

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedustus

30.10.2019

Q3

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-SYYSKUU 2019

19

 ROVIO

Pelien liikevaihto kasvoi 5,2 % kolmannella vuosineljänneksellä. Käyttäjähankintainvestoinnit uusien pelien kasvuun laskivat kannattavuutta

Heinä-syyskuu 2019 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 74,8 miljoonaan euroon (71,0), kasvua oli vuositasolla 5,4 prosenttia
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi kolmannella vuosineljänneksellä 5,2 prosenttia 66,4 miljoonaan euroon (63,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto nousi noin 3 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 65,1 miljoonaa euroa (63,2) tai 3 prosenttia kasvua vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti pysyi samankaltaisella tasolla.
- Angry Birds Dream Blast -peli, joka lanseerattiin tammikuun 24, 2019, saavutti 17,8 miljoonan euron bruttomyyntin ja kasvatti näin bruttomyyntiään toisen vuosineljänneksen 14,0 miljoonasta eurosta.
- Rovio lanseerasi uuden IP:n pelin, Sugar Blastin, 5. syyskuuta
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 27,1 miljoonaa euroa (17,8) tai 40,8 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (28,2)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 8,4 miljoonaa euroa (7,9), kasvua oli 6,2 prosenttia vuositasolla.
- Angry Birds elokuvan jatko-osa julkaistiin elokuussa 2019
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 5,4 miljoonaa euroa (10,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,2 prosenttia (14,6)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 8,6 miljoonaa euroa (12,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,5 prosenttia (16,9)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli -0,7 miljoonaa euroa (11,1)
- Osakekohtainen tulos oli 6 senttiä (10)

Tammi-syyskuu 2019 kohokohdat

- Rovion liikevaihto oli 217,5 miljoonaa euroa (208,5) ja kasvoi 4,3 prosenttia vuodessa
- Angry Birds Dream Blast -peli, joka lanseerattiin tammikuun 24., tuotti 38,7 miljoonaa euroa bruttomyyntiä katsauskaudella ja on menossa kohti 60 miljoonan euron bruttomyyntiä koko vuoden osalta, ja saavutti lähes 80 miljoonan euron vuosittaisen bruttomyyntiennusteen syyskuussa.
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 7,0 prosenttia 198,1 miljoonaan euroon (185,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 4 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 196,1 miljoonaa euroa (186,6) tai 5,1 prosenttia kasvua vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyyntin kasvu oli noin 1 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 72,2 miljoonaan euroon (55,3) tai 36,4 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (29,9)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 19,4 miljoonaa euroa (23,3) tai 16,8 prosenttia laskua vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 18,2 miljoonaa euroa (25,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 8,4 prosenttia (12,4)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 26,0 miljoonaa euroa (30,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,9 prosenttia (14,5)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 7,4 miljoonaa euroa (23,4)
- Osakekohtainen tulos oli 17 senttiä (25)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	7-9 2019	7-9/ 2018	Muutos, %	1-9/ 2019	1-9/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	74,8	71,0	5,4 %	217,5	208,5	4,3 %	281,2
Käyttökate (EBITDA)*	9,6	15,0	-35,9 %	29,7	38,6	-23,0 %	47,8
Käyttökate-%*	12,8 %	21,1 %	-	13,7 %	18,5 %	-	17,0 %
Oikaistu käyttökate*	9,6	15,0	-35,9 %	29,7	38,9	-23,6 %	47,5
Oikaistu käyttökate-%*	12,8 %	21,1 %	-	13,7 %	18,7 %	-	16,9 %
Liikevoitto*	5,4	10,4	-48,1 %	18,2	25,6	-29,0 %	31,5
Liikevoittomarginaali, %*	7,2 %	14,6 %	-	8,4 %	12,3 %	-	11,2 %
Oikaistu liikevoitto*	5,4	10,4	-48,1 %	18,2	25,9	-30,0 %	31,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %*	7,2 %	14,6 %	-	8,4 %	12,4 %	-	11,1 %
Tulos ennen veroja	6,1	10,2	-40,8 %	18,4	26,0	-29,3 %	32,2
Investoinnit	0,6	0,1	1141,0 %	2,2	0,4	468,1 %	1,3
Käyttäjähankinta	27,1	17,8	52,2 %	72,2	55,3	30,5 %	78,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	14,9 %	25,4 %	-	14,9 %	25,4 %	-	21,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %*	-64,9 %	-67,0 %	-	-64,9 %	-67,0 %	-	-75,3 %
Omavaraisuusaste, %*	79,8 %	84,6 %	-	79,8 %	84,6 %	-	83,7 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,06	0,10	-36,8 %	0,17	0,25	-31,5 %	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,06	0,10	-36,2 %	0,17	0,25	-31,2 %	0,31
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	-0,7	11,1	-106,1 %	7,4	23,4	-68,5 %	42,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	463	387	19,6 %	444	384	15,6 %	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 valuuttakurssien 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 liikevaihto kolmannella vuosineljänneksellä 2019 oli 74,8 miljoonaa euroa (71,0) ja kasvoi 5,4 prosenttia vuodessa. Rovion Games -yksikön liikevaihto oli 66,4 miljoonaa euroa (63,1) ja kasvoi 5,2 prosenttia vuodessa. Angry Birds Dream Blast -peli, joka julkaistiin tänä vuonna tammikuussa, jatkoi kasvuaan ja saavutti 17,8 miljoonan euron bruttomyyntin. Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti on menossa kohti 60 miljoonaa euroa koko 2019 vuoden osalta ja syyskuussa vuosittainen bruttomyyntiennuste saavutti lähes 80 miljoonan euron tason. Tämä on hyvä osoitus kyvystämme kasvattaa peli nopeasti kun on tilaisuus, eli kun pelin tunnusluvut ovat hyvät ja käyttäjähankinnan suoritus on tavoitteidemme mukaiset.

Angry Birds 2:n, eli Rovion suurimman pelin, bruttomyynti oli 25,0 miljoonaa euroa mikä oli edellistä vuosineljänneestä alempi johtuen heikosta heinäkuusta, vaikka Angry Birds -elokuva 2:n julkaisu toi pelille elo-syyskuussa hyvää nousua. Jatkamme työtä pelin retention ja monetisaation parantamiseksi, jotta voisimme lisätä käyttäjähankintainvestointeja ja täten kasvattaa pelin liikevaihtoa.

Syyskuussa julkaisimme uuden pelin Sugar Blastin, joka perustuu Angry Birds Dream Blastin pelimekaniikkaan, mutta uudella IP:llä. Peli lanseerattiin raportointikauden loppupuolella ja täten ei merkittävästi vaikuttanut kauden talouslukuihin. Kasvatamme peliä käyttäjähankinnalla asteittain sitä mukaan, kun saamme lisää dataa.

Käyttäjähankintainvestoinnit katsauskaudella kasvoivat 27,1 miljoonaan euroon (17,8). Suurin osa investoinneista kohdistettiin Angry Birds Dream Blastin kasvuun. Vuosineljänneksen aikana isoimmat käyttäjähankintainvestoinnit tehtiin elokuussa, Angry Birds -elokuvan jatko-osan julkaisuaikoina, joka antoi hyvän mahdollisuuden lisätä kärkipelien käyttäjähankintaa.

Oikaistu liikevoitto katsauskaudella oli 5,4 miljoonaa euroa (10,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,4 prosenttia (14,6). Alhaisempi liikevoittomarginaali tällä vuosineljänneksellä johtui pääasiassa lisääntyneistä käyttäjähankintainvestoinnista.

Peliportfoliomme jatkaa siirtymävaihetta, jossa uudet pelit ovat selkeästi isommassa roolissa ja korvaavat portfolion vanhempia pelejä. Me olemme vuoden 2019 aikana julkaisseet kaksi uutta peliä, kuten suunnittelimme, ja meillä on tällä hetkellä kolme peliä testimarkkinoinnissa. Yksi testimarkkinoilla olevista peleistä on Angry Birds -peli ja kaksi uudella IP:llä. Uusin peli, joka julkaistiin testimarkkinointiin on tarinavetoinen pulmapeli nimeltä Small Town Murders. Olemme kertoneet että tavoittelemme liikevaihdon kasvua ja täten tavoitteenamme on pitää käyttäjähankintainvestoinnit korkealla tasolla loppuvuoden.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihto kolmannella vuosineljänneksellä oli 8,4 miljoonaa euroa, joka oli 6,2 prosenttia suurempi kuin viime vuonna (7,9). Kasvu johtui pääsääntöisesti korkeammasta kuluttatuotteiden myynnistä elokuussa julkaistun Angry Birds -elokuva 2:n vauhdittamana. Jatko-osan avaus osui kovaan kilpailutilanteeseen elokuvamarkkinoilla ja hyvistä arvosteluista huolimatta elokuvalippujen myynti on ollut paljon heikompaa kuin toivottiin. Vuoden toisen vuosineljänneksen katsauksen yhteydessä alensimme hieman odotuksiamme brand licensing liikevaihdolle kuluttajatuotteiden kovasta kilpailutilanteesta johtuen. Tämän seurauksena, aloitimme Brand licensing -yksikössä yhteistoimintaneuvottelut, jonka tarkoituksena on tehostaa ja parantaa Brand Licensing liiketoiminnan kannattavuutta.

Kolmannella vuosineljänneksellä Rovio jatkoi vaihtoehtoisten rahoitusrakenteiden ja strategisten kumppanuuksien kartoittamista Hatch Entertainmentin kasvun vauhdittamiseksi. Hatch Entertainment on Rovion 80%:sti omistama tytäryhtiö, joka kehittää pelien suoratoistopalvelua mobiililaitteille ja älytelevisioille.

2019 näkymät (päivitetty 12.9.2019 erillisenä tiedotteena)

Rovion liikevaihdon odotetaan vuonna 2019 kasvavan 295–310 miljoonaan euroon (2018: 281 miljoonaa euroa) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 5–8 prosenttia liikevaihdosta (2018: 11,1 prosenttia).

Näkymien perusta

Oikaistun liikevoiton marginaalin alaraja liittyy liikevaihdon ylärajaan, johtuen korkeimmista käyttäjähankintainvestoinneista, ja toisinpäin.

Vuonna 2019 Rovio Games-liiketoiminta jatkaa jo julkaistujen pelien kehittämistä Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, toteuttaa kannattavaa käyttäjähankintaa sekä kehittää uusia pelejä. Rovio on vuoden 2019 kolmella ensimmäisellä vuosineljänneksellä julkaissut kaksi uutta peliä: Angry Birds Dream Blast, joka julkaistiin 24. tammikuuta ja Sugar Blast, joka julkaistiin 5. syyskuuta.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan vuonna 2019 olevan 35-40 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta 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 keskittyen vuoden toiselle vuosipuoliskolle, jolloin julkaistiin Angry Birds -elokuva 2.

Konsernitasolla isoin liikevaihdon kontribuutio odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle. Vertailukelpoisen liikevoiton ilman Hatch Entertainmentia odotetaan olevan 8–11 prosenttia liikevaihdosta.

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2019 kolmatta osavuosisikatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 30.10.2019 klo 14.00-15.00. Audiocast on katsottavissa suorana www.rovio.com/investors-investor-calendar, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 27830997#

FI: +358 981 710 310

RU: +46 856 642 651

UK: +44 333 300 08 04

US: +1 855 857 06 86

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

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. Tänäpäin Rovio 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 julkaistiin elokuussa 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n osavuositarkastus 1-9/2019

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon Kesäkuu 2019 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvioitiin 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 odotetaan kasvavan 9 prosentin CAGR vauhdilla 2018-2022.

Liikevaihto ja tulos

Heinä-syyskuu 2019

Kolmannella vuosineljänneksellä Rovion liikevaihto oli 74,8 miljoonaa euroa (71,0) ja kasvoi 5,4 % vuositasolla.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 5,2 prosenttia vuositasolla 66,4 miljoonaan euroon (63,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto nousi noin 3 prosenttia. Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti laski odotetusti hieman toisesta vuosineljänneksestä johtuen heikosta heinäkuusta, vaikka peli sai hyvää nostetta elo- ja syykuussa Angry Birds -elokuvan jatko-osan julkaisun yhteydessä. Rovion toiseksi suurin peli, Angry Birds Dream Blast, jatkoi kasvuaan katsauskaudella. Rovio julkaisi syyskuussa toisen uuden pelin tänä vuonna, Sugar Blastin. Pelillä oli vähäinen vaikutus katsauskauden liikevaihtoon johtuen myöhäisestä julkaisuajankohdasta kolmannella vuosineljänneksellä.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 8,4 miljoonaa euroa (7,9) ja kasvoi 6,2 prosenttia vertailukaudesta johtuen elokuvan jatko-osan ja siihen liittyvien kuluttajatuotteiden liikevaihdon kirjauksista. Liikevaihto koostui 5,6 miljoonasta eurosta (6,4) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui kahdesta Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 2,8 miljoonasta eurosta (1,5) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 9,6 miljoonaa euroa (15,0), tai 12,8 prosenttia (21,1) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 5,4 miljoonaa euroa (10,4), ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,2 prosenttia (14,6). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 8,6 miljoonaa euroa (12,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,5% (16,9). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 8,3 miljoonaa euroa (12,7) tai 12,4 prosenttia liikevaihdosta (20,1). Games-segmentin alempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui paljon suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista katsauskaudella, jotka olivat 27,1 miljoonaa euroa (17,8) tai 40,8 prosenttia liikevaihdosta (28,2). Suuremmat käyttäjähankintakustannukset johtuivat pääosin investoinneista Angry Birds Dream Blast -pelin kasvuun.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 6,0 miljoonaa euroa (5,6) ja oikaistu käyttökatemarginaali 72,0 prosenttia (70,3).

Konsernin tulos ennen veroja oli 6,1 miljoonaa euroa (10,2) ja osakekohtainen tulos 6 senttiä (10).

Tammi-syyskuu 2019

Katsauskaudella Rovion liikevaihto kasvoi 4,3 prosenttia vuositasolla 217,5 miljoonaan euroon (208,5). Games-segmentin liikevaihto kasvoi 7,0 prosenttia 198,1 miljoonaan euroon (185,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 4 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 19,4 miljoonaa euroa (23,3), laskua odotetusti 16,8 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 14,1 miljoonasta eurosta (17,6) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 5,3 miljoonasta eurosta (5,7) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 29,7 miljoonaa euroa (38,9), tai 13,7 prosenttia (18,7) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 18,2 miljoonaa euroa (25,9), ja oikaistu liikevoittomarginaali 8,4 prosenttia (12,4). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 26,0 miljoonaa euroa (30,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,9 prosenttia (14,5). Vertailukaudella tammi-syyskuu 2019 oikaisut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen. Katsauskaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 29,9 miljoonaa euroa (32,5) tai 15,1 prosenttia liikevaihdosta (17,6). Käyttäjähankintainvestoinnit katsauskaudella olivat 72,2 miljoonaa euroa (55,3) tai 36,4 prosenttiin liikevaihdosta (29,9). Käyttäjähankintainvestointien lisäys oli suurimmalta osin kohdistettu uuden Angry Birds Dream Blast -pelin kasvuun.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 12,2 miljoonaa euroa (15,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali 63,3 prosenttia (67,8). Pienempi käyttökate viime vuoteen verrattuna johtui pienemmästä liikevaihdosta katsauskaudella.

Konsernin tulos ennen veroja oli 18,4 miljoonaa euroa (26,0) ja osakekohtainen tulos 17 senttiä (25).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,1) vuoden 2019 kolmannella neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (0,0) kolmannella neljänneksellä ja koostuivat pääosin ulkoistetuista kehitysprojekteista. Brand Licensing-segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät lähinnä Angry Birds Explore -sovelluksen ulkoiseen kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,1 miljoonaa euroa (0,0) ja koostuivat pääosin investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2019 kolmannella vuosineljänneksellä 3,8 miljoonaa euroa (-0,5), koostuen noin 4,5 miljoonan euron optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden maksusta sekä 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista, jotka uudelleenluokiteltiin liiketoiminnan rahavirroista IFRS 16 -standardin edellyttämällä tavalla.

Kolmannen neljänneksen lopussa Rovion korolliset lainat ja rahoitusvelat olivat 15,5 miljoonaa euroa (2,5), jotka koostuivat Business Finlandin 3,6 miljoonan euron tuotekehityslainoista, Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saamasta 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasta, sekä 8,7 miljoonan euron leasingveloista, jotka on IFRS 16 -standardin mukaisesti kirjattu taseeseen.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 127,9 miljoonaa euroa (107,4).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Heinä-syyskuu 2019

Games-segmentin liikevaihto kasvoi katsauskaudella 5,2 prosenttia 66,4 miljoonaan euroon (63,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 3 prosenttia.

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

Games-segmentin käyttökate laski 8,3 miljoonaan euroon (12,7), eli 34,8 prosenttia vuodessa. Alhaisempi käyttökate johtui merkittävistä lisäyksistä käyttäjähankintainvestointeihin katsauskaudella. Bruttokate kasvoi jonkin verran katsauskaudella johtuen sisäisesti kehitettyjen pelien ja mainostulojen osuuden kasvusta kokonaisliikevaihdosta.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 27,1 miljoonaan euroon edellisvuoden 17,8 miljoonasta eurosta, mikä vastaa 40,8 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (28,2). Kasvu siivittivät erityisesti Angry Birds Dream Blastin ja Angry Birds 2:n kasvaneet investoinnit, sekä uuteen, kolmannella vuosineljänneksellä julkaistuun Sugar Blast -peliin tehdyt käyttäjähankintainvestoinnit. Katsauskaudella suurin osa käyttäjähankintainvestoinneista suunnattiin Angry Birds Dream Blastiin sekä Angry Birds 2:een, erityisesti elokuvan julkaisun aikoihin elokuussa Yhdysvalloissa.

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

Tammi-syyskuu 2019

Tammi-syyskuussa Games-segmentin liikevaihto kasvoi 198,1 miljoonaan euroon (185,2), mikä vastaa 7,0 prosentin vuosikasvu. Vertailukelpoisilla valuuttakursseilla kasvu oli noin 4 prosenttia.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski edellisvuoden vertailukauteen nähden 8,0 prosenttia ja oli 29,9 miljoonaa euroa (32,5). Alhaisempi käyttökate johtui merkittävistä lisäyksistä käyttäjähankintainvestointeihin katsauskaudella. Bruttokate kasvoi jonkin verran katsauskaudella johtuen sisäisesti kehitettyjen pelien ja mainostulojen osuuden kasvusta kokonaisliikevaihdosta.

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat tammi-syyskuussa 72,2 miljoonaa euroa (55,3) vastaten 36,4 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (29,9). Käyttäjähankinnan investointien kasvu johtui Angry Birds Dream Blast -pelin julkaisusta vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä sekä kolmannen vuosineljänneksen investoinneista Angry Birds Dream Blastiin, Angry Birds 2:een sekä Sugar Blastiin.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,3).

Miljoonaa euroa	7-9/ 2019	7-9/ 2018	Muutos, %	1-9/ 2019	1-9/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Bruttomyynti	65,1	63,2	3,0 %	196,1	186,6	5,1 %	253,3
Liikevaihto	66,4	63,1	5,2 %	198,1	185,2	7,0 %	250,4
Oikaistu käyttökate	8,3	12,7	-34,8 %	29,9	32,5	-8,0 %	40,8
Oikaistu käyttökate, %	12,4 %	20,1 %		15,1 %	17,6 %		16,3 %
Käyttökate	8,3	12,7	-34,8 %	29,9	32,2	-7,1 %	40,5
Käyttökate, %	12,4 %	20,1 %		15,1 %	17,4 %		16,2 %
Käyttäjähankinta	27,1	17,8	52,2 %	72,2	55,3	30,5 %	78,6
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	40,8 %	28,2 %		36,4 %	29,9 %		31,4 %
Investoinnit	0,3	0,0	-	0,6	0,3	141,5 %	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 kolmannella vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 3,0 prosenttia 65,1 miljoonaan euroon (63,2) ja oli vertailukelpoisilla valuuttakursseilla samalla tasolla.

Katsauskaudella käyttäjämäärien (DAU) Rovion viidessä suurimmassa pelissä kasvoi 3,8 miljoonaan edellisen vuosineljänneksen 3,4 miljoonaan verrattuna. Käyttäjämäärät kokonaisuudessaan laskivat kertaluonteisesti 6,6 miljoonasta 5,9 miljoonaan johtuen siitä, että päivittäisten käyttäjämäärien seuranta lopetettiin vanhemman peliportfolion osalta, niitä seuraavien järjestelmien jäätyä pois käytöstä.

Käyttäjämäärien kasvu on huomattavissa myös maksavien pelaajien määrässä (MUP), joka viiden kärkipelien osalta kasvoi 394 tuhannesta 428 tuhanteen sekä kaikkien pelien osalta 460 tuhannesta 489 tuhanteen. Käyttäjämäärien suuri kasvu elokuvan jatko-osan julkaisun aikoihin erityisesti Angry Birds 2:ssa vaikutti myös monetisaatioon, ja kasvun seurauksena sekä keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU) että keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) laskivat Top-5 pelien osalta edelliseltä vuosineljännekseltä. Kaikkien pelien ARPDau kasvoi 12 senttiin edellisen vuosineljänneksen 11 sentistä, johtuen vanhempien pelien päivittäisten käyttäjämäärien seurannan lopettamisesta.

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

Miljoonaa	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018
DAU top-5	3,8	3,4	3,5	3,5	3,8	4,0
DAU kaikki	5,9	6,6	7,0	7,0	8,0	8,8
MAU top-5	20,7	16,2	17,1	18,0	20,2	22,2
MAU kaikki	40,7	45,3	49,3	50,1	59,6	64,2

Tuhatta	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018
MUP top-5	428	394	422	444	451	497
MUP kaikki	489	460	495	504	517	581

Euroa	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018
ARPDau top-5	0,16	0,18	0,18	0,18	0,16	0,15
ARPDau kaikki	0,12	0,11	0,10	0,10	0,09	0,08
MARPPU top-5	38,0	41,5	39,0	38,7	36,0	33,5
MARPPU kaikki	37,7	40,4	38,5	38,9	35,9	33,0

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Heinäkuussa 2015 julkaistu Angry Birds 2 -peli oli edelleen Rovion suurin peli katsauskaudella. Pelin bruttomyynti oli 25,0 miljoonaa euroa (30,8), laskien 19 prosenttia edellisvuoden vastaavasta ajankohdasta pääasiassa vuoden 2019 alhaisempien käyttäjähankintainvestointien johdosta.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli tammikuussa 2019 julkaistu pulmapeli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti toisella vuosineljänneksellä oli 17,8 miljoonaa euroa (-). Pelin bruttomyynti on menossa kohti 60 miljoonaa euroa koko 2019 vuoden osalta ja syyskuussa vuosittainen bruttomyyntiennuste saavutti lähes 80 miljoonan euron tason.

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 6,2 miljoonaa euroa (8,2).

Angry Birds Match, elokuussa 2017 julkaistu match-3 pulmapeli, saavutti 5,7 miljoonan euron bruttomyyntin (6,5), ollen Rovion neljänneksi suurin peli katsauskaudella. Angry Birds Matchin bruttomyyntin lasku johtui aiempaa alemmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Angry Birds Pop, joka julkaistiin maaliskuussa 2015, säilyi Rovion viidenneksi suurimpana pelinä ja saavutti 2,7 miljoonan euron bruttomyyntin (3,6).

Muut pelit, jotka sisältävät vähemmän aktiivisesti ylläpidettäviä pelejä, saavuttivat yhteensä 7,8 miljoonan euron bruttomyyntin (14,1) ja laskivat 45 prosenttia vuodessa. Muut pelit sisältävät Angry Birds Evolution, Angry Birds Blast ja Battle Bay -pelit. Muut pelit sisältää myös syyskuussa 2019 julkaistun Sugar Blastin, joka ei ehtinyt merkittävästi vaikuttamaan kolmannen vuosineljänneksen liikevaihtoon.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018
AB 2	25,0	26,5	32,0	35,2	30,8	29,7
AB Dream Blast	17,8	14,0	6,9	0,5	-	-
AB Match	6,2	6,6	6,8	6,7	6,5	6,8
AB Friends	5,7	6,6	7,2	7,9	8,2	8,0
AB Pop	2,7	3,0	3,3	3,8	3,6	3,8
Muut pelit	7,8	8,5	9,7	12,7	14,1	16,4
Yhteensä	65,1	65,2	65,8	66,7	63,2	64,8

Brand Licensing

Heinä-syyskuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 8,4 miljoonaa euroa (7,9) ja kasvoi 6,2 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 5,6 miljoonasta eurosta (6,4) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvista, ja 2,8 miljoonaa euroa (1,5) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Jatko-osa Angry Birds -elokuvalle julkaistiin elokuussa 2019. Vaikka elokuva sai hyvät yleisön ja kriitikkojen arvostelut, ovat elokuvan lipputulot olleet merkittävästi pienemmät verrattuna ensimmäisen Angry Birds -elokuvan lipputuloihin samalla ajanjaksolla. Ensimmäisen elokuvan liikevaihto on kehittynyt odotetun mukaisesti, mutta jatko-osan tuotto-odotukset ovat laskeneet. Koska Angry Birds -elokuvan jatko-osan liiketoimintamalli eroaa oleellisesti ensimmäisen elokuvan liiketoimintamallista, arvioitu vaikutus Roviolle on kuitenkin pieni: kumulatiivisesti 5 miljoonaa euroa alhaisempi liikevaihto Content Licensing -liiketoiminnalle seuraavan 10 vuoden aikana. Kuten mainittu ensimmäisessä puolivuotiskatsauksessa 2019, odotuksia elokuvan vaikutuksista kuluttajatuotteisiin toisella puolivuotiskaudella 2019 on pienennetty, tästä johtuen liikevaihdon jaksotukset kolmannella vuosineljänneksellä ovat odotettua alhaisemmat.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 6,0 miljoonaa euroa (5,6) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 72,0 prosenttia (70,3).

Tammi-syyskuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 19,4 miljoonaa euroa (23,3), laskua 16,8 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 14,1 miljoonasta eurosta (17,6) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja ensimmäisestä Angry Birds -elokuvasta, joka julkaistiin vuonna 2016, ja 5,3 miljoonaa euroa (5,7) Consumer Products -liiketoiminnasta

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 12,2 miljoonaa euroa (15,8) ja käyttökatemarginaali oli 63,3 prosenttia liikevaihdosta (67,8). Alhaisempi käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta viime vuoden vertailukauteen nähden.

Miljoonaa euroa	7-9/ 2019	7-9/ 2018	Muutos, %	1-9/ 2019	1-9/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	8,4	7,9	6,2 %	19,4	23,3	-16,8 %	30,8
Consumer products	2,8	1,5	84,0 %	5,3	5,7	-7,1 %	8,6
Content licensing	5,6	6,4	-12,6 %	14,1	17,6	-20,0 %	22,2
Oikaistu käyttökate	6,0	5,6	8,8 %	12,2	15,8	-22,4 %	20,8
Oikaistu käyttökate-%	72,0 %	70,3 %		63,3 %	67,8 %		67,5 %
Käyttökate	6,0	5,6	8,8 %	12,2	15,8	-22,4 %	20,8
Käyttökate-%	72,0 %	70,3 %		63,3 %	67,8 %		67,5 %
Investoinnit	0,1	0,0	-	0,6	0,0	-	0,2
Poistot	3,0	4,0	-24,8 %	8,0	11,0	-27,8 %	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 yli 150 pelinkehittäjää ja -julkaisijaa on sopinut Hatchin kanssa yhteensä yli 400 pelin julkaisemisesta. Hatch on tällä hetkellä ladattavissa Samsungin Galaxy -sovelluskaupassa Etelä-Koreassa ja Yhdysvalloissa, 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, Yhdysvalloissa, Japanissa, UK:ssa, Espanjassa ja Italiassa uusien markkinoiden avautuessa myöhemmin.

Hatchin operatiiviset kulut olivat kolmannella vuosineljänneksellä 3,2 miljoonaa euroa (1,6) ja 7,8 miljoonaa euroa (4,4) katsauskaudella. 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	30.9.2019	30.9.2018	31.12.2018
Pitkäaikaiset varat	46,6	45,6	45,4
Lyhytaikaiset saamiset	54,3	44,3	34,2
Käteisvarat ja muut rahavarat	127,9	107,4	123,6
Varat yhteensä	228,8	197,4	203,2
Oma pääoma	173,3	156,7	159,4
Rahoitusvelat	15,5	2,5	3,6
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	11,7	12,1	12,7
Muut lyhytaikaiset velat	28,3	26,2	27,4
Oma pääoma ja velat yhteensä	228,8	197,4	203,2

Rovion taseen loppusumma 30.9.2019 oli 228,8 miljoonaa euroa (197,4), josta oman pääoman osuus oli 173,3 miljoonaa euroa (156,7). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 127,9 miljoonaa euroa (107,4). Käteisvarat olivat 57,8 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 70,1 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin liiketoiminnan rahavirroista sekä optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden maksusta, jota toisella vuosineljänneksellä maksetut osingot tasoittivat.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 11,7 miljoonaa euroa (12,1).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2019 yhteensä 46,6 miljoonaa euroa (45,6). nousten 45,4 miljoonasta eurosta 31.12.2018.

Rovion nettovelka 30.9.2019 oli negatiivinen 112,4 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 3,6 miljoonaa euroa on Business Finlandilta, 3,0 miljoonaa euroa on Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saama vaihtovelkakirjalaina, sekä 8,5 miljoonaa euroa leasing-sopimuksista johtuvia rahoituslainoja.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma,

miljoonaa euroa	7-9/2019	7-9/2018	1-9/2019	1-9/2018	1-12/2018
Liiketoiminnan rahavirrat	-0,7	11,1	7,4	23,4	42,6
Investointien rahavirrat	-0,6	-0,1	-3,0	-0,4	-1,2
Rahoituksen rahavirrat	3,8	-0,5	-1,0	-7,0	-9,4
Rahavarojen muutos	2,5	10,5	3,4	16,0	32,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,8	-0,1	1,0	0,6	0,8
Rahavarat kauden alussa	124,6	97,0	123,6	90,8	90,8
Rahavarat kauden lopussa	127,9	107,4	127,9	107,4	123,6

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli -0,7 miljoonaa euroa (11,1) kolmannella vuosineljänneksellä. Lasku johtui pääasiassa suuremmasta käyttöpääoman kasvusta sekä liiketuloksen laskusta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -0,6 miljoonaa euroa (-0,1) kolmannella vuosineljänneksellä. Kasvu johtui pääosin Brand Licensing-segmentin 0,1 miljoonan euron investoinneista lähinnä AB Explore -sovellukseen, sekä Gamesin 0,3 miljoonan euron ja Muut-segmentin 0,2 miljoonan euron investoinneista.

Rahoituksen rahavirta oli 3,8 miljoonaa euroa (-0,5) kolmannella vuosineljänneksellä. Kasvu johtui 4,5 miljoonan euron maksusta koskien optio-oikeuksilla merkittyjä uusi osakkeita vähennettynä 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista, jotka esitetään vuoden 2019 alusta lähtien rahoituksen rahavirroissa aiemman liiketoiminnan rahavirroissa esittämisen sijaan, IFRS 16 -standardin käyttöönoton seurauksena.

Henkilöstö

Heinäkuusta syyskuuhun 2019 Roviolla työskenteli keskimäärin 463 henkilöä (387). Näistä 348 henkilöä (295) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 33 henkilöä (32) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 82 henkilöä (60) muissa toiminnoissa, sisältäen Hatch Entertainmentin ja hallinnon.

	7-9/ 2019	7-9/ 2018	Muutos, %	1-9/ 2019	1-9/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	463	387	19,6 %	444	384	15,6 %	388
Työntekijät (kauden loppu)	466	390	19,5 %	466	390	19,5 %	418

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti kolmannella vuosineljänneksellä seuraavan liputusilmoituksen: Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 25.7.2019 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Swedbank Robur Fonder AB nimiseltä yhtiöltä.

Ilmoituksen mukaan Swedbank Robur Fonder AB:n ja sen tytäryhtiöiden osakeomistus ja äänivalta on 24.7.2019 pudonnut alle 10 %:n.

Swedbank Robur Fonder AB omistaa 8,000,000 Yhtiön osaketta. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.9.2019 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 30.9.2019 omia osakkeitaan 482 691.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Hed Niklas Peter	1 921 746	2,4 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 700 000	2,1 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 264 579	1,6 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 250 000	1,6 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,1 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	710 000	0,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	534 196	0,7 %
Säästöpankki Kotimaa -sijoitusrahasto	506 567	0,6 %
Rovio Entertainment Oyj	482 691	0,6 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	10 244 853	12,8 %
Muut osakkeenomistajat	71 023 258	87,2 %
Yhteensä	81 268 111	100,0 %

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 keskimurssi Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2019.

2017-optio-ohjelmasta on 30.9.2019 mennessä allokoitu 985 150 optiota, 2018-optio-ohjelmasta on 30.9.2019 mennessä allokoitu 1 168 500 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 30.9.2019 mennessä allokoitu 1 181 750 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 30.9.2019 mennessä allokoitu 544 495 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.

Olennaisimmat 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 kilpailusasetelmissä 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.

2019 näkymät (päivitetty 12.9.2019 erillisenä tiedotteena)

Rovion liikevaihdon odotetaan vuonna 2019 kasvavan 295–310 miljoonaan euroon (2018: 281 miljoonaa euroa) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 5–8 prosenttia liikevaihdosta (2018: 11,1 prosenttia).

Näkymien perusta

Oikaistun liikevoiton marginaalin alaraja liittyy liikevaihdon ylärajaan, johtuen korkeimmista käyttäjähankintainvestoinneista, ja toisinpäin.

Vuonna 2019 Rovio Games-liiketoiminta jatkaa jo julkaistujen pelien kehittämistä Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, toteuttaa kannattavaa käyttäjähankintaa sekä kehittää uusia pelejä. Rovio on vuoden 2019 kolmella ensimmäisellä vuosineljänneksellä julkaissut kaksi uutta peliä: Angry Birds Dream Blast, joka julkaistiin 24. tammikuuta ja Sugar Blast, joka julkaistiin 5. syyskuuta.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan vuonna 2019 olevan 35-40 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta 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 keskittyen vuoden toiselle vuosipuoliskolle, jolloin julkaistiin Angry Birds -elokuva 2.

Konsernitasolla isoin liikevaihdon kontribuutio odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle. Vertailukelpoisen liikevoiton ilman Hatch Entertainmentia odotetaan olevan 8–11 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.

Osakemerkinnot optio-oikeuksilla

Kolmannella vuosineljänneksellä Rovio Entertainment Oyj:öön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 1 590 469 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 4 476 142,44 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 81 268 111 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 24.7.2019 ja 16.8.2019. 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 on 3.10.2019 luovuttanut vastikkeetta yhteensä 45 508 omistuksessaan ollutta osaketta Yhtiön avainhenkilöille ja johdolle perustuen yhtiön osakepohjaiseen kannustinjärjestelmään ansaintakaudelta 2017-2019. Osakkeiden luovutuksen jälkeen Yhtiöllä on hallussaan 437 183 kappaletta yhtiön omia osakkeita.

Rovio Entertainment Oyj tiedotti 7.10.2019 aloittavansa yhteistoimintaneuvottelut yhtiön Brand Licensing -liiketoimintayksikössä. Yksikön uudelleenjärjestelyjen tarkoituksena on tehostaa ja parantaa brand licensing -toiminnan kannattavuutta. Suunnitellut uudelleenjärjestelyt koskevat yhteensä 32 Brand Licensing -liiketoimintayksikön työntekijää maailmanlaajuisesti. Alustavan arvion mukaan suunnitellut toimenpiteet johtaisivat toteutuessaan enintään 20 työtehtävän vähenemiseen maailmanlaajuisesti. Neuvottelut alkoivat 14.10.2019.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9 2019	7-9/ 2018	Muutos, %	1-9/ 2019	1-9/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	74,8	71,0	5,4 %	217,5	208,5	4,3 %	281,2
Käyttökate (EBITDA)*	9,6	15,0	-35,9 %	29,7	38,6	-23,0 %	47,8
Käyttökate-%*	12,8 %	21,1 %	-	13,7 %	18,5 %	-	17,0 %
Oikaistu käyttökate*	9,6	15,0	-35,9 %	29,7	38,9	-23,6 %	47,5
Oikaistu käyttökate-%*	12,8 %	21,1 %	-	13,7 %	18,7 %	-	16,9 %
Liikevoitto*	5,4	10,4	-48,1 %	18,2	25,6	-29,0 %	31,5
Liikevoittomarginaali, %*	7,2 %	14,6 %	-	8,4 %	12,3 %	-	11,2 %
Oikaistu liikevoitto*	5,4	10,4	-48,1 %	18,2	25,9	-30,0 %	31,2
Oikaistu liikevoittomarginaali,%*	7,2 %	14,6 %	-	8,4 %	12,4 %	-	11,1 %
Tulos ennen veroja	6,1	10,2	-40,8 %	18,4	26,0	-29,3 %	32,2
Investoinnit	0,6	0,1	1141,0 %	2,2	0,4	468,1 %	1,3
Käyttäjähankinta	27,1	17,8	52,2 %	72,2	55,3	30,5 %	78,6
Oman pääoman tuotto (ROE),%	14,9 %	25,4 %	-	14,9 %	25,4 %	-	21,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing),%*	-64,9 %	-67,0 %	-	-64,9 %	-67,0 %	-	-75,3 %
Omavaraisuusaste,%*	79,8 %	84,6 %	-	79,8 %	84,6 %	-	83,7 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,06	0,10	-36,8 %	0,17	0,25	-31,5 %	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,06	0,10	-36,2 %	0,17	0,25	-31,2 %	0,31
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	-0,7	11,1	-106,1 %	7,4	23,4	-68,5 %	42,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	463	387	19,6 %	444	384	15,6 %	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 tunnusluville. Rovion näkemyksen mukaan vaihtoehtoiset tunnusluvut antavat merkittävää Roviota koskevaa lisätietoa johdolle, sijoittajille, arvopaperimarkkina-analyytikoille ja muille tahoille Rovion toiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta ja rahavirroista ja ovat usein analyttikkojen, 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	7-9/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	74,8		74,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	-19,0		-19,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-9,5		-9,5
Poistot ja arvonalentumiset	-4,2		-4,2
Muut liiketoiminnan kulut	-36,9		-36,9
Liikevoitto	5,4		5,4

Miljoonaa euroa	7-9/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,0		71,0
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	-20,5		-20,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-9,7		-9,7
Poistot ja arvonalentumiset	-4,6		-4,6
Muut liiketoiminnan kulut	-25,9		-25,9
Liikevoitto	10,4		10,4

Miljoonaa euroa	1-9/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	217,5		217,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	-57,7		-57,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-31,4		-31,4
Poistot ja arvonalentumiset	-11,6		-11,6
Muut liiketoiminnan kulut	-98,8		-98,8
Liikevoitto	18,2		18,2

Miljoonaa euroa	1-9/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	208,5		208,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	-59,4		-59,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-31,2	0,3	-31,0
Poistot ja arvonalentumiset	-13,0	0,0	-13,0
Muut liiketoiminnan kulut	-79,4	0,1	-79,3
Liikevoitto	25,6	0,3	25,9

Miljoonaa euroa	1-12/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	281,2		281,2
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
Liikevoitto	31,5	-0,3	31,2

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2019	7-9/2018	1-9/2019	1-9/2018	1-12/2018
Liikevoitto	5,4	10,4	18,2	25,6	31,5
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
Oikaistu liikevoitto	5,4	10,4	18,2	25,9	31,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2019	7-9/2018	1-9/2019	1-9/2018	1-12/2018
Liikevoitto	5,4	10,4	18,2	25,6	31,5
Poistot ja arvonalentumiset	4,2	4,6	11,6	13,0	16,3
Käyttökate	9,6	15,0	29,7	38,6	47,8
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto					-0,7
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista				0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta				0,1	0,1
Oikaistu käyttökate	9,6	15,0	29,7	38,9	47,5

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

Miljoonaa euroa	7-9/2019	7-9/2018	1-9/2019	1-9/2018	1-12/2018
Omavaraisuusaste, %	79,8 %	84,6 %	79,8 %	84,6 %	83,7 %
Oma pääoma	173,3	156,7	173,3	156,7	159,4
Saadut ennakot	6,4	7,9	6,4	7,9	6,5
Myyntiin jaksotukset	5,3	4,2	5,3	4,2	6,2
Taseen loppusumma	228,8	197,4	228,8	197,4	203,2
Oman pääoman tuotto, %	14,9 %	25,4 %	14,9 %	25,4 %	21,5 %
Voitto tai tappio ennen veroja	24,6	36,0	24,6	36,0	32,2
Tarkastelukauden alun oma pääoma	156,7	127,2	156,7	127,2	140,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	173,3	156,7	173,3	156,7	159,4
Nettovelkaantumisaste, %	-64,9 %	-67,0 %	-64,9 %	-67,0 %	-75,3 %
Korolliset velat	15,5	2,5	15,5	2,5	3,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	127,9	107,4	127,9	107,4	123,6
Oma pääoma	173,3	156,7	173,3	156,7	159,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	9,5	2,5	9,5	2,5	3,4
Lyhytaikaiset korolliset velat	6,0	0,0	6,0	0,0	0,1
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	127,9	107,4	127,9	107,4	123,6
Nettovelka	-112,4	-104,9	-112,4	-104,9	-120,0

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/2019	7-9/2018	1-9/2019	1-9/2018	1-12/2018
Kirjattu bruttomyynti	65,1	63,2	196,1	186,6	253,3
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,4	-0,4	0,9	-2,5	-4,7
Asiakassopimukset	0,3	0,4	0,8	1,2	1,5
Muut oikaisuerät	0,7	0,0	0,3	0,0	0,3
Liikevaihto	66,4	63,1	198,1	185,2	250,4

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) kokonaisuusosinko (ii) tarkastelukauden lopussa olevien osakkeiden osakeantioikaistulla määrällä, josta on vähennetty omat osakkeet.

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

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

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

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

Bruttomyynti vastaa kunkin kalenterikuukauden aikaisia sovelluksen sisäisiä ostoksia ja sovelluksen sisäistä mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä liikevaihtoa asiakassopimuksista, myyntitulon jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta.

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

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

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

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.

Osavuotiskatsaus 1.1.-30.9.2019 – Taulukko-osa

Osavuotiskatsauksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2019	7-9/ 2018	1-9/ 2019	1-9/ 2018	1-12/ 2018
Liikevaihto	74,8	71,0	217,5	208,5	281,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,1	0,1	0,1	1,1
Materiaalit ja palvelut	19,0	20,5	57,7	59,4	79,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,5	9,7	31,4	31,2	42,6
Poistot ja arvonalentumiset	4,2	4,6	11,6	13,0	16,3
Muut liiketoiminnan kulut	36,9	25,9	98,8	79,4	111,9
Liikevoitto	5,4	10,4	18,2	25,6	31,5
Rahoitustuotot ja -kulut	0,7	-0,1	0,2	0,4	0,7
Osuus osakkuusyritysten tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	6,1	10,2	18,4	26,0	32,2
Tuloverot	1,0	2,4	4,5	5,8	7,7
Tilikauden voitto (tappio)	5,1	7,9	13,9	20,3	24,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	5,1	7,9	13,9	20,3	24,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	0,0	-0,0	0,0	-0,0	0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	5,1	7,9	13,9	20,2	24,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	5,1	7,9	13,9	20,2	24,6
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,06	0,10	0,17	0,25	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,06	0,10	0,17	0,25	0,31

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2019	30.9.2018	31.12.2018
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	46,6	45,6	45,4
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	9,2	0,5	0,6
Aineettomat hyödykkeet	30,3	40,7	39,0
Sijoitukset	0,8	0,0	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,8	0,8
Laskennalliset verosaamiset	5,5	3,6	4,9
Lyhytaikaiset varat	182,2	151,8	157,8
Myyntisaamiset	35,6	31,4	23,0
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	15,2	12,4	10,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	3,5	0,6	1,1
Käteisvarat ja muut rahavarat	127,9	107,4	123,6
Varat yhteensä	228,8	197,4	203,2
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	41,8	36,7	36,7
Muuntoerot	-0,5	-0,6	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-2,2	-0,6	-2,7
Kertyneet voittovarot	119,5	100,2	100,7
Tilikauden voitto	13,9	20,3	24,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	173,3	156,7	159,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	173,3	156,7	159,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat	9,5	2,7	3,6
Korolliset velat	3,5	2,5	3,4
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	6,0	0,1	0,1
Laskennalliset verovelat	0,0	0,1	0,1
Lyhytaikaiset velat	46,0	38,0	40,1
Ostovelat ja muut velat	15,7	8,7	10,9
Korolliset velat	3,2	0,0	0,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	3,1	0,2	0,3
Saadut ennakot	6,4	7,9	6,5
Myyntituottojen jaksotus	5,3	4,2	6,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,3	0,4	1,2
Varaukset	0,3	0,5	0,6
Siirtovelat	11,6	16,1	14,3
Velat yhteensä	55,5	40,7	43,7
Oma pääoma ja velat yhteensä	228,8	197,4	203,2

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2018:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarat	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
31.12.2017	0,7	35,8	0,0	104,3	-0,5	140,4	0,0	140,4
Avaavan taseen oikaisut omaan pääomaan								
IFRS 2 muutos				0,2		0,2		0,2
Oma pääoma 1.1.2018	0,7	35,8	0,0	104,6	-0,5	140,5	0,0	140,6
Tilikauden voitto (tappio)				20,3		20,3		20,3
Optiomerkinnot		0,9				0,9		0,9
Omien osakkeiden hankinta			-0,6			-0,6		-0,6
Muut laajan tuloksen erät					-0,0	-0,0		-0,0
Osakeperusteiset maksut				2,7		2,7		2,7
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
30.9.2018	0,7	36,7	-0,6	120,4	-0,6	156,7	0,0	156,7

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2019:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarat	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)				13,9		13,9		13,9
Optiomerkinnot		5,1				5,1		5,1
Muut laajan tuloksen erät					0,0	0,0		0,0
Osakeperusteiset maksut			0,5	1,4		1,9		1,9
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
30.9.2019	0,7	41,8	-2,2	133,4	-0,5	173,3	0,0	173,3

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2019	7-9/ 2018	1-9/ 2019	1-9/ 2018	1-12/ 2018
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	6,1	10,2	18,4	26,0	32,2
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	4,2	4,6	11,6	13,0	15,7
Valuuttakurssien muutos	-0,8	0,1	-0,9	-0,7	-0,8
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	0,0	-0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,1	-0,0	0,7	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	0,7	1,2	2,0	2,7	3,0
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-9,7	-2,9	-17,3	-2,1	7,6
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	1,1	-0,8	2,9	-5,4	-4,3
Saadut korot	0,2	0,1	0,4	0,2	0,3
Maksetut korot	-0,3	-0,0	-0,9	-0,4	-0,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-2,2	-1,5	-9,4	-10,2	-10,9
Liiketoiminnan nettorahavirta	-0,7	11,1	7,4	23,4	42,6
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,6	-0,1	-2,2	-0,4	-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
Investointien nettorahavirta	-0,6	-0,1	-3,0	-0,4	-1,2
Rahoituksen rahavirrat					
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,1	-2,0	-0,2	-0,2
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	3,0	0,0	-0,2
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	4,5	0,1	5,1	0,9	0,9
Omien osakkeiden hankinta	0,0	-0,6	0,0	-0,6	-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	0,0	0,0	-7,1	-7,1	-7,1
Rahoituksen nettorahavirta	3,8	-0,5	-1,0	-7,0	-9,4
Rahavarojen muutos	2,5	10,5	3,4	16,0	32,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,8	-0,1	1,0	0,6	0,8
Rahavarat kauden alussa	124,6	97,0	123,6	90,8	90,8
Rahavarat kauden lopussa	127,9	107,4	127,9	107,4	123,6

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuositarkastuksen laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuositarkastuksen 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 osavuositarkastus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2018.

Osavuositarkastuksen 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 määriteltä, 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.

Konsernin tase, miljoonaa euroa	Päätävä tase 31.12.2018	IFRS 16 käyttöönoton vaikutus	Avaava tase 1.1.2019
Pitkäaikaiset varat	45,4	5,6	51,0
Lyhytaikaiset saamiset	34,2		34,2
Rahavarat	123,6		123,6
Varat yhteensä	203,2	5,6	208,8
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
Oma pääoma ja velat yhteensä	203,2	5,6	208,8

Käyttöönoton vaikutukset kolmannen neljänneksen tuloslaskelmaan on esitetty allaolevassa taulukossa.

Miljoonaa euroa	Raportoitu 7-9/2019	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 7-9/2019
Liikevaihto	74,8		74,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	19,0		19,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,5		9,5
Poistot ja arvonalentumiset	4,2	-0,6	3,6
Muut liiketoiminnan kulut	36,9	0,7	37,5
Liikevoitto	5,4	-0,1	5,3
Rahoitustuotot ja -kulut	0,7	0,1	0,7
Voitto (tappio) ennen veroja	6,1		6,1

Käyttöönoton vaikutukset katsauskaudella tammi-syyskuu 2019 tuloslaskelmaan on esitetty allaolevassa taulukossa.

Miljoonaa euroa	Raportoitu 1-9/2019	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 1-9/2019
Liikevaihto	217,5		217,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	57,7		57,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	31,4		31,4
Poistot ja arvonalentumiset	11,6	-1,7	9,8
Muut liiketoiminnan kulut	98,8	1,9	100,7
Liikevoitto	18,2	-0,2	18,0
Rahoitustuotot ja -kulut	0,2	0,2	0,4
Voitto (tappio) ennen veroja	18,4		18,4

1.2 IFRS 16 käyttöönoton vaikutukset avainlukuihin

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

	Raportoitu	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu
Miljoonaa euroa	7-9/2019		7-9/2019
Liikevaihto	74,8		74,8
Käyttökate (EBITDA)	9,6	-0,6	9,0
Käyttökate-%	12,8 %		12,1 %
Oikaistu käyttökate	9,6	-0,6	9,0
Oikaistu käyttökate-%	12,8 %		12,1 %
Liikevoitto	5,4	-0,1	5,3
Liikevoittomarginaali, %	7,2 %		7,1 %
Oikaistu liikevoitto	5,4	-0,1	5,3
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	7,2 %		7,1 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-64,9 %		-69,8 %
Omavaraisuusaste, %	79,8 %		83,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	-0,7	-0,7	-1,3

	Raportoitu	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu
Miljoonaa euroa	1-9/2019		1-9/2019
Liikevaihto	217,5		217,5
Käyttökate (EBITDA)	29,7	-1,7	28,0
Käyttökate-%	13,7 %		12,9 %
Oikaistu käyttökate	29,7	-1,7	28,0
Oikaistu käyttökate-%	13,7 %		12,9 %
Liikevoitto	18,2	-0,2	18,0
Liikevoittomarginaali, %	8,4 %		8,3 %
Oikaistu liikevoitto	18,2	-0,2	18,0
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	8,4 %		8,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-64,9 %		-69,8 %
Omavaraisuusaste, %	79,8 %		83,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	7,4	-2,0	5,4

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttiedot

Rovio on määritellyt toimintasegmenteikseen 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 työsuhde-etuuksista aiheutuvista kuluista kuin yhteisten toimintojen yleisistä ja hallintokuluista, jotka kirjataan keskitetysti ja kohdistetaan raportoitaville segmenteille omana rivinään osana johdon raportointia.

Tuloslaskelma segmenteittäin 7-9/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,4	8,4	0,0		74,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0		0,1
Materiaalit ja palvelut	18,6	0,4	0,0		19,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	6,1	0,9	1,9	0,6	9,5
Käyttäjähankinta	27,1	0,0	0,0		27,1
Muut liiketoiminnan kulut	5,4	0,8	2,5	1,0	9,8
Kohdistukset	1,0	0,3	0,3	-1,6	0,0
Käyttökate	8,3	6,0	-4,7	0,0	9,6
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	3,0	0,1		4,2
Liikevoitto	7,2	3,0	-4,8		5,4
Käyttökate	8,3	6,0	-4,7		9,6
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate					
	8,3	6,0	-4,7		9,6
Liikevoitto	7,2	3,0	-4,8		5,4
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	7,2	3,0	-4,8		5,4

Investoinnit segmenteittäin 7-9/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,3	0,1	0,2	0,6

Varat segmenteittäin 30.9.2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,0	22,5	17,0	46,6

Tuloslaskelma segmenteittäin
7-9/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	63,1	7,9	0,0		71,0
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	20,1	0,3	0,0		20,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	6,7	0,9	1,5	0,6	9,7
Käyttäjähankinta	17,8	0,0	0,0		17,8
Muut liiketoiminnan kulut	4,4	0,9	1,4	1,4	8,1
Kohdistukset	1,3	0,3	0,3	-2,0	0,0
Käyttökate	12,7	5,6	-3,2	0,0	15,0
Poistot ja arvonalentumiset	0,5	4,0	0,1		4,6
Liikevoitto	12,1	1,6	-3,4		10,4
Käyttökate	12,7	5,6	-3,2		15,0
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	12,7	5,6	-3,2		15,0
Liikevoitto	12,1	1,6	-3,4		10,4
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	12,1	1,6	-3,4		10,4

Investoinnit segmenteittäin
7-9/2018

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

Varat segmenteittäin 30.9.2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,5	32,2	5,9	45,6

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-9/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	198,1	19,4	0,0		217,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0		0,1
Materiaalit ja palvelut	56,9	0,9	0,0		57,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	21,0	2,8	5,6	2,0	31,4
Käyttäjähankinta	72,2	0,0	0,0		72,2
Muut liiketoiminnan kulut	15,0	2,6	5,9	3,1	26,6
Kohdistukset	3,3	0,8	1,0	-5,1	0,0
Käyttökate	29,9	12,2	-12,5	0,0	29,7
Poistot ja arvonalentumiset	3,2	8,0	0,4		11,6
Liikevoitto	26,8	4,3	-12,9		18,2
Käyttökate	29,9	12,2	-12,5		29,7
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	29,9	12,2	-12,5		29,7
Liikevoitto	26,8	4,3	-12,9		18,2
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	26,8	4,3	-12,9		18,2

Investoinnit segmenteittäin
1-9/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,6	0,6	1,0	2,2

Varat segmenteittäin 30.9.2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,0	22,5	17,0	46,6

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-9/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	185,2	23,3	0,0		208,5
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	58,1	1,3	0,0		59,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	22,0	2,8	4,5	2,0	31,2
Käyttäjähankinta	55,3	0,0	0,0		55,3
Muut liiketoiminnan kulut	13,6	2,5	3,7	4,2	24,0
Kohdistukset	4,0	0,9	1,3	-6,1	0,0
Käyttökate	32,2	15,8	-9,4	0,0	38,6
Poistot ja arvonalentumiset	1,7	11,0	0,3		13,0
Liikevoitto	30,6	4,7	-9,7		25,6
Käyttökate	32,2	15,8	-9,4		38,6
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	32,5	15,8	-9,4		38,9
Liikevoitto	30,6	4,7	-9,7		25,6
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	30,9	4,7	-9,7		25,9

Investoinnit segmenteittäin
1-9/2018

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

Varat segmenteittäin 30.9.2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,5	32,2	5,9	45,6

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	250,4	30,8	0,0		281,2
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
Käyttökate	40,5	20,8	-13,4	0,0	47,8
Poistot ja arvonalentumiset	2,2	13,7	0,4		16,3
Liikevoitto	38,3	7,0	-13,8		31,5
Käyttökate	40,5	20,8	-13,4		47,8
Oikaisut	0,3	0,0	-0,7		-0,3
Oikaistu käyttökate	40,8	20,8	-14,1		47,5
Liikevoitto	38,3	7,0	-13,8		31,5
Oikaisut	0,3	0,0	-0,7		-0,3
Oikaistu liikevoitto	38,6	7,0	-14,5		31,2

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2018

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

Varat segmenteittäin 31.12.2018

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

3. 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	30.9.2019	30.9.2018	31.12.2018
Koneiden ja kaluston vuokraveloitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,2	0,3
Myöhemminä vuosina erääntyvät	0,0	0,1	0,5
Yhteensä	0,0	0,3	0,8
Toimitilojen vuokraveloitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	2,2	2,6
Myöhemminä vuosina erääntyvät	0,0	2,0	4,8
Yhteensä	0,0	4,1	7,5
Muut velvoitteet			
Yrityskiinnitykset	0,0	0,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	1,9	0,0	0,0
Total	1,9	0,0	0,0

4. 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.

5. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	7-9/ 2019	7-9/ 2018	1-9/ 2019	1-9/ 2018	1-12/ 2018
Osakekohtainen tulos, euroa	0,06	0,10	0,17	0,25	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,06	0,10	0,17	0,25	0,31
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	81 268	79 315	81 268	79 315	78 852
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	80 813	79 403	79 771	79 352	79 282
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 995	80 308	80 396	80 259	80 161