129,6 miljoonaa euroa (131,7), ja laski 1,6 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 2 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 6,2 miljoonaa euroa (11,0) ja laski 43,7 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 3,2 miljoonasta eurosta (8,5) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui kahdesta Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 3,0 miljoonasta eurosta (2,5) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 32,0 miljoonaa euroa (20,1), tai 23,6 prosenttia (14,1) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 26,9 miljoonaan euroon (12,8), ja oikaistu liikevoittomarginaali 19,8 prosenttiin (9,0). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 31,4 miljoonaa euroa (17,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 23,1 prosenttia (12,2). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön ja Hatch Entertainment uudelleenjärjestelyihin sekä Darkfire Games -pelistudion hankintaan (uudelleen nimetty Rovio Copenhageniksi). Vertailukaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 35,9 miljoonaa euroa (21,7) tai 27,7 prosenttia liikevaihdosta (16,5) Käyttäjähankintainvestoinnit olivat katsauskaudella 27,5 miljoonaa euroa (45,1) tai 21,2 prosenttia liikevaihdosta (34,2).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 3,5 miljoonaa euroa (6,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 57,0 prosenttia (56,6). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui pienemmästä elokuvien liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 26,3 miljoonaa euroa (12,4) ja osakekohtainen tulos 0,26 euroa (0,11).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 1,1 miljoonaa euroa (1,0) vuoden 2020 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 0,6 miljoonaa euroa (0,2) toisella neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa (0,5) euroa, liittyen TV-animaatiosarjan ulkoistettuun kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (0,3) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2020 toisella vuosineljänneksellä -21,6 miljoonaa euroa (-7,8), koostuen omien osakkeiden 13,2 miljoonan euron hankintakuluista, 6,9 miljoonan euron osingon maksusta sekä 1,0 miljoonan euron lainan osittaisesta takaisinmaksusta Business Finlandille.

Toisen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 9,1 miljoonaa euroa (16,1), jotka koostuivat Business Finlandin 2,1 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 6,9 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 116,7 miljoonaa euroa (124,6).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Huhti-kesäkuu 2020

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 2,2 prosenttia ja oli vuosineljänneksellä ennätysellinen 66,9 miljoonaa euroa (65,4). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 1 prosentin.

Rovion suurin peli, Angry Birds 2, kasvatti bruttomyyntiään 15 prosenttia vuoden ensimmäiseltä neljännekseltä 28,8 miljoonaan euroon ja oli suurin tekijä kokonaisliikevaihdon kasvun takana. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat edellisen vuosineljänneksen tavoin Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Angry Birds Match ja Angry Birds Pop. Small Town Murders, uusi tarinankerronnallinen pulmapeli, julkaistiin kesäkuussa ja kerrytti 1,0 miljoonan bruttomyyntin raportointikaudella.

Games-segmentin käyttökate kasvoi 72,1 prosenttia 18,1 miljoonaan euroon (10,5). Käyttökateen kasvu johtui katsauskauden vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä kasvaneesta liikevaihdosta alhaisemmasta käyttäjähankinnan tasosta huolimatta.

Käyttäjähankintainvestointeja vähennettiin katsauskaudella 14,0 miljoonaan euroon edellisvuoden 21,3 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa.

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 20,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (32,6). Edelliseen vuosineljänneksen verrattuna Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin ja Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestointeja laskettiin hieman. Katsauskauden lopulla Small Town Murdersin käyttäjähankintainvestointeja alettiin kasvattaa asteittain.

Toisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 56,9 prosenttia "Kasvu"-kategorian (Angry Birds Dream Blast, Sugar Blast ja Small Town Murders) peleihin ja 43,1 prosenttia "Ansainta"-kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends ja Angry Birds Pop) peleihin, pääosin Angry Birds 2 -peliin.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,2).

Tammi-kesäkuu 2020

Games-segmentin liikevaihto oli vuoden 2020 ensimmäisellä vuosipuoliskolla 129,6 miljoonaa euroa (131,7). Liikevaihto laski 1,6 prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 2 prosenttia.

Games-segmentin käyttökate kasvoi 65,5 prosenttia 35,9 miljoonaan euroon (21,7). Käyttökateen kasvu johtui pääasiassa katsauskauden vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista.

Käyttäjähankintainvestointeja vähennettiin puolivuotiskaudella 27,5 miljoonaan euroon edellisvuoden 45,1 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa.

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 21,2 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (34,2).

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit puolivuotiskaudella olivat 1,2 miljoonaa euroa (0,3).

Miljoonaa euroa	4-6/ 2020	4-6/ 2019	Muutos, %	1-6/ 2020	1-6/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Bruttomyynti	67,7	65,2	3,9 %	129,8	131,0	-0,9 %	263,2
Liikevaihto	66,9	65,4	2,2 %	129,6	131,7	-1,6 %	264,8
Oikaistu käyttökate	18,1	10,5	72,1 %	35,9	21,7	65,5 %	35,6
Oikaistu käyttökate, %	27,1 %	16,1 %		27,7 %	16,5 %		13,4 %
Käyttökate	18,1	10,5	72,1 %	35,9	21,7	65,5 %	35,6
Käyttökate, %	27,1 %	16,1 %		27,7 %	16,5 %		13,4 %
Käyttäjähankinta	14,0	21,3	-34,4 %	27,5	45,1	-39,1 %	99,7
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	20,9 %	32,6 %		21,2 %	34,2 %		37,7 %
Investoinnit	0,6	0,2	238,1 %	1,2	0,3	295,6 %	1,1

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 asiakkaspimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty liikevaihtoon liitetiedoissa.

Vuoden 2020 toisella vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 3,9 prosenttia 67,7 miljoonaan euroon (65,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssien kasvu oli noin 2 prosenttia.

Vuoden 2020 toisella neljänneksellä koko portfolion käyttäjämäärä laski edellisen neljänneksen 5,4 miljoonasta 5,1 miljoonaan, joidenkin vanhempien pelien (Angry Birds Rio, Angry Birds Star Wars 1 ja 2) ensimmäisen neljänneksen lopulla tapahtuneen sovelluskaupoista poistamisen seurauksena. Rovion viidessä suurimmassa pelissä käyttäjämäärät pysyivät edellisen neljänneksen tasolla 3,7 miljoonassa.

Maksavien pelaajien määrässä (MUP) ei tapahtunut suuria muutoksia, vaan määrä pysyi noin edellisen neljänneksen tasolla, kaikkien pelien osalta 453 tuhannessa ja top-5 peleissä 390 tuhannessa. Käyttäjämäärien lasku vaikutti myös koko portfolion monetisaatiotunnuslukuihin, ja laskun seurauksena koko portfolion liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPU) kasvoi 13 sentistä 15 senttiin. Top-5 pelien ARPPU kasvoi 16 sentistä 17 senttiin. Samaan aikaan MARPPU kasvoi ennätykselliseen 44,9 euroon top-5 peleissä ja koko portfolion MARPPU ennätykselliseen 44,7 euroon.

Miljoonaa euroa	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019
Bruttomyynti top-5	58,6	53,7	57,6	57,3	56,7	56,1
Bruttomyynti yhteensä	67,7	62,1	67,0	65,1	65,2	65,8

Miljoonaa	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019
DAU top-5	3,7	3,7	4,1	3,8	3,4	3,5
DAU kaikki	5,1	5,4	5,9	5,9	6,6	7,0
MAU top-5	20,1	19,7	21,0	20,7	16,2	17,1
MAU kaikki	32,5	36,5	37,3	40,7	45,3	49,3

Tuhatta	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019
MUP top-5	390	393	426	428	394	422
MUP kaikki	453	454	497	489	460	495

Euroa	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019
ARPPU top-5	0,17	0,16	0,15	0,16	0,18	0,18
ARPPU kaikki	0,15	0,13	0,12	0,12	0,11	0,10
MARPPU top-5	44,9	39,6	38,3	38,0	41,5	39,0
MARPPU kaikki	44,7	39,6	38,3	37,7	40,4	38,5

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Angry Birds 2, Rovion suurin peli kasvatti bruttomyyntiään 15 prosenttia edellisestä vuosineljänneksestä 28,8 miljoonaan euroon ja edelliseen vuoteen verrattuna noin 9 prosenttia. Pelin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin hieman katsauskaudella, jonka lisäksi käyttäjäaktiivisuus kasvoi selkeästi Covid-19:n seurauksena huhtikuussa.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 16,4 miljoonaa euroa. Toisen neljänneksen bruttomyynti kasvoi edelliseltä neljännekseltä ja myös vuoden takaiseen verrattuna, vaikka käyttäjähankinta oli alemmalla tasolla, koska pelin monetisaatio parani raportointikaudella.

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012. Angry Birds Friendsin bruttomyynti kasvoi 30 prosenttia edelliseen neljännekseen ja 11 prosenttia edellisvuoteen verrattuna ja oli 7,3 miljoonaa euroa (6,6). Tämä oli Angry Birds Friendsin paras vuosineljännes bruttomyyntillä mitattuna Q4 2018 jälkeen.

Angry Birds Match saavutti 3,6 miljoonan euron bruttomyyntin (6,6), ollen Rovion neljänneksi suurin peli katsauskaudella. Angry Birds Matchin bruttomyyntin lasku johtui aiempaa alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Angry Birds Pop säilyi Rovion viidenneksi suurimpana pelinä ja saavutti 2,6 miljoonan euron bruttomyyntin (3,0) ja oli vakaa edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,6 miljoonan euron bruttomyyntin toisella vuosineljänneksellä, kasvaen edellisen vuosineljänneksen 2,3 miljoonasta eurosta.

Muut pelit -ryhmä saavutti yhteensä 6,5 miljoonan euron bruttomyyntin (8,5). Small Town Murders -peli, joka julkaistiin kesäkuussa 2020 saavutti 1,0 miljoonan euron bruttomyyntin ja sisältyy Muut pelit -ryhmään.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019
AB 2	28,8	25,0	24,9	25,0	26,5	32,0
AB Dream Blast	16,4	16,1	18,8	17,8	14,0	6,9
AB Friends	7,3	5,6	5,9	6,2	6,6	7,2
AB Match	3,6	4,4	5,3	5,7	6,6	6,8
AB Pop	2,6	2,6	2,7	2,7	3,0	3,3
Sugar Blast	2,6	2,3	2,2	0,5		
Muut pelit	6,5	6,1	7,3	7,3	8,5	9,7
Yhteensä	67,7	62,1	67,0	65,1	65,2	65,8

Brand Licensing

Huhti-kesäkuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 2,3 miljoonaa euroa (6,4) ja laski 63,7 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 0,7 miljoonasta eurosta (5,2) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 1,6 miljoonaa euroa (1,1) Consumer Products -liiketoiminnasta. Brand Licensing segment ja Content Licensingin liikevaihto laski johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan pienemmästä liikevaihdosta. Elokuvien liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihtojen ajoitukseen liittyy epävarmuutta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 1,0 miljoonaa euroa (3,7) ja oikaistu käyttökatemarginaali 41,3 prosenttia (58,3). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienemmästä liikevaihdosta.

Tammi-kesäkuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla oli 6,2 miljoonaa euroa (11,0) ja laski 43,7 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 3,2 miljoonasta eurosta (8,5) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa on ensimmäisen Angry Birds elokuvan tuloja, sekä 3,0 miljoonaa euroa (2,5) Consumer Products -liiketoiminnasta. Brand Licensing segment ja Content Licensingin liikevaihto laski johtuen ensimmäisen Angry Birds elokuvan pienemmästä liikevaihdosta. Elokuvien liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihtojen ajoitukseen liittyy epävarmuutta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 3,5 miljoonaa euroa (6,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 57,0 prosenttia (56,6). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienemmästä liikevaihdosta.

Miljoonaa euroa	4-6/ 2020	4-6/ 2019	Muutos, %	1-6/ 2020	1-6/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Liikevaihto	2,3	6,4	-63,7 %	6,2	11,0	-43,7 %	24,3
Consumer products	1,6	1,1	40,4 %	3,0	2,5	21,2 %	8,1
Content licensing	0,7	5,2	-86,0 %	3,2	8,5	-62,6 %	16,2
Oikaistu käyttökate	1,0	3,7	-74,3 %	3,5	6,2	-43,2 %	14,0
Oikaistu käyttökate-%	41,3 %	58,3 %		57,0 %	56,6 %		57,8 %
Käyttökate	1,0	3,7	-74,3 %	3,4	6,2	-45,8 %	13,8
Käyttökate-%	41,3 %	58,3 %		54,4 %	56,6 %		56,7 %
Investoinnit	0,1	0,5	-85,7 %	0,2	0,5	-64,5 %	0,7
Poistot	0,7	3,1	-76,2 %	2,5	5,0	-50,1 %	9,4

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion tytäryhtiö Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille sekä älytelevisioille.

Vuoden 2019 aikana, Rovio tutki vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita ja kumppanuuksia Hatchin kasvun vauhdittamiseksi. Vuoden 2020 vuoden ensimmäisen vuosineljänneksen aikana Rovio ilmoitti päätöksensä lopettaa vuonna 2019 aloitetun rahoituskierroksen ja tutkivansa strategisia vaihtoehtoja Hatchille.

Pelien suoratoistopalvelujen kilpailu kiristyi merkittävästi vuoden 2019 aikana ja 5G verkkojen ja puhelimien lanseeraus on ollut hitaampaa kuin odotettiin. Toimintaympäristön muutosten johdosta oli tarpeellista päivittää Hatchin strategia. Jatkossa Hatch fokusoituu Hatch Kidsiin, joka on kuukausitilauspohjainen digitaalisen viihteen ja viihteellisen oppimisen suoratoistopalvelu lapsille ja perheille. Hatch Kids oli raportointikaudella testimarkkinoinnissa Suomessa ja Ruotsissa Android-laitteille. Hatch uudelleenjärjesti toimintonsa uuden strategiansa mukaisesti vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Näiden suunniteltujen muutosten kustannussäästö vuositasolla on noin 6 miljoonaa euroa. Uusi kustannustaso tuli voimaan 2020 kesäkuusta alkaen. Hatchin tulosvaikutus vuoden 2020 ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli -2,9 miljoonaa euroa (-1,8) ja toisella vuosineljänneksellä -1,7 miljoonaa euroa (-2,8).

Vuoden toisella vuosineljänneksellä Rovio Entertainment Oyj konvertoi konsernin sisäiset lainat Hatch Entertainment Oy:lle, jonka seurauksena Rovio Entertainmentin omistus Hatch Entertainmentistä kasvoi aikaisemmasta 80 prosentista 90,5 prosenttiin.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.6.2020	30.6.2019	31.12.2019
Pitkäaikaiset varat	42,9	49,8	44,9
Lyhytaikaiset saamiset	38,5	43,1	47,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	116,7	124,6	124,7
Varat yhteensä	198,1	217,5	217,3
Oma pääoma	157,9	163,1	168,0
Rahoitusvelat	9,1	6,7	14,4
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	8,0	12,5	8,6
Muut lyhytaikaiset velat	23,1	35,2	26,3
Oma pääoma ja velat yhteensä	198,1	217,5	217,3

Rovion taseen loppusumma 30.6.2020 oli 198,1 miljoonaa euroa (217,5), josta oman pääoman osuus oli 157,9 miljoonaa euroa (163,1). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 116,7 miljoonaa euroa (124,6). Käteisvarat olivat 47,0 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 69,6 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen lasku katsauskaudella johtui pääosin 6,9 miljoonan euron osinkojen maksusta sekä omien osakkeiden 13,2 miljoonan euron takaisinostoista, jota kompensoi 18,7 miljoonan euron operatiivinen kassavirta.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 8,0 miljoonaa euroa (12,5).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.6.2020 yhteensä 42,9 miljoonaa euroa (49,8). Aineettomien hyödykkeiden muutos johtuu poistoista, liittyen pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa ensimmäisen Angry Birds -elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 67 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 100 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 30.6.2020 oli negatiivinen 107,6 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat 2,1 miljoonan euron Business Finlandin lainoista sekä 6,9 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	4-6/2020	4-6/2019	1-6/2020	1-6/2019	1-12/2019
Liiketoiminnan rahavirrat	18,7	4,8	30,2	8,0	10,5
Investointien rahavirrat	-0,7	-1,0	-2,0	-2,4	-3,9
Rahoituksen rahavirrat	-21,6	-7,8	-36,2	-4,8	-6,1
Rahavarojen muutos	-3,5	-4,0	-8,0	0,9	0,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	-0,9	-0,3	-0,1	0,1	0,5
Rahavarat kauden alussa	121,1	128,8	124,7	123,6	123,6
Rahavarat kauden lopussa	116,7	124,6	116,7	124,6	124,7

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 18,7 miljoonaa euroa (4,8) toisella vuosineljänneksellä. Toisen vuosineljänneksen kasvu johtui raportointikauden paremmasta liikeloksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -0,7 miljoonaa euroa (-1,0) toisella vuosineljänneksellä.

Pääosin investoinnit koostuvat Games-segmentin 0,6 miljoonan euron investoinneista ja Muut-segmentin 0,3 miljoonan euron investoinneista oikaistuna hankittujen liiketoimintojen rahavarojen osuudella.

Rahoituksen rahavirta oli -21,6 miljoonaa euroa (-7,8) toisella vuosineljänneksellä. Toisen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin omien osakkeiden 13,2 miljoonan euron hankinnasta, 6,9 miljoonan euron osinkojen maksusta sekä 1,0 miljoonan euron lainan takaisinmaksusta Business Finlandille.

Henkilöstö

Huhtikuusta kesäkuuhun 2020 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 460 henkilöä (448). Näistä 372 henkilöä (339) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 20 henkilöä (33) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 40 (38) henkilöä hallinnossa ja 29 (39) henkilöä Hatch Entertainmentissa.

	4-6/ 2020	4-6/ 2019	Muutos, %	1-6/ 2020	1-6/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	460	448	2,7 %	463	435	6,4 %	450
Työntekijät (kauden loppu)	472	463	1,9 %	472	463	1,9 %	466

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti seuraavat liputusilmoitukset raportointikaudella:

Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 6.5.2020 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Odey Asset Management LLP -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Odey Asset Management LLP -yhtiön osakeomistus ja äänivalta on alittanut 5 % rajan 5.5.2020. Odey Asset Management LLP omistaa 4 048 367 Yhtiön osaketta. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 15.6.2020 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Xtrackers SICAV -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Xtrackers SICAV -yhtiön osakeomistus ja äänivalta on ylittänyt 5 % rajan 10.6.2020. Xtrackers SICAV on delegoinut äänioikeutensa osakkeisiin DWS Investment GmbH -yhtiölle sopimuksen nojalla. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 15.6.2020 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 ja 6 pykälän mukaisen ilmoituksen DWS Investment GmbH -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan DWS Investment GmbH -yhtiön ääniosuus on ylittänyt 5 % rajan 10.6.2020. DWS Investment GmbH -yhtiö käyttää 4 475 885 Yhtiön osakkeeseen liittyviä äänioikeuksia sopimuksen nojalla. Xtrackers SICAV omistaa kyseiset osakkeet ja on delegoinut äänioikeutensa osakkeisiin DWS Investment GmbH -yhtiölle. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 15.6.2020 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Xtrackers SICAV -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Xtrackers SICAV -yhtiön osakeomistus ja äänivalta on alittanut 5 % rajan 11.6.2020. Xtrackers SICAV on delegoinut äänioikeutensa osakkeisiin DWS Investment GmbH -yhtiölle ja näin ollen myös DWS Investment GmbH -yhtiön ääniosuus on alittanut 5 % rajan. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 15.6.2020 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 ja 6 pykälän mukaisen ilmoituksen DWS Investment GmbH -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan DWS Investment GmbH -yhtiön ääniosuus on alittanut 5 % rajan 11.6.2020. DWS Investment GmbH -yhtiön äänioikeus perustuu Xtrackers SIVAC -yhtiön omistamiin osakkeisiin. Xtrackers SICAV on delegoinut äänioikeutensa osakkeisiin DWS Investment GmbH -yhtiölle. Xtrackers SICAV -yhtiön omistusosuus on alittanut 5 % rajan ja näin ollen myös DWS Investment GmbH -yhtiön ääniosuus on alittanut 5 % rajan.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.6.2020 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 81 268 111 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 30.6.2020 omia osakkeitaan 6 733 059.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Rovio Entertainment Oyj	6 773 059	8,33 %
Hed Niklas Peter	1 921 746	2,4 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 654 000	2,0 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 180 000	1,4 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 003 004	1,2 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	964 579	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,1 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	534 196	0,7 %
Säästöpankki Kotimaa -sijoitusrahasto	506 567	0,6 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	16 412 225	20,13 %
Muut osakkeenomistajat	64 855 886	79,87 %
Yhteensä	81 268 111	100,0 %

Kuukausittain päivittyvä taulukko Rovion osakkeenomistajista löytyy osoitteesta <https://investors.rovio.com/fi/osake-osakkeenomistajat/suurimmat-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 30.6.2020 mennessä allokoitu 853 150 optiota, 2018-optio-ohjelmasta on 30.6.2020 mennessä allokoitu 876 330 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 30.6.2020 mennessä allokoitu 1 082 250 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. 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 30.6.2020 mennessä allokoitu 697 500 osakeoikeutta.

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2020 perustavansa suoriteperusteisen osakepalkkiojärjestelmän avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmän jäsenet.

Osakepalkkiojärjestelmän tarkoituksena on motivoida yhtiön avainhenkilöitä työskentelemään omistaja-arvon kasvattamiseksi pitkällä aikavälillä tarjoamalla heille osakepohjaisen palkkion, joka perustuu hallituksen asettamien ansaintakriteerien saavuttamiseen. Osakepalkkiojärjestelmässä on kolme vuosittain alkavaa ansaintajaksoa, kalenterivuodet 2020, 2021 ja 2022. Jokaista ansaintajaksoa seuraa vuoden mittainen odotusjakso, kalenterivuodet 2021, 2022 ja 2023. Osakepalkkiojärjestelmä tarjoaa osallistujalle mahdollisuuden ansaita osakkeita ansaintakriteereille asetettujen suoritustasojen saavuttamisen perusteella. Ohjelman ansaintakriteerit ovat Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %, pois lukien Hatch Entertainment Oy) ja pelien suhteellinen liikevaihtokasvu (%). Rovion hallitus asettaa vaadittavat suoritustasot vuosittain jokaiselle ansaintajaksolle. Mahdolliset palkkiot maksetaan osittain osakkeina ja osittain rahana kunkin odotusjakson päättymisen jälkeen keväällä 2022, 2023 ja 2024. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa palkkiosta aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut. Palkkiota ei pääsääntöisesti makseta, jos osallistujan työ- tai toimisuuhde päättyy ennen palkkion maksamista. Ansaintajakson 2020 perusteella maksettavat palkkiot vastaavat yhteensä enintään arviolta 738,000 Rovio Entertainment Oy:n osakkeen arvoa sisältäen myös rahana maksettavan osuuden.

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2020 perustavansa osakesäästöohjelman henkilöstölle.

Osakesäästöohjelman tavoitteena on kannustaa työntekijöitä sijoittamaan Rovion osakkeeseen tarjoamalla osallistujille lisäosakkeita, jotka maksetaan suhteessa sijoitukseen omistusjakson jälkeen.

Osakesäästöohjelma koostuu vuosittain alkavista ohjelmakausista, joista jokaisessa on 12 kuukauden säästökausi ja sitä seuraava omistusjakso. Osakesäästöohjelmaa tarjotaan noin 460 Rovion työntekijälle lukuun ottamatta työntekijöitä Kiinassa, Yhdysvalloissa, Iso-Britanniassa sekä Hatch Entertainment Oy:n työntekijöitä.

Työntekijällä on mahdollisuus säästää osa palkastaan ja sijoittaa se Rovion osakkeisiin. Säästöillä hankitaan Rovion osakkeita neljännesvuosittain Rovion osavuositarkastusten julkistamispäivien jälkeen. Osakkeille maksettavilla osingoilla ostetaan markkinoilta osakkeita ohjelman seuraavana hankintapäivänä. Palkkioksi sitoutumisesta Rovio tarjoaa osallistujalle yhden ilmaisen lisäosakkeen (brutto) jokaista kahta osallistujan säästöillä ostettua osaketta kohti, sisältäen rahana maksettavan osuuden. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa lisäosakkeista osallistujalle aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut. Lisäosakkeiden saamisen edellytyksenä on osallistujan työsuhteen jatkuminen ja säästöosakkeiden pitäminen omistusjakson loppuun saakka. Ensimmäisen ohjelmakauden säästöosakkeet ja lisäosakkeet hankitaan ostamalla osakkeet markkinoilta.

Osakesäästöohjelmaan osallistuminen on vapaaehtoista, ja työntekijät kutsutaan osallistumaan yhdelle ohjelmakaudelle kerrallaan. Ensimmäinen ohjelmakausi alkaa 1.4.2020 ja päättyy 31.8.2022. Ensimmäisen ohjelmakauden omistusjakso päättyy 31.8.2022, ja lisäosakkeet maksetaan osallistujille mahdollisimman pian sen jälkeen. Ohjelmakauden yhteenlaskettujen säästöjen määrä ei voi ylittää 2,100,000 euroa. Hallitus päättää mahdollisista tulevista ohjelmakausista ja niiden yksityiskohdista erikseen.

Rovio Entertainment Oyj tiedotti 28.5.2020 hakevansa 2017-2019 optio-ohjelman 2018A- ja 2018B-sarjan optio-oikeuksia julkisen kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Helsinki Oy:n (First North) pörssilistalle arviolta 1.6.2020 alkaen. Vuoden 2017-2019 optio-ohjelman 2018A-sarjan optio-oikeuksia on yhteensä 1.616.667 kappaletta ja 2018B -sarjan optio-oikeuksia yhteensä 50.000 kappaletta, joista kukin oikeuttaa merkitsemään yhden (1) Rovio Entertainment Oyj:n uuden tai yhtiön hallussa olevan osakkeen. 2018A-sarjan optio-oikeuksista 714.417 kappaletta ja 2018B-sarjan optio-oikeuksista 39 500 kappaletta on Rovio Entertainment Oyj:n hallussa.

Tämänhetkinen osakkeen merkintähinta 2018A-sarjan optio-oikeuksilla on 5,08 euroa osakkeelta. Osakkeen merkintähinta 2018B -sarjan optio-oikeuksilla on 5,26 euroa osakkeelta. Optio-oikeudella 2018A merkittävän osakkeen hintaa alennetaan optio-ohjelman ehtojen mukaisesti ennen osakemerkintää päätettyjen osinkojen määrällä kunkin osingonjaon täsmäytyspäivänä. Osakkeen merkintähinta on kuitenkin aina vähintään 0,01 euroa. Varojenjaon oikaisu ei kuitenkaan koske Hallituksen päättämää optio-oikeuksien alalajia 2018B.

Osakkeiden merkintäaika 2018A ja 2018B-sarjan optio-oikeuksilla alkaa optio-ohjelman ehtojen mukaisesti 1.6.2020 ja merkintäaika optio-oikeuksilla 2018A ja 2018B päättyy 31.5.2021. Optio-oikeudet 2018A ja 2018B ovat vapaasti luovutettavissa. Optio-oikeuksien haltija voi merkintäaikana käyttää optio-oikeudet osakkeiden merkintään antamalla merkintä- ja maksuohjeet omalle tilinhoitajalleen. Optio-oikeuksilla 2018A ja 2018B merkityt uudet osakkeet haetaan listattavaksi Nasdaq Helsingin päälistalle yhtiön vanhojen osakkeiden lisäerinä osakepääoman korotuksen tultua rekisteröidyksi.

Muutokset johdossa

Rovio tiedotti 4.5.2020, että Fredrik Löving, Rovion hallituksen jäsen vuodesta 2019 ja palkitsemisvaliokunnan jäsen, erosi Rovion hallituksesta 1. toukokuuta 2020. Hallitus jatkaa kuuden jäljellä olevan jäsenen kanssa seuraavaan varsinaiseen yhtiökokoukseen saakka. Hallitus on valinnut Jeferson Valadaresin palkitsemisvaliokunnan jäseneksi Fredrik Lövingin tilalle.

Rovio ilmoitti 9.6.2020 Jakob Longerin nimityksestä yrityksen johtoryhmään nimikkeellä johtaja, corporate development. Jakob vastaa roolissaan Rovion yrityskauppastrategiasta, mikä pitää sisällään muun muassa hankkeiden valmisteluprosessin, sopimusten struktuurin sekä toimeenpanon.

Riskit

Maailmanlaajuisen koronaviruspandemian COVID-19 seurauksena yhtiön liiketoimintaympäristössä on tapahtunut ja odotetaan edelleenkin tapahtuvan muutoksia. Pandemialla sekä sen aiheuttamilla vaikutuksilla globaaliin talouteen saattaa olla merkittävät suorat ja epäsuorat vaikutukset yhtiön liiketoimintaan ja sen suorituskykyyn.

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 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 kuluttajatuotteiden 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 www.rovio.com ja viimeisimmästä julkaistusta tilinpäätöksestä.

2020 näkymät (muuttumattomat)

Tähtäämme 1-3 pelin julkaisuun vuonna 2020. Uusien pelien julkaisuajankohdat riippuvat pelien testimarkkinoinnin etenemisestä. Tämän vuoksi emme anna vuodelle 2020 liikevaihtoennustetta. Aloitamme vuoden käyttäjähankintainvestoinnit alhaisemmalla tasolla verrattuna viime vuoden lopun tasoon. Alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä Hatch Entertainment Oy:n kustannussäästöistä johtuen oikaistu liikevoitto paranee.

Näkymien perusta

Strategiamme mukaisesti pyrimme kasvattamaan Games-liiketoimintaa parantamalla kärkipelejämme ja kehittämällä uusia pelejä.

Brand Licensing -liiketoiminta on optimoitu operoimaan voitollisesti pienemmällä myynnillä, jonka odotamme laskevan noin 50 prosenttia vuoden 2020 aikana.

Hatch Entertainmentin vuositason oikaistut kulut odotetaan olevan noin 5 miljoonaa euroa (2019: 10.9 miljoonaa euroa) toiminnan uuden strategian mukaisen restrukturoinnin jälkeen

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

Kasvu: Uskomme Angry Birds Dream Blastin kasvavan vuositasolla, mutta peli aloittaa matalammalta run-ratelta, kuin mihin se päätti vuoden 2019. Pelillä on vahva kehityssuunnitelma, joka tähtää pitkän aikavälin retention ja pelin monetisaation parantamiseen. Livetuotannon kautta jatkamme Sugar Blast - pelin kehittämistä ydinpelaajille retention ja monetisaation parantamiseksi pelin kasvun mahdollistamiseksi.

Ansainta: Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti on vakaa alhaisemmasta käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta. Keskitymme vuoden aikana parantamaan pelin suoriussykyä tuomalla peliin päivityksiä, jotka lisäävät avainpelaajiemme sitoutumista peliin. Odotamme "ansainta"-kategorian muiden pelien, joiden osalta olemme vähentäneet tai lopettaneet kokonaan käyttäjähankintainvestoinnit, myynnin tasaisen mutta hitaan laskun jatkuvan. Tästä poikkeuksena on Angry Birds Friends, joka on osoittanut hyvää vakautta.

Katalogi: Odotamme näiden pelien myynnin jatkuvan laskuaan. Tämän kategorian peleillä on merkittävä määrä orgaanisia latauksia, mutta uskomme pelaajamäärien ja pelien liikevaihdon laskevan, sillä emme kehitä uutta sisältöä näihin peleihin.

Uudet pelit: Tavoitteenamme on julkaista 1-3 uutta peliä 2020 aikana. Olemme julkaisseet yhden uuden pelin, Small Town Murdersin, kesäkuussa. Tällä hetkellä meillä on kaksi peliä testimarkkinoinnissa ja useita pelejä eri kehitysvaiheissa.

Testimarkkinoissa olevat pelit julkaistaan pienelle määrälle käyttäjiä valikoiduissa maissa. Testimarkkinoissa olevat pelit ovat edenneet pitkälle pelinkehitysprosessissa. Näitä pelejä testataan ja jatkokehitetään, jotta niiden kaupallinen potentiaali ja skaalattavuus saadaan todennettua. Testimarkkinoinnissa olevia pelejä ei välttämättä julkaista.

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 31.3.2020 Helsingissä. Koronavirusepidemiasta johtuen yhtiö teki merkittäviä varotoimenpiteitä osallistujien terveyden turvaamiseksi siten, että samalla voitiin turvata osakkeenomistajien oikeudet.

Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2019, hyväksyi toimielinten palkitsemispolitiikan ja myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin seitsemän (7). Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Fredrik Löving, Jeferson Valadares, Björn Jeffery ja Leemon Wu valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2021 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Kim Ignatius valittiin hallituksen puheenjohtajaksi. Kaj Hed valittiin hallituksen varapuheenjohtajaksi.

Yhtiön hallituksen jäsenille maksettava palkkiot pidettiin ennallaan ja kuukausipalkkioita maksetaan 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.

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 8 126 811 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien uusien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 126 811 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 126 811 yhtiön hallussa olevan oman osakkeen luovuttamisesta.

Molemmat valtuutukset on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättämiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2021 asti.

Välittömästi yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus valitsi keskuudestaan tarkastusvaliokunnan jäseniksi Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Camilla Hed-Wilsonin ja Leemon Wun ja palkitsemisvaliokunnan jäseniksi Camilla Hed-Wilsonin (puheenjohtaja), Kim Ignatiuksen ja Fredrik Lövingin.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osaketta kohti, yhteensä 6 926 814,81 miljoonaa euroa. Osinko maksettiin 9. huhtikuuta 2020 osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 2. huhtikuuta 2020 olivat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Katsauskauden jälkeen ei ollut tapahtumia.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	4-6/ 2020	4-6/ 2019	Muutos, %	1-6/ 2020	1-6/ 2019	1-12/ 2019
Liikevaihto	69,2	71,8	-3,6 %	135,8	142,6	-4,8 %
Käyttökate (EBITDA)	16,1	9,6	66,9 %	31,9	20,1	58,8 %
Käyttökate-%	23,2 %	13,4 %	-	23,5 %	14,1 %	-
Oikaistu käyttökate	15,9	9,6	64,6 %	32,0	20,1	59,3 %
Oikaistu käyttökate-%	22,9 %	13,4 %	-	23,6 %	14,1 %	-
Liikevoitto	14,1	5,3	164,3 %	26,8	12,8	109,6 %
Liikevoittomarginaali, %	20,3 %	7,4 %	-	19,7 %	9,0 %	-
Oikaistu liikevoitto	13,8	5,3	160,1 %	26,9	12,8	110,3 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	20,0 %	7,4 %	-	19,8 %	9,0 %	-
Tulos ennen veroja	14,8	4,8	206,2 %	26,3	12,4	112,7 %
Investoinnit	1,1	1,0	10,6 %	1,8	1,6	13,9 %
Käyttäjähankinta	14,0	21,3	-34,4 %	27,5	45,1	-39,1 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,7 %	18,5 %	-	19,7 %	18,5 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-68,1 %	-66,8 %	-	-68,1 %	-66,8 %	-
Omavaraisuusaste, %	83,1 %	79,6 %	-	83,1 %	79,6 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	0,15	0,04	299,6 %	0,26	0,11	131,7 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,15	0,04	302,6 %	0,26	0,11	133,8 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	18,7	4,8	291,5 %	30,2	8,0	276,2 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	460	448	2,7 %	463	435	6,4 %

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	4-6/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	69,2		69,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,2	-0,2	0,0
Materiaalit ja palvelut	-19,8		-19,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-12,1		-12,1
Poistot ja arvonalentumiset	-2,0		-2,0
Muut liiketoiminnan kulut	-21,5	0,0	-21,5
Liikevoitto	14,1	-0,2	13,8

Miljoonaa euroa	4-6/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,8		71,8
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
Liikevoitto	5,3		5,3

Miljoonaa euroa	1-6/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	135,8		135,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	-0,2	0,0
Materiaalit ja palvelut	-37,8		-37,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-23,3	0,2	-23,2
Poistot ja arvonalentumiset	-5,1		-5,1
Muut liiketoiminnan kulut	-43,0	0,2	-42,8
Liikevoitto	26,8	0,1	26,9

Miljoonaa euroa	1-6/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	142,6		142,6
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
Liikevoitto	12,8		12,8

Miljoonaa euroa	1-12/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	289,1		289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6		0,6
Materiaalit ja palvelut	-77,3		-77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-41,7	0,3	-41,4
Poistot ja arvonalentumiset	-14,3		-14,3
Muut liiketoiminnan kulut	-138,3	0,0	-138,3
Liikevoitto	18,1	0,3	18,3

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2020	4-6/2019	1-6/2020	1-6/2019	1-12/2019
Liikevoitto	14,1	5,3	26,8	12,8	18,1
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto	-0,2		-0,2		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,2		0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,0		0,2		0,0
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista					
Oikaistu liikevoitto	13,8	5,3	26,9	12,8	18,3

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2020	4-6/2019	1-6/2020	1-6/2019	1-12/2019
Liikevoitto	14,1	5,3	26,8	12,8	18,1
Poistot ja arvonalentumiset	2,0	4,3	5,1	7,3	14,3
Käyttökate	16,1	9,6	31,9	20,1	32,3
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto	-0,2		-0,2		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,2		0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,0		0,2		0,0
Oikaistu käyttökate	15,9	9,6	32,0	20,1	32,6

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

Miljoonaa euroa	4-6/2020	4-6/2019	1-6/2020	1-6/2019	1-12/2019
Omavaraisuusaste, %	83,1%	79,6 %	83,1%	79,6 %	80,5 %
Oma pääoma	157,9	163,1	157,9	163,1	168,0
Saadut ennakot	2,0	6,3	2,0	6,3	3,4
Myynnin jaksotukset	6,1	6,2	6,1	6,2	5,2
Taseen loppusumma	198,1	217,5	198,1	217,5	217,3
Oman pääoman tuotto, %	19,7%	18,5 %	19,7%	18,5 %	10,8 %
Voitto tai tappio ennen veroja	31,7	28,8	31,7	28,8	17,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	163,1	148,0	163,1	148,0	159,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	157,9	163,1	157,9	163,1	168,0
Nettovelkaantumisaste, %	-68,1%	-66,8 %	-68,1%	-66,8 %	-65,7 %
Korolliset velat	9,1	15,7	9,1	15,7	14,4
Käteisvarat ja muut rahavarat	116,7	124,6	116,7	124,6	124,7
Oma pääoma	157,9	163,1	157,9	163,1	168,0
Pitkäaikaiset korolliset velat	6,4	10,1	6,4	10,1	7,7
Lyhytaikaiset korolliset velat	2,7	5,6	2,7	5,6	6,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	116,7	124,6	116,7	124,6	124,7
Nettovelka	-107,6	-108,9	-107,6	-108,9	-110,4

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	4-6/2020	4-6/2019	1-6/2020	1-6/2019	1-12/2019
Kirjattu bruttomyynti	67,7	65,2	129,8	131,0	263,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,2	0,5	-0,2	0,6	1,2
Asiakassopimukset	0,1	0,3	0,3	0,5	1,0
Muut oikaisuerät	-0,8	-0,6	-0,3	-0,4	-0,6
Liikevaihto	66,9	65,4	129,6	131,7	264,8

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 tulosperusteisten 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.

Pelaaja tarkoittaa sellaista käyttäjää, joka pelaa yhtä Rovion peliä, vähintään yhdellä laitteella. Pelaaja voi jatkaa pelaamista usealla laitteella synkronoimalla peliprosessin. Seuraavissa mittareissa pelaaja, joka pelaa jotakin Rovion peliä usealla laitteella lasketaan yhdeksi pelaajaksi.

DAU, päivittäiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, "DAU") tarkoittaa sellaisten pelaajien lukumäärää, jotka pelasivat jotain Rovion peleistä tietynä päivänä. Tämän mittapuun mukaan pelaaja, joka pelaa 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 pelaajien lukumäärää, jotka pelasivat jotain Rovion peleistä tietyn kalenterikuukauden aikana. Tämän mittapuun mukaan pelaaja, joka pelaa 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 pelaajien lukumäärää, jotka suorittivat maksun 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.

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

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

Puolivuotiskatsaus 1.1.-30.6.2020 - Taulukko-osa

Osavuositarkastukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2020	4-6/ 2019	1-6/ 2020	1-6/ 2019	1-12/ 2019
Liikevaihto	69,2	71,8	135,8	142,6	289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,2	0,0	0,3	0,0	0,6
Materiaalit ja palvelut	19,8	19,0	37,8	38,8	77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	12,1	12,5	23,3	21,9	41,7
Poistot ja arvonalentumiset	2,0	4,3	5,1	7,3	14,3
Muut liiketoiminnan kulut	21,5	30,7	43,0	61,9	138,3
Liikevoitto	14,1	5,3	26,8	12,8	18,1
Rahoitustuotot ja -kulut	0,7	-0,5	-0,5	-0,4	-0,3
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	14,8	4,8	26,3	12,4	17,7
Tuloverot	3,7	1,9	6,3	3,5	4,5
Tilikauden voitto (tappio)	11,1	2,9	20,0	8,9	13,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	11,1	2,9	20,0	8,9	13,2
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	0,1	-0,1	-0,1	-0,0	0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	11,1	2,8	19,9	8,8	13,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	11,1	2,8	19,9	8,8	13,2
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,15	0,04	0,26	0,11	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,15	0,04	0,26	0,11	0,17

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.6.2020	30.6.2019	31.12.2019
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	42,9	49,8	44,9
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,1	0,8	1,0
Aineettomat hyödykkeet	27,9	33,3	29,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	6,7	9,0	7,9
Sijoitukset	1,3	0,8	0,8
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,7	0,7
Laskennalliset verosaamiset	5,2	5,2	5,6
Lyhytaikaiset varat	155,2	167,7	172,4
Myyntisaamiset	27,9	28,8	32,5
Ennakomaksut ja siirtosaamiset	7,6	11,7	10,7
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	3,1	2,5	4,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	116,7	124,6	124,7
Varat yhteensä	198,1	217,5	217,3
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	41,8	37,4	41,8
Muuntoerot	-0,6	-0,5	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-31,0	-2,2	-7,1
Kertyneet voittovarot	127,0	118,9	119,8
Tilikauden voitto	20,0	8,9	13,2
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	157,9	163,1	168,0
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	157,9	163,1	168,0
Velat			
Pitkäaikaiset velat	6,4	10,2	7,7
Korolliset velat	2,1	3,5	2,1
Vuokrasopimusvelat	4,3	6,6	5,6
Laskennalliset verovelat	0,0	0,0	0,0
Lyhytaikaiset velat	33,7	44,3	41,6
Ostovelat ja muut velat	9,6	12,5	15,2
Korolliset velat	0,1	3,2	4,2
Vuokrasopimusvelat	2,6	2,4	2,4
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,6	0,4	0,7
Saadut ennakot	2,0	6,3	3,4
Myyntituottojen jaksotus	6,1	6,2	5,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,1	0,3	0,0
Varaukset	0,1	0,3	0,2
Siirtovelat	12,7	12,6	10,2
Velat yhteensä	40,1	54,4	49,3
Oma pääoma ja velat yhteensä	198,1	217,5	217,3

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

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
Oma pääoma 1.1.2019	0,7	36,7	-2,7	125,3	-0,5	159,4	0,0	159,4
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
30.6.2019	0,7	37,4	-2,2	127,7	-0,5	163,1	0,0	163,1

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2020	0,7	41,8	-7,1	133,0	-0,5	168,0	0,0	168,0
Tilikauden voitto (tappio)				20,0		20,0		20,0
Omien osakkeiden hankinta			-24,2			-24,2		-24,2
Muut laajan tuloksen erät					-0,1	-0,1		-0,1
Osingonjako				-6,9		-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,3	0,9		1,3		1,3
30.6.2020	0,7	41,8	-31,0	147,0	-0,6	157,9	0,0	157,9

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2020	4-6/ 2019	1-6/ 2020	1-6/ 2019	1-12/ 2019
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	14,8	4,8	26,3	12,4	17,7
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	2,0	4,3	5,1	7,3	14,3
Valuuttakurssien muutos	0,4	0,3	-0,4	-0,1	-0,5
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,2	0,3	0,4	0,5	0,8
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	0,0
Muut ei-rahamääräiset erät	1,1	0,6	1,2	1,3	2,1
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	0,4	1,0	6,3	-7,6	-9,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	2,2	-3,1	-4,6	1,8	-3,4
Saadut korot	-0,1	0,1	0,1	0,2	0,5
Maksetut korot	-0,1	-0,3	-0,4	-0,6	-1,1
Maksetut (saadut) tuloverot	-2,2	-3,2	-4,3	-7,2	-10,1
Liiketoiminnan nettorahavirta	18,7	4,8	30,2	8,0	10,5
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1,1	-1,0	-1,8	-1,6	-3,1
Muut sijoitukset	0,0	0,0	-0,6	-0,8	-0,8
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	0,4	0,0	0,4	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Investointien nettorahavirta	-0,7	-1,0	-2,0	-2,4	-3,9
Rahoituksen rahavirrat					
Määräysvallattomien omistussuoksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-1,3	-1,3	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-1,0	0,0	-4,0	3,0	3,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,2	0,0	0,3	0,7	5,1
Omien osakkeiden hankinta	-13,2	0,0	-24,2	0,0	-5,1
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,0	0,0	0,8
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	-6,9	-7,1	-6,9	-7,1	-7,1
Rahoituksen nettorahavirta	-21,6	-7,8	-36,2	-4,8	-6,1
Rahavarojen muutos	-3,5	-4,0	-8,0	0,9	0,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	-0,9	-0,3	-0,1	0,1	0,5
Rahavarat kauden alussa	121,1	128,8	124,7	123,6	123,6
Rahavarat kauden lopussa	116,7	124,6	116,7	124,6	124,7

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Puolivuotiskatsaus on laadittu IAS 34 osavuositilinpäätöksen standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2019.

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

Tämä osavuositilinpäätös ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2019.

Osavuositilinpäätöksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

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 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. 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 rivinä osana johdon raportointia.

Tuloslaskelma segmenteittäin
4-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,9	2,3	0,0		69,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,2		0,2
Materiaalit ja palvelut	19,5	0,3	0,0		19,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,3	0,5	1,6	0,7	12,1
Käyttäjähankinta	14,0	0,0	0,1		14,1
Muut liiketoiminnan kulut	4,8	0,4	1,3	1,0	7,4
Kohdistukset	1,2	0,2	0,4	-1,7	0,0
Käyttökate	18,1	1,0	-3,0	0,0	16,1
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	0,7	0,2		2,0
Liikevoitto	17,0	0,2	-3,2		14,1
Käyttökate	18,1	1,0	-3,0		16,1
Oikaisut	0,0	0,0	-0,2		-0,2
Oikaistu käyttökate	18,1	1,0	-3,2		15,9
Liikevoitto	17,0	0,2	-3,2		14,1
Oikaisut	0,0	0,0	-0,2		-0,2
Oikaistu liikevoitto	17,0	0,2	-3,4		13,8

Investoinnit segmenteittäin
4-6/2020

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

Varat segmenteittäin 30.6.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,1	18,9	16,9	42,9

Tuloslaskelma segmentteittäin
4-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	65,4	6,4	0,0		71,8
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
Käyttökate	10,5	3,7	-4,6	0,0	9,6
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	3,1	0,1		4,3
Liikevoitto	9,5	0,6	-4,7		5,3
					5,3
Käyttökate	10,5	3,7	-4,6		9,6
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	10,5	3,7	-4,6		9,6
					9,6
Liikevoitto	9,5	0,6	-4,7		5,3
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	9,5	0,6	-4,7		5,3

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
1-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	129,6	6,2	0,1		135,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,2		0,3
Materiaalit ja palvelut	37,3	0,6	0,0		37,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	17,4	1,0	3,5	1,4	23,3
Käyttäjähankinta	27,5	0,0	0,1		27,6
Muut liiketoiminnan kulut	9,2	0,9	3,3	2,0	15,4
Kohdistukset	2,4	0,4	0,7	-3,5	0,0
Käyttökate	35,9	3,4	-7,3	0,0	31,9
Poistot ja arvonalentumiset	2,3	2,5	0,4		5,1
Liikevoitto	33,6	0,9	-7,7		26,8
Käyttökate	35,9	3,4	-7,3		31,9
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu käyttökate	35,9	3,5	-7,4		32,0
Liikevoitto	33,6	0,9	-7,7		26,8
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu liikevoitto	33,6	1,0	-7,8		26,9

Investoinnit segmenteittäin
1-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,2	0,2	0,4	1,8

Varat segmenteittäin 30.6.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,1	18,9	16,9	42,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	131,7	11,0	0,0		142,6
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
Käyttökate	21,7	6,2	-7,8	0,0	20,1
Poistot ja arvonalentumiset	2,1	5,0	0,3		7,3
Liikevoitto	19,6	1,2	-8,1		12,8
Käyttökate	21,7	6,2	-7,8		20,1
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	21,7	6,2	-7,8		20,1
Liikevoitto	19,6	1,2	-8,1		12,8
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	19,6	1,2	-8,1		12,8

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
1-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	264,8	24,3	0,0		289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6	0,0	0,0		0,6
Materiaalit ja palvelut	75,7	1,6	0,0		77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	28,7	3,5	6,9	2,6	41,7
Käyttäjähankinta	99,7	0,0	0,1		99,8
Muut liiketoiminnan kulut	21,3	4,3	8,8	4,1	38,5
Kohdistukset	4,3	1,1	1,3	-6,7	0,0
Käyttökate	35,6	13,8	-17,0	0,0	32,3
Poistot ja arvonalentumiset	4,3	9,4	0,6		14,3
Liikevoitto	31,3	4,3	-17,6		18,1
Käyttökate	35,6	13,8	-17,0		32,3
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	35,6	14,0	-17,0		32,6
Liikevoitto	31,3	4,3	-17,6		18,1
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	31,3	4,6	-17,6		18,3

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,1	0,7	1,4	3,1

Varat segmenteittäin 31.12.2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	6,9	21,2	16,8	44,9

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 päätyvien sopimusten osalta partnerin kotimaan perusteella. Sisältömyynnin (elokuva, lyhytanimaatiot) liikevaihto on jaettu markkina-alueille jakelukumppanin tai sopimuslumppanin kotimaan perusteella. Brand Licensing -segmentille kohdistuva mainosliikevaihto on jaettu markkina-alueille samalla periaatteella kuin Games-segmentissä.

4-6/2020

4-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	45,7	0,8	0,0	46,5	42,7	5,2	0,0	47,9
Latinalainen Amerikka	0,6	0,1	0,0	0,6	0,7	0,2	0,0	0,8
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	13,7	1,1	0,0	14,9	14,4	0,7	0,0	15,1
Aasia ja Tyynenmeren alue	6,9	0,3	0,0	7,2	7,7	0,2	0,0	8,0
Yhteensä	66,9	2,3	0,0	69,2	65,4	6,4	0,0	71,8

1-6/2020

1-6/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	85,5	3,1	0,0	88,6	87,2	8,0	0,0	95,3
Latinalainen Amerikka	1,2	0,1	0,0	1,3	1,3	0,3	0,0	1,6
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	27,6	2,3	0,1	29,9	29,4	1,9	0,0	31,3
Aasia ja Tyynenmeren alue	15,2	0,7	0,0	15,9	13,7	0,8	0,0	14,4
Yhteensä	129,6	6,2	0,1	135,8	131,7	11,0	0,0	142,6

1-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Other	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	169,6	15,7	0,0	185,3
Latinalainen Amerikka	2,7	1,3	0,0	4,0
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	59,5	5,4	0,0	64,9
Aasia ja Tyynenmeren alue	33,0	1,9	0,0	34,9
Yhteensä	264,8	24,3	0,0	289,1

2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa

Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis- ajankohta	4-6/ 2020	4-6/ 2019	1-6/ 2020	1-6/ 2019	1-12/ 2019
Games						
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	59,9	55,8	114,2	113,1	225,9
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,1	0,3	0,3	0,5	1,0
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	6,8	9,3	15,1	18,1	37,9
Games, liikevaihto yhteensä		66,9	65,4	129,6	131,7	264,8
Brand Licensing						
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	1,6	1,1	3,0	2,5	8,1
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	0,8	5,2	3,0	8,3	15,8
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	-0,1	0,1	0,1	0,1	0,4
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		2,3	6,4	6,2	11,0	24,3
Muut liikevaihto	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
Konsernin liikevaihto		69,2	71,8	135,8	142,6	289,1

3. Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat - Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot -		Kehittämismenot -	Kehittämismenot	Yhteensä
	Games	Tavaramerkit	Elokuva	- Muut	
Hankintameno					
1.1.2019	28,6	1,6	63,0	20,8	114,0
Lisäykset	0,3	0,0	0,0	0,5	0,8
Vähennykset	0,0	0,0	0,0	-0,7	-0,7
30.6.2019	28,9	1,6	63,0	20,6	114,1
1.1.2020	29,7	1,8	63,0	20,9	115,3
Lisäykset	1,5	0,1	0,0	0,4	1,9
Vähennykset	-0,1	-0,0	-0,1	0,0	-0,2
Uudelleenryhmittelyt	-0,2	-0,1	0,0	1,1	0,8
30.6.2020	30,8	1,8	62,9	22,4	117,9
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2019	20,7	0,8	35,2	18,2	74,9
Poistot	1,0	0,1	4,1	0,7	5,9
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
30.6.2019	21,7	0,9	39,4	19,0	80,8
1.1.2020	22,7	1,0	43,0	19,6	86,4
Poistot	1,0	0,1	1,9	0,6	3,6
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
30.6.2020	23,7	1,1	44,9	20,2	90,0
Kirjanpitoarvo					
30.6.2019	7,2	0,7	23,6	1,6	33,3
30.6.2020	7,1	0,8	18,0	2,1	27,9
31.12.2019	6,9	0,8	19,9	1,3	29,0

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehitysmenojen määrä 30.6.2020 oli 4,6 miljoonaa euroa

3.2 Pitkäaikaiset varat - Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2019	5,5
Lisäykset	0,9
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	0,0
30.6.2019	6,6
1.1.2020	6,0
Lisäykset	0,4
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	-0,0
30.6.2020	6,4
Poistot ja arvonalentumiset	
1.1.2019	-4,9
Tilikauden poisto	-0,3
Vähennykset	-0,0
Muuntoerot	-0,0
30.6.2019	-5,3
1.1.2020	-5,1
Tilikauden poisto	-0,2
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	0,0
30.6.2019	-5,3
Kirjanpitoarvo	
30.6.2019	1,3
30.6.2020	1,1
31.12.2019	1,0

3.3 Käyttöoikeusomaisuuserät

EUR million	Toimitilat	Koneet ja laitteet	Yhteensä
Hankintameno			
1.1.2019	5,6	0,6	6,2
Lisäykset	4,1	0,3	4,4
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2019	9,7	0,9	10,6
1.1.2020	9,9	0,9	10,7
Lisäykset	0,0	0,0	0,0
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2020	9,9	0,9	10,7

Poistot ja arvonalentumiset

1.1.2019	0,0	0,3	0,3
Tilikauden poistot	1,1	0,2	1,3
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
31.12.2019	1,1	0,5	2,8
1.1.2020	2,3	0,5	2,8
Tilikauden poistot	1,2	0,1	1,3
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2020	3,5	0,6	4,1

Kirjanpitoarvo

30.6.2019	8,5	0,5	9,0
30.6.2020	6,4	0,2	6,6
31.12.2019	7,5	0,3	7,8

3.4 Investoinnit

Rovio julkisti 2019 ensimmäisellä neljänneksellä kolmen miljoonan Yhdysvaltain dollarin suuruisen sijoituksen Play Venturesin hallinnoimaan pääomasijoitusrahastoon. Toinen maksuerä suoritettiin ensimmäisellä vuosineljänneksellä 2020 jonka jälkeen sijoitukset pääomasijoitusrahastoon on yhteensä 1,5 miljoonaa dollaria (1,3 miljoonaa euroa). Arvostus tapahtuu tasolla 3 ja raportointihetkellä käypäarvo vastaa alkuperäistä sijoitusta.

4.Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat sekä muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	30.6.2020	30.6.2019	31.12.2019
Koneiden ja kaluston vuokraelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Myöhemminä vuosina erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Yhteensä	0,0	0,0	0,0
Toimitilojen vuokraelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Myöhemminä vuosina erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Yhteensä	0,0	0,0	0,0
Muut velvoitteet			
Yrityskiinnitykset	0,0	0,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	1,3	1,9	1,9
Total	1,3	1,9	1,9

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 2020 maksettiin osinkoina 2,9 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Oivorin välillä.

6. Yrityskaupat ja -järjestelyt

Toisella vuosineljänneksellä Rovio hankki omistukseensa Darkfire Gamesin koko osakekannan. Darkfire Games on tanskalainen Kööpenhaminassa sijaitseva pelistudio, joka keskittyy free-to-play-roolipelien (RPG) kehittämiseen. Ostohetkellä Darkfire Gamesillä oli 20 työntekijää. Yritys uudelleennimettiin Rovio Copenhageniksi kaupan jälkeen. Kauppahinta muodostui saatua nettovarallisuutta pienemmäksi ja edullisesta kaupasta johtuva alustava voitto, 0,2 miljoonaa euroa tuloutettiin kokonaisuudessaan toisella vuosineljänneksellä.

Vuoden toisella vuosineljänneksellä Rovio Entertainment Oyj konvertoi konsernin sisäiset lainat Hatch Entertainment Oy:lle, jonka seurauksena Rovio Entertainmentin omistus Hatch Entertainmentistä kasvoi aikaisemmasta 80 prosentista 90,5 prosenttiin.

7. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	4-6/ 2020	4-6/ 2019	1-6/ 2020	1-6/ 2019	1-12/ 2019
Osakekohtainen tulos, euroa	0,15	0,04	0,26	0,11	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,15	0,04	0,26	0,11	0,17
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	74 495	79 678	74 495	79 678	79 612
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	75 573	79 615	76 993	79 242	79 697
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	75 723	80 372	77 125	80 091	79 886