

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedote

30.10.2020

Q3

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-SYYSKUU 2020

20

 ROVIO

# Oikaistu liikevoittomarginaali 18,9 prosenttia, pelien bruttomyynti viime vuoden tasolla alhaisemmilla käyttäjähankintakustannuksilla

## Heinä-syyskuu 2020 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 67,9 miljoonaa euroa (74,8) ja laski 9,2 prosenttia vuositasolla johtuen pienemmästä brand licensing liikevaihdosta
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 12,8 miljoonaan euroon (5,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 18,9 prosenttiin (7,2) johtuen avainpelien vakaasta liikevaihdosta sekä alemmista käyttäjähankintainvestoinneista vuositasolla
- Games-segmentin liikevaihto laski 3,3 prosenttia 64,2 miljoonaan euroon (66,4). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 1 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 64,5 miljoonaa euroa (65,1) ja laski 0,9 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 3 prosenttia
- Rovion uusimman pelin Small Town Murdersin käyttäjähankinnan kasvattamista jatkettiin ja pelin bruttomyynti saavutti 3,0 miljoonaa euroa
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 15,3 miljoonaa euroa (27,1) tai 23,8 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (40,8)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 3,7 miljoonaa euroa (8,4), ja laski 56,4 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 14,2 miljoonaa euroa (8,6) ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,9 prosenttia (11,5)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 15,8 miljoonaa euroa (-0,7)
- Osakekohtainen tulos oli 0,12 euroa (0,06)
- 2020 näkymät päivitetty: Konsernin liikevaihto jää jonkin verran viime vuotta alhaisemmaksi ja oikaistu liikevoitto paranee merkittävästi (aiemmin "paranee").

## Tammi-syyskuu 2020 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 203,8 miljoonaa euroa (217,5) ja laski 6,3 prosenttia vuositasolla johtuen pienemmästä Brand Licensing liikevaihdosta
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 39,7 miljoonaan euroon (18,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 19,5 prosenttiin (8,4)
- Games-segmentin liikevaihto laski 2,2 prosenttia 193,8 miljoonaan euroon (198,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 3 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 194,4 miljoonaa euroa (196,1) ja laski 0,9 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti laski noin 2 prosenttia
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 42,7 miljoonaa euroa (72,2) tai 22,0 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (36,4)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 9,8 miljoonaa euroa (19,4), ja laski 49,2 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 45,7 miljoonaa euroa (26,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 22,4 prosenttia (11,9)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 46,0 miljoonaa euroa (7,4)
- Osakekohtainen tulos oli 0,38 euroa (0,17)

## Avainluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2020	7-9/ 2019	Muutos, %	1-9/ 2020	1-9/ 2019	Muutos %	1-12/ 2019
Liikevaihto	67,9	74,8	-9,2 %	203,8	217,5	-6,3 %	289,1
Käyttökate (EBITDA)	15,9	9,6	65,3 %	47,8	29,7	60,9 %	32,3
Käyttökate-%	23,4 %	12,8 %	-	23,5 %	13,7 %	-	11,2 %
Oikaistu käyttökate	15,9	9,6	65,3 %	47,9	29,7	61,2 %	32,6
Oikaistu käyttökate-%	23,4 %	12,8 %	-	23,5 %	13,7 %	-	11,3 %
Liikevoitto	12,8	5,4	138,1 %	39,6	18,2	118,0 %	18,1
Liikevoittomarginaali, %	18,9 %	7,2 %	-	19,4 %	8,4 %	-	6,3 %
Oikaistu liikevoitto	12,8	5,4	138,1 %	39,7	18,2	118,6 %	18,3
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	18,9 %	7,2 %	-	19,5 %	8,4 %	-	6,3 %
Tulos ennen veroja	12,1	6,1	100,2 %	38,4	18,4	108,6 %	17,7
Investoinnit	0,9	0,6	50,1 %	2,8	2,2	24,0 %	3,1
Käyttäjähankinta	15,3	27,1	-43,7 %	42,7	72,2	-40,8 %	99,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	22,6 %	14,9 %	-	22,6 %	14,9 %	-	10,8 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-69,7 %	-64,9 %	-	-69,7 %	-64,9 %	-	-65,7 %
Omavaraisuusaste, %	81,0 %	79,8 %	-	81,0 %	79,8 %	-	80,5 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,06	99,1 %	0,38	0,17	120,0 %	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,12	0,06	98,4 %	0,38	0,17	121,1 %	0,17
Liiketoiminnan rahavirta, netto	15,8	-0,7	2448,5 %	46,0	7,4	524,7 %	10,5
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	475	463	2,6 %	467	444	5,2 %	450

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 valuuttakursilla ottaen huomioon Yhdysvaltain dollaripohjaiset pelinsisäiset ostokset Yhdysvalloissa sekä globaalit mainosverkkomyynnit.

## Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Peliemme liikevaihto vuoden kolmannella vuosineljänneksellä laski jonkin verran kun pelaajien aktiivisuus peleissä normalisoitui verrattuna toisen vuosineljänneksen aikana näkemäämme piikkiin, joka johtui maailmanlaajuisesta koronapandemian aikana kotiin eristäytymisestä. Liikevaihto oli kuitenkin vuoden ensimmäistä neljänneistä hieman korkeampi, ja vertailukelpoisin valuutoin pelien liikevaihto kasvoi prosentilla ja bruttomyynti kolmella prosentilla vuositasolla.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat odotetusti hieman edellisestä vuosineljänneksestä, johtuen investoinneista uusimman pelimme Small Town Murdersin kasvattamiseksi. Vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit olivat kuitenkin viime vuotta huomattavasti alhaisemmalla tasolla. Maltillisista käyttäjähankintainvestoinneista ja vakaasta pelien liikevaihdosta johtuen, kannattavuutemme jatkoi korkealla tasolla, ja parani merkittävästi vuodentakaisesta. Kuten jo aiemmin olemme todenneet, käyttäjähankintainvestointejamme ohjaa 12-kuukauden takaisinmaksumalli, ja kokonaisinvestointien määrä on riippuvainen sekä pelien suorituskyvystä että markkinatilanteesta. Korkeasta kannattavuudesta johtuen, operatiivinen kassavirtamme oli hyvin vahva.

Kolmannella vuosineljänneksellä suurimman pelimme Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi vuoden takaiseen verrattuna, ja on jatkunut suhteellisen tasaisena toisen vuosineljänneksen lopusta lähtien, jolloin liikevaihto normalisoitui koronapandemiasta johtuvan nousun jälkeen. Olemme iloisia Angry Birds 2 -pelin yhtäjaksoisesta menestyksestä, ja peliin vuoden loppuun suunnitelluista uusista päivityksistä ja toiminnallisuuksista.

Myös Angry Birds Friends -pelin vahva suoritus ensimmäisen vuosineljänneksen lopusta lähtien on jatkunut kolmannella neljänneksellä. Angry Birds Dream Blast -pelin liikevaihto laski sekä edelliseen neljännekseen verrattuna että vuositasolla, johtuen paljon alemmista käyttäjäkustannusinvestoinneista vuodentakaiseen tasoon verrattuna.

Jatkoimme kesäkuussa julkaistun Small Town Murders -pelin kasvattamista. Peliin tuodaan kuukausittain uusia murhamysteereitä ja pulmia pelaajille ratkaistavaksi. Toimme myös pelin loppuun uutta toiminnallisuutta eritoten pelin pulmat nopeasti läpi pelaaville pelaajille. Tämän lisäksi peli lokalisoitiin 10:lle uudelle kielelle lokakuussa, sisältäen muun muassa korean ja japanin kielet. Uskomme uusien kielten tuovan peliin lisää pelaaja-aktiivisuutta ja parantavan monesitaatiota.

Uusien peliemme tuotekehitys on hyvin terveellä pohjalla. Meillä on kolme peliä ennakkomarkkinoinnissa, ja yhteensä kahdeksan peliä kehityksen eri vaiheissa. Uusien pelilanseerausten ajoitus on aina epävarmaa kunnes koemarkkinoinnista saatu kokemus pelin avainluvuista ja markkinoinnista tukevat pelin kasvattamista menestyksekkäästi. Uskomme, että ennakkomarkkinoinnissa olevat pelimme tulevat pitkällä tähtäimellä hyötymään lisäkehitysjajasta, täten emme tule julkaisemaan toista uutta peliä vuoden 2020 aikana. Samaan aikaan kun jatkamme uusien peliprojektien lisäämistä portfolioomme olemme myös jatkaneet pelistudioimme vahvistamista rekrytoinneilla ja olemme nimittäneet Andy Muessen Tuhkolman pelistudioimme vetäjäksi.

Lokakuun 5. päivä ilmoitimme lähdistäni Roviolta vuoden 2020 lopussa. Aloitin Roviolla tammikuussa 2016, ja viimeisen viiden vuoden aikana olemme tarkentaneet strategiaamme ja tuoneet enemmän fokusta. Samanaikaisesti olemme siirtyneet yksityisomistuksesta julkiseksi yhtiöksi. On ollut ilo tehdä työtä pelialan huippuammattilaisten kanssa ja ympärilläni on ollut joukko lahjakkaita ja työhönsä intohimolla suhtautuvia ihmisiä. Rovion taloudellinen tilanne on hyvä, meillä on vahva peliportfolio, ja meillä on upea ryhmä lahjakkaita ihmisiä.

## 2020 näkymät (päivitetty)

Konsernin liikevaihto jää jonkin verran viime vuotta alhaisemmaksi (2019: 289,1 miljoonaa euroa) ja oikaistu liikevoitto paranee merkittävästi (2019: 6,3 prosenttia).

## Aiemmat 2020 näkymät

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 kärkipelejä ja kehittämällä uusia pelejä.

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

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

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

Kasvu: Oletamme Angry Birds Dream Blastin kasvavan vuositasolla, mutta paljon matalammalla käyttäjähankinnalla viime vuoteen verrattuna. Peliillä on vahva kehityssuunnitelma, joka tähtää pitkän aikavälin retention ja pelin monetisaation parantamiseen. Livetuotannon kautta jatkamme Sugar Blast -pelin kehittämistä pelin ydinyleisölle retention ja monetisaation parantamiseksi pelin kasvun mahdollistamiseksi. Jatkamme uusimman pelimme Small Town Murdersin käyttäjähankinnan kasvattamista asteittain 2020 viimeisellä vuosineljänneksellä.

Ansainta: Angry Birds 2 -pelin liikevaihto on vakaa alhaisemmasta käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta. Keskitymme vuoden aikana parantamaan pelin suorituskykyä tuomalla peliin päivityksiä, jotka lisäävät ydinpelaajaryhmän sitoutumista peliin. Angry Birds Friends -pelin liikevaihdon odotamme olevan vakaa tai hieman kasvavan. Odotamme "ansainta"-kategorian muiden pelien, joiden osalta olemme vähentäneet tai lopettaneet kokonaan käyttäjähankintainvestoinnit, myynnin tasaisen, mutta hitaan laskun jatkuvan.

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: Olemme kesäkuussa 2020 julkaisseet yhden uuden pelin, Small Town Murders. Tällä hetkellä meillä on kolme peliä koemarkkinoinnissa ja useampi peli eri kehitysvaiheissa. Näemme kuitenkin näiden pelien hyötyvän pitkällä tähtäimellä hieman pidemmästä kehitysajasta, täten emme tule julkaisemaan toista uutta peliä vuoden 2020 aikana.

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

## Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2020 kolmatta osavuosisikatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 30.10.2020 klo 14.00-15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

### Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 33522954#

Suomi: +358981710310

Ruotsi: +46 856642651

Iso-Britannia: +44 3333000804

Yhdysvallat: +1 6319131422

### 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, mobiilipeleihin keskittyvä peliyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on 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](http://www.rovio.com))

# Rovio Entertainment Oyj:n osavuositarkastus 1–9/2020

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

## Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon heinäkuu 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. Suurempi kasvuvauhti vuonna 2020 on arvioitu johtuvan globaalien peliaktiivisuuden lisääntymisestä Covid-19 aiheuttamien rajoitusten vuoksi.

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

## Liikevaihto ja tulos

### Heinä-syyskuu 2020

Rovion liikevaihto kolmannella vuosineljänneksellä oli 67,9 miljoonaa euroa (74,8) ja laski 9,2 prosenttia vuositasolla johtuen pääasiassa Brand Licensing -segmentin pienemmästä liikevaihdosta. Games-segmentin liikevaihto laski 3,3 prosenttia vuositasolla 64,2 miljoonaan euroon (66,4). Vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihto kasvoi noin 1 prosenttia. Toisen vuosineljänneksen Covid-19 huipun jälkeen nähtiin pelaajien aktiivisuuden ja pelien liikevaihdon tason normalisoituvan kolmannen vuosineljänneksen aikana.

Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 26,5 miljoonaa euroa, mikä oli vähemmän kuin toisen vuosineljänneksen huipulla mutta korkeampi kuin vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä ja myös 6 prosenttia korkeampi vuositasolla. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 15,5 miljoonaa euroa, joka oli edellistä vuosineljännestä vähemmän ja 13% alhaisempi kuin vuosi sitten johtuen paljon alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 7,2 miljoonaa euroa ja oli stabiili edellisestä vuosineljänneksestä ja 17% viime vuotta korkeampi.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 3,7 miljoonaa euroa (8,4) ja laski 56,4 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 2,9 miljoonasta eurosta (5,6) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,8 miljoonasta eurosta (2,8) 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 23,4 prosenttia (12,8) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto oli 12,8 miljoonaa euroa (5,4), ja oikaistu liikevoittomarginaali 18,9 prosenttia (7,2). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 14,2 miljoonaa euroa (8,6) ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,9 prosenttia (11,5). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 16,2 miljoonaa euroa (8,3) tai 25,3 prosenttia liikevaihdosta (12,4). Games-segmentin suurempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui huomattavasti alemmista käyttäjähankintainvestoinneista: 15,3 miljoonaa euroa (27,1) tai 23,8 prosenttia liikevaihdosta (40,8) sekä avainpelien stabiilista liikevaihdosta alemmista käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,5 miljoonaa euroa (6,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali 68,6 prosenttia (72,0). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 12,1 miljoonaa euroa (6,1) ja osakekohtainen tulos 0,12 euroa (0,06).

### **Tammi-syyskuu 2020**

Rovion liikevaihto tammi-syyskuu 2020 kaudella oli 203,8 miljoonaa euroa (217,5) ja laski 6,3 prosenttia vuositasolla johtuen Brand Licensing -segmentin pienemmästä liikevaihdosta. Games-segmentin liikevaihto oli 193,8 miljoonaa euroa (198,1), ja laski 2,2 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakursssein liikevaihto laski noin 3 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 9,8 miljoonaa euroa (19,4) ja laski 49,2 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 6,1 miljoonasta eurosta (14,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 3,8 miljoonasta eurosta (5,3) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 47,9 miljoonaa euroa (29,7), tai 23,5 prosenttia (13,7) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 39,7 miljoonaan euroon (18,2), ja oikaistu liikevoittomarginaali 19,5 prosenttiin (8,4). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 45,7 miljoonaa euroa (26,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 22,4 prosenttia (11,9). 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 52,1 miljoonaa euroa (29,9) tai 26,9 prosenttia liikevaihdosta (15,1) Käyttäjähankintainvestoinnit olivat katsauskaudella 42,7 miljoonaa euroa (72,2) tai 22,0 prosenttia liikevaihdosta (36,4).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 6,0 miljoonaa euroa (12,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 61,3 prosenttia (63,3). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 38,4 miljoonaa euroa (18,4) ja osakekohtainen tulos 0,38 euroa (0,17).

### **Rahoitus ja investoinnit**

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,9 miljoonaa euroa (0,6) vuoden 2020 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 0,5 miljoonaa euroa (0,3) kolmannella neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa (0,1) euroa, liittyen TV-animaatiosarjan ulkoistettuun kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (0,2) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2020 kolmannella vuosineljänneksellä 7,1 miljoonaa euroa (3,8), koostuen omien osakkeiden 6,5 miljoonan euron hankintakuluista sekä 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista.

Kolmannen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 11,2 miljoonaa euroa (15,5), jotka koostuivat Business Finlandin 2,1 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 9,1 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 123,5 miljoonaa euroa (127,9).

## Liiketoimintasegmenttien kehitys

### Games

#### Heinä-syyskuu 2020

Games-segmentin liikevaihto oli katsauskadella 64,2 miljoonaa euroa (66,4). Liikevaihto laski vuoden takaisesta 3,3 prosenttia, mutta vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 1 prosentin. Bruttomyynti laski 0,9 prosenttia 64,5 miljoonaan euroon (65,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 3 prosenttia vuodessa.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti laski 8 prosenttia edelliseltä vuosineljännekseltä 26,5 miljoonaan euroon, mutta kasvoi 6 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Small Town Murders ja Angry Birds Match. Small Town Murders, uusi tarinankerronnallinen pulmapeli, joka julkaistiin kesäkuussa kerrytti 3,0 miljoonan bruttomyyntin raportointikaudella ja nousi top-5:een.

Games-segmentin käyttökate kasvoi 96,3 prosenttia 16,2 miljoonaan euroon (8,3). Käyttökateen kasvu johtui katsauskauden vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä vakaasta liikevaihdosta alhaisemmasta käyttäjähankinnan tasosta huolimatta.

Käyttäjähankintainvestoinnit laski katsauskaudella 15,3 miljoonaan euroon edellisvuoden 27,1 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 23,8 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (40,8). Edelliseen vuosineljänneksen verrattuna Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestointeja laskettiin hieman, samalla kuin Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin. Small Town Murdersin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin asteittain raportointikaudella.

Toisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 74,2 prosenttia "Kasvu"-kategorian (Angry Birds Dream Blast, Sugar Blast ja Small Town Murders) peleihin ja 25,8 prosenttia "Ansainta"-kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 -peliin.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 0,5 miljoonaa euroa (0,3).

#### Tammi-syyskuu 2020

Games-segmentin liikevaihto oli vuoden 2020 kolmella ensimmäisellä vuosineljänneksellä 193,8 miljoonaa euroa (198,1). Liikevaihto laski 2,2 prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 3 prosenttia.

Games-segmentin käyttökate kasvoi 74,0 prosenttia 52,1 miljoonaan euroon (29,9). Käyttökateen kasvu johtui pääasiassa katsauskauden vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä melko vakaasta liikevaihdosta, huolimatta alhaisemmasta käyttäjähankinnan tasosta.

Käyttäjähankintainvestoinnit laski katsauskaudella 42,7 miljoonaan euroon edellisvuoden 72,2 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 22,0 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (36,4).

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit kautsauskaudella olivat 1,8 miljoonaa euroa (0,6).



Miljoonaa euroa	7-9/ 2020	7-9/ 2019	Muutos, %	1-9/ 2020	1-9/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Bruttomyynti	64,5	65,1	-0,9 %	194,4	196,1	-0,9 %	263,2
Liikevaihto	64,2	66,4	-3,3 %	193,8	198,1	-2,2 %	264,8
Oikaistu käyttökate	16,2	8,3	96,3 %	52,1	29,9	74,0 %	35,6
Oikaistu käyttökate, %	25,3 %	12,4 %		26,9 %	15,1 %		13,4 %
Käyttökate	16,2	8,3	96,3 %	52,1	29,9	74,0 %	35,6
Käyttökate, %	25,3 %	12,4 %		26,9 %	15,1 %		13,4 %
Käyttäjähankinta	15,3	27,1	-43,7 %	42,7	72,2	-40,8 %	99,7
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	23,8 %	40,8 %		22,0 %	36,4 %		37,7 %
Investoinnit	0,5	0,3	70,3 %	1,8	0,6	181,7 %	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 asiakkassopimuksia, 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 kolmannella vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti laski 0,9 prosenttia 64,5 miljoonaan euroon (65,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 3 prosenttia.

Koko portfolion käyttäjämäärä laski 5,1 miljoonasta 4,5 miljoonaan Covid-19 myötä nousseen käyttäjäaktiivisuuden päätyttyä toisen neljänneksen loppupuolella. Rovion viiden suurimman pelin käyttäjämäärät laskivat edellisen neljänneksen 3,7 miljoonasta 3,2 miljoonaan. Small Town Murders korvasi Angry Birds Pop!:in top-5:ssä. Muutoksen vaikutus DAU top-5:een oli noin -0.1 miljoonaa.

Maksavien pelaajien määrä (MUP) laski hieman edellisen neljänneksen tasolta, top-5 peleissä 380 tuhanteen (390 tuhatta) ja kaikkien pelien osalta 445 tuhanteen (453 tuhatta). Käyttäjämäärien lasku vaikutti myös koko portfolion monetisaatiotunnuslukuihin, ja laskun seurauksena koko portfolion liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPAU) kasvoi 15 sentistä 16 senttiin. Top-5 pelien ARPPAU kasvoi 17 sentistä 19 senttiin. Samaan aikaan MARPPU laski toisen neljänneksen ennätystasosta 42,6 euroon top-5 peleissä ja koko portfoliossa 42,5 euroon, pysytellen kuitenkin edelleen aiempia vuosineljänneksiä korkeammalla tasolla.

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>7-9/2020</b>	<b>4-6/2020</b>	<b>1-3/2020</b>	<b>10-12/2019</b>	<b>7-9/2019</b>	<b>4-6/2019</b>
Bruttomyynti top-5	55,1	58,6	53,7	57,6	57,3	56,7
Bruttomyynti yhteensä	64,5	67,7	62,1	67,0	65,1	65,2

  

<b>Miljoonaa</b>	<b>7-9/2020</b>	<b>4-6/2020</b>	<b>1-3/2020</b>	<b>10-12/2019</b>	<b>7-9/2019</b>	<b>4-6/2019</b>
DAU top-5	3,2	3,7	3,7	4,1	3,8	3,4
DAU kaikki	4,5	5,1	5,4	5,9	5,9	6,6
MAU top-5	18,1	20,1	19,7	21,0	20,7	16,2
MAU kaikki	29,4	32,5	36,5	37,3	40,7	45,3

  

<b>Tuhatta</b>	<b>7-9/2020</b>	<b>4-6/2020</b>	<b>1-3/2020</b>	<b>10-12/2019</b>	<b>7-9/2019</b>	<b>4-6/2019</b>
MUP top-5	380	390	393	426	428	394
MUP kaikki	445	453	454	497	489	460

  

<b>Euroa</b>	<b>7-9/2020</b>	<b>4-6/2020</b>	<b>1-3/2020</b>	<b>10-12/2019</b>	<b>7-9/2019</b>	<b>4-6/2019</b>
ARPDAAU top-5	0,19	0,17	0,16	0,15	0,16	0,18
ARPDAAU kaikki	0,16	0,15	0,13	0,12	0,12	0,11
MARPPU top-5	42,6	44,9	39,6	38,3	38,0	41,5
MARPPU kaikki	42,5	44,7	39,6	38,3	37,7	40,4

### Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Covid-19:n aiheuttaman selkeän käyttäjäaktiivisuuden huipun taituttua toisen vuosineljänneksen loppupuolella, bruttomyynti laski kaikkien muiden pelien osalta, lukuunottamatta Small Town Murders, joka julkaistiin kesäkuussa, ja Angry Birds Friends, jonka bruttomyynti pysyi vakaana.

Angry Birds 2:n, bruttomyynti laski 8 prosenttia edelliseltä vuosineljännekseltä 26,5 miljoonaan euroon, mutta kasvoi 6 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit laskivat hieman kolmannella vuosineljänneksellä.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 15,5 miljoonaa euroa. Kolmannen neljänneksen bruttomyynti laski hieman edelliseltä neljännekseltä ja myös vuoden takaiseen verrattuna. Dream Blastin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin hieman katsauskaudella.

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli muuttumaton edelliseen neljännekseen verrattuna, mutta edellisvuoteen verrattuna bruttomyynti kasvoi 17 prosenttia ja oli 7,2 miljoonaa euroa.

Small Town Murders -peli, joka julkaistiin kesäkuussa 2020 saavutti 3,0 miljoonan euron bruttomyyntin oli Rovion neljänneksi suurin peli.

Angry Birds Match saavutti 2,9 miljoonan euron bruttomyyntin, ollen Rovion viidenneksi suurin peli katsauskaudella. Angry Birds Matchin bruttomyyntin lasku johtui aiempaa alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,5 miljoonan euron bruttomyyntin, pysytellen edellisen vuosineljänneksen 2,6 miljoonan euron tasolla.

Muut pelit -ryhmä saavutti yhteensä 6,9 miljoonan euron bruttomyyntin (8,1).

<b>Bruttomyynti, miljoonaa euroa</b>	<b>7-9/2020</b>	<b>4-6/2020</b>	<b>1-3/2020</b>	<b>10-12/2019</b>	<b>7-9/2019</b>	<b>4-6/2019</b>
AB 2	26,5	28,8	25,0	24,9	25,0	26,5
AB Dream Blast	15,5	16,4	16,1	18,8	17,8	14,0
AB Friends	7,2	7,3	5,6	5,9	6,2	6,6
Small Town Murders	3,0	1,0	0,2	0,1		
AB Match	2,9	3,6	4,4	5,3	5,7	6,6
Sugar Blast	2,5	2,6	2,3	2,2	0,5	
Muut pelit	6,9	8,1	8,4	9,8	9,9	11,4
<b>Yhteensä</b>	<b>64,5</b>	<b>67,7</b>	<b>62,1</b>	<b>67,0</b>	<b>65,1</b>	<b>65,2</b>

## Brand Licensing

### Heinä-syyskuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 3,7 miljoonaa euroa (8,4) ja laski 56,4 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 2,9 miljoonasta eurosta (5,6) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,8 miljoonaa euroa (2,8) Consumer Products -liiketoiminnasta. Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan sekä Consumer Productsin pienemmästä liikevaihdosta. Elokuviin liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihtojen ajoitukseen liittyy epävarmuutta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,5 miljoonaa euroa (6,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali 68,6 prosenttia (72,0). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienemmästä liikevaihdosta.

### Tammi-syyskuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto tammi-syyskuu kaudella oli 9,8 miljoonaa euroa (19,4) ja laski 49,2 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 6,1 miljoonasta eurosta (14,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa on ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuloja, sekä 3,8 miljoonaa euroa (5,3) Consumer Products -liiketoiminnasta. Brand Licensing segment ja Content Licensingin liikevaihto laski johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan pienemmästä liikevaihdosta. Elokuviin liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihtojen ajoitukseen liittyy epävarmuutta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 6,0 miljoonaa euroa (12,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 61,3 prosenttia (63,3). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienemmästä liikevaihdosta.

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>7-9/ 2020</b>	<b>7-9/ 2019</b>	<b>Muutos, %</b>	<b>1-9/ 2020</b>	<b>1-9/ 2019</b>	<b>Muutos, %</b>	<b>1-12/ 2019</b>
Liikevaihto	3,7	8,4	-56,4 %	9,8	19,4	-49,2 %	24,3
Consumer products	0,8	2,8	-72,7 %	3,8	5,3	-28,7 %	8,1
Content licensing	2,9	5,6	-48,2 %	6,1	14,1	-56,9 %	16,2
Oikaistu käyttökate	2,5	6,0	-58,5 %	6,0	12,2	-50,8 %	14,0
Oikaistu käyttökate-%	68,6 %	72,0 %		61,3 %	63,3 %		57,8 %
Käyttökate	2,5	6,0	-58,5 %	5,9	12,2	-52,1 %	13,8
Käyttökate-%	68,6 %	72,0 %		59,7 %	63,3 %		56,7 %
Investoinnit	0,1	0,1	42,4 %	0,3	0,6	-45,9 %	0,7
Poistot	2,0	3,0	-32,0 %	4,5	8,0	-43,3 %	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 puhelimiensa 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 koemarkkinoinnissa kuudessa maassa Android-laitteille ja Suomessa myös iOS-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 kolmannella vuosineljänneksellä oli -1,4 miljoonaa euroa (-3,2) ja tammi-syyskuu kaudella -6,0 miljoonaa euroa (-7,8).

### Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.9.2020	30.9.2019	31.12.2019
Pitkäaikaiset varat	43,5	46,6	44,9
Lyhytaikaiset saamiset	39,7	54,3	47,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	123,5	127,9	124,7
<b>Varat yhteensä</b>	<b>206,8</b>	<b>228,8</b>	<b>217,3</b>
Oma pääoma	161,1	173,3	168,0
Rahoitusvelat	11,2	15,5	14,4
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	7,8	11,7	8,6
Muut lyhytaikaiset velat	26,6	28,3	26,3
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>206,8</b>	<b>228,8</b>	<b>217,3</b>

Rovion taseen loppusumma 30.9.2020 oli 206,8 miljoonaa euroa (228,8), josta oman pääoman osuus oli 161,1 miljoonaa euroa (173,3). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 123,5 miljoonaa euroa (127,9). Käteisvarat olivat 53,4 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 70,2 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 15,7 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensi omien osakkeiden 6,5 miljoonan euron takaisinostot.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 7,8 miljoonaa euroa (11,7).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2020 yhteensä 43,5 miljoonaa euroa (46,6). 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 30.9.2020 oli negatiivinen 112,3 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat 2,1 miljoonan euron Business Finlandin lainoista sekä 9,1 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

## Rahavirta ja rahoitus

### Konsernin rahavirtalaskelma,

miljoonaa euroa	7-9/2020	7-9/2019	1-9/2020	1-9/2019	1-12/2019
Liiketoiminnan rahavirrat	15,8	-0,7	46,0	7,4	10,5
Investointien rahavirrat	-1,3	-0,6	-3,3	-3,0	-3,9
Rahoituksen rahavirrat	-7,1	3,8	-43,3	-1,0	-6,1
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>7,3</b>	<b>2,5</b>	<b>-0,7</b>	<b>3,4</b>	<b>0,6</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	-0,4	0,8	-0,6	1,0	0,5
Rahavarat kauden alussa	116,7	124,6	124,7	123,6	123,6
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>123,5</b>	<b>127,9</b>	<b>123,5</b>	<b>127,9</b>	<b>124,7</b>

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 15,8 miljoonaa euroa (-0,7) kolmannella vuosineljänneksellä. kolmannen vuosineljänneksen kasvu johtui raportointikauden paremmasta liikeloksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -1,3 miljoonaa euroa (-0,6) kolmannella vuosineljänneksellä. Pääosin investoinnit koostuvat Games-segmentin 0,5 miljoonan euron investoinneista, Brand Licensing -segmentin 0,1 miljoonan euron investoinneista ja Muut-segmentin 0,2 miljoonan euron investoinneista.

Rahoituksen rahavirta oli -7,1 miljoonaa euroa (3,8) kolmannella vuosineljänneksellä. Kolmannen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin omien osakkeiden 6,5 miljoonan euron hankinnasta sekä 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista.

## Henkilöstö

Heinäkuusta syyskuuhun 2020 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 475 henkilöä (463). Näistä 390 henkilöä (348) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 18 henkilöä (33) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 47 (38) henkilöä hallinnossa ja 20 (45) henkilöä Hatch Entertainmentissa.

	7-9/ 2020	7-9/ 2019	Muutos, %	1-9/ 2020	1-9/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	475	463	2,6 %	467	444	5,2 %	450
Työntekijät (kauden loppu)	479	466	2,8 %	479	466	2,8 %	466

## Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut yhtään liputusilmoitusta raportointikaudella.

## Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.9.2020 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 81 270 361 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 30.9.2020 omia osakkeitaan 7 853 861.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Rovio Entertainment Oyj	7 853 861	9,6 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 640 000	2,0 %
Hed Niklas Peter	1 481 002	1,8 %
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	456 567	0,6 %
<b>Kymmenen suurinta, yhteensä</b>	<b>16 968 283</b>	<b>20,80 %</b>
Muut osakkeenomistajat	64 302 078	79,20 %
<b>Yhteensä</b>	<b>81 270 361</b>	<b>100,0 %</b>

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 avainhenkilöille.

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.

2018-optio-ohjelmasta on 30.9.2020 mennessä allokoitu 643 585 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 30.9.2020 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 avainhenkilöille. 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 30.9.2020 mennessä allokoitu 695 000 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 toimisuhte 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 osavuosikatsausten 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.

## 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](http://www.rovio.com) ja viimeisimmästä julkaistusta tilinpäätöksestä.



## 2020 näkymät (päivitetty)

Konsernin liikevaihto jää jonkin verran viime vuotta alhaisemmaksi (2019: 289,1 miljoonaa euroa) ja oikaistu liikevoitto paranee merkittävästi (2019: 6,3 prosenttia).

## Aiemmat 2020 näkymät

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 kärkipelejä 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: Oletamme Angry Birds Dream Blastin kasvavan vuositasolla, mutta paljon matalammalla käyttäjähankinnalla viime vuoteen verrattuna. Pelillä on vahva kehityssuunnitelma, joka tähtää pitkän aikavälin retention ja pelin monetisaation parantamiseen. Livetuotannon kautta jatkamme Sugar Blast -pelin kehittämistä pelin ydinyleisölle retention ja monetisaation parantamiseksi pelin kasvun mahdollistamiseksi. Jatkamme uusimman pelimme Small Town Murdersin käyttäjähankinnan kasvattamista asteittain 2020 viimeisellä vuosineljänneksellä.

Ansainta: Angry Birds 2 -pelin liikevaihto on vakaa alhaisemmasta käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta. Keskitymme vuoden aikana parantamaan pelin suorituskykyä tuomalla peliin päivityksiä, jotka lisäävät ydinpelaajaryhmän sitoutumista peliin. Angry Birds Friends -pelin liikevaihdon odotamme olevan vakaa tai hieman kasvavan. Odotamme "ansainta"-kategorian muiden pelien, joiden osalta olemme vähentäneet tai lopettaneet kokonaan käyttäjähankintainvestoinnit, myynnin tasaisen, mutta hitaan laskun jatkuvan.

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: Olemme kesäkuussa 2020 julkaisseet yhden uuden pelin, Small Town Murders. Tällä hetkellä meillä on kolme peliä koemarkkinoinnissa ja useampi peli eri kehitysvaiheissa. Näemme kuitenkin näiden pelien hyötyvän pitkällä tähtäimellä hieman pidemmästä kehitysajasta, täten emme tule julkaisemaan toista uutta peliä vuoden 2020 aikana.

Koemarkkinoissa olevat pelit julkaistaan pienelle määrälle käyttäjiä valikoiduissa maissa. Koemarkkinoissa olevat pelit ovat edenneet pitkälle pelinkehitysprosessissa. Näitä pelejä testataan ja jatkokehitetään, jotta niiden kaupallinen potentiaali ja skaalattavuus saadaan todennettua. Koemarkkinoinnissa 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.

## **Osakemerkinnät optio-oikeuksilla**

Rovio Entertainment Oyj:n vuoden 2018 optio-ohjelman optio-oikeuksilla on 6.2.2020 – 6.8.2020 välisenä aikana merkitty yhteensä 2 250 Rovion osaketta. Optio-oikeuksilla 2018A on merkitty 2 250 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 5,08 euroa. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 11 430,00 euroa, kirjataan kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 81 270 361 osakkeeseen.

## **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**

Rovio tiedotti 5.10.2020, että Rovion toimitusjohtaja Kati Levoranta jättää yhtiön vuoden 2020 lopussa. Levoranta jatkaa tehtävässään vuoden 2020 loppuun saakka. Uuden toimitusjohtajan hakuprosessi on käynnissä.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

# Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2020	7-9/ 2019	Muutos, %	1-9/ 2020	1-9/ 2019	Muutos %	1-12/ 2019
Liikevaihto	67,9	74,8	-9,2 %	203,8	217,5	-6,3 %	289,1
Käyttökate (EBITDA)	15,9	9,6	65,3 %	47,8	29,7	60,9 %	32,3
Käyttökate-%	23,4 %	12,8 %	-	23,5 %	13,7 %	-	11,2 %
Oikaistu käyttökate	15,9	9,6	65,3 %	47,9	29,7	61,2 %	32,6
Oikaistu käyttökate-%	23,4 %	12,8 %	-	23,5 %	13,7 %	-	11,3 %
Liikevoitto	12,8	5,4	138,1 %	39,6	18,2	118,0 %	18,1
Liikevoittomarginaali, %	18,9 %	7,2 %	-	19,4 %	8,4 %	-	6,3 %
Oikaistu liikevoitto	12,8	5,4	138,1 %	39,7	18,2	118,6 %	18,3
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	18,9 %	7,2 %	-	19,5 %	8,4 %	-	6,3 %
Tulos ennen veroja	12,1	6,1	100,2 %	38,4	18,4	108,6 %	17,7
Investoinnit	0,9	0,6	50,1 %	2,8	2,2	24,0 %	3,1
Käyttäjähankinta	15,3	27,1	-43,7 %	42,7	72,2	-40,8 %	99,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	22,6 %	14,9 %	-	22,6 %	14,9 %	-	10,8 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-69,7 %	-64,9 %	-	-69,7 %	-64,9 %	-	-65,7 %
Omavaraisuusaste, %	81,0 %	79,8 %	-	81,0 %	79,8 %	-	80,5 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,06	99,1 %	0,38	0,17	120,0 %	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,12	0,06	98,4 %	0,38	0,17	121,1 %	0,17
Liiketoiminnan rahavirta, netto	15,8	-0,7	2448,5 %	46,0	7,4	524,7 %	10,5
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	475	463	2,6 %	467	444	5,2 %	450

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 esitetyillä 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	7-9/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>67,9</b>		<b>67,9</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-18,5		-18,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,2		-11,2
Poistot ja arvonalentumiset	-3,1		-3,1
Muut liiketoiminnan kulut	-22,4		-22,4
<b>Liikevoitto</b>	<b>12,8</b>		<b>12,8</b>

Miljoonaa euroa	7-9/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>74,8</b>		<b>74,8</b>
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
<b>Liikevoitto</b>	<b>5,4</b>		<b>5,4</b>

Miljoonaa euroa	1-9/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>203,8</b>		<b>203,8</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	-0,2	0,0
Materiaalit ja palvelut	-56,3		-56,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-34,5	0,2	-34,3
Poistot ja arvonalentumiset	-8,2		-8,2
Muut liiketoiminnan kulut	-65,4	0,2	-65,2
<b>Liikevoitto</b>	<b>39,6</b>	<b>0,1</b>	<b>39,7</b>

Miljoonaa euroa	1-9/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>217,5</b>		<b>217,5</b>
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
<b>Liikevoitto</b>	<b>18,2</b>		<b>18,2</b>

Miljoonaa euroa	1-12/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>289,1</b>		<b>289,1</b>
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
<b>Liikevoitto</b>	<b>18,1</b>	<b>0,3</b>	<b>18,3</b>

## Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2020	7-9/2019	1-9/2020	1-9/2019	1-12/2019
<b>Liikevoitto</b>	<b>12,8</b>	<b>5,4</b>	<b>39,6</b>	<b>18,2</b>	<b>18,1</b>
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,2		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,2		0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,2		0,0
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista					
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>12,8</b>	<b>5,4</b>	<b>39,7</b>	<b>18,2</b>	<b>18,3</b>

## Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2020	7-9/2019	1-9/2020	1-9/2019	1-12/2019
<b>Liikevoitto</b>	<b>12,8</b>	<b>5,4</b>	<b>39,6</b>	<b>18,2</b>	<b>18,1</b>
Poistot ja arvonalentumiset	3,1	4,2	8,2	11,6	14,3
<b>Käyttökate</b>	<b>15,9</b>	<b>9,6</b>	<b>47,8</b>	<b>29,7</b>	<b>32,3</b>
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,2		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,2		0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,2		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>15,9</b>	<b>9,6</b>	<b>47,9</b>	<b>29,7</b>	<b>32,6</b>

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

Miljoonaa euroa	7-9/2020	7-9/2019	1-9/2020	1-9/2019	1-12/2019
<b>Omavaraisuusaste, %</b>	<b>81,0%</b>	<b>79,8 %</b>	<b>81,0%</b>	<b>79,8 %</b>	<b>80,5 %</b>
Oma pääoma	161,1	173,3	161,1	173,3	168,0
Saadut ennakot	2,4	6,4	2,4	6,4	3,4
Myynnin jaksotukset	5,4	5,3	5,4	5,3	5,2
Taseen loppusumma	206,8	228,8	206,8	228,8	217,3
<b>Oman pääoman tuotto, %</b>	<b>22,6%</b>	<b>14,9 %</b>	<b>22,6%</b>	<b>14,9 %</b>	<b>10,8 %</b>
Voitto tai tappio ennen veroja	37,7	24,6	37,7	24,6	17,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	173,3	156,7	173,3	156,7	159,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	161,1	173,3	161,1	173,3	168,0
<b>Nettovelkaantumisaste, %</b>	<b>-69,7%</b>	<b>-64,9 %</b>	<b>-69,7%</b>	<b>-64,9 %</b>	<b>-65,7 %</b>
Korolliset velat	11,2	15,5	11,2	15,5	14,4
Käteisvarat ja muut rahavarat	123,5	127,9	123,5	127,9	124,7
Oma pääoma	161,1	173,3	161,1	173,3	168,0
Pitkäaikaiset korolliset velat	8,7	9,5	8,7	9,5	7,7
Lyhytaikaiset korolliset velat	2,5	6,0	2,5	6,0	6,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	123,5	127,9	123,5	127,9	124,7
<b>Nettovelka</b>	<b>-112,3</b>	<b>-112,4</b>	<b>-112,3</b>	<b>-112,4</b>	<b>-110,4</b>

## Bruttomyynti

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

### Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/2020	7-9/2019	1-9/2020	1-9/2019	1-12/2019
Kirjattu bruttomyynti	64.5	65.1	194.4	196.1	263.2
Jaksotetun myyntituoton muutos	0.3	0.4	0.2	0.9	1.2
Asiakassopimukset	0.1	0.3	0.4	0.8	1.0
Muut oikaisuerät	-0.8	0.7	-1.1	0.3	-0.6
<b>Liikevaihto</b>	<b>64.2</b>	<b>66.4</b>	<b>193.8</b>	<b>198.1</b>	<b>264.8</b>

Asiakassopimukset ovat jakelusopimuksia, joita tehdään kumppaneiden kanssa, jotka esiasentavat Rovion pelejä omille laitteilleen tai jakavat niitä oman jakelualustansa kautta. Asiakassopimukset sisältävät yleensä ehtoja vähimmäistakuusta ja tuottojen jakamisesta Rovion kanssa. Vähimmäistakuut jaksotetaan liikevaihdoksi sopimuskauden aikana. Asiakassopimuksiin eivät kuulu Applen ja Googlen sovelluskaupat

## Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

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

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

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

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

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

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

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

**Käyttäjähankinta**, liittyy uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä 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.

**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 tietyinä päivinä. 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.



# Osavuotiskatsaus 1.1.-30.9.2020 - Taulukko-osa

Osavuotiskatsaukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

## Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2020	7-9/ 2019	1-9/ 2020	1-9/ 2019	1-12/ 2019
<b>Liikevaihto</b>	<b>67,9</b>	<b>74,8</b>	<b>203,8</b>	<b>217,5</b>	<b>289,1</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,1	0,3	0,1	0,6
Materiaalit ja palvelut	18,5	19,0	56,3	57,7	77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	11,2	9,5	34,5	31,4	41,7
Poistot ja arvonalentumiset	3,1	4,2	8,2	11,6	14,3
Muut liiketoiminnan kulut	22,4	36,9	65,4	98,8	138,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>12,8</b>	<b>5,4</b>	<b>39,6</b>	<b>18,2</b>	<b>18,1</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,7	0,7	-1,2	0,2	-0,3
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Voitto (tappio) ennen veroja</b>	<b>12,1</b>	<b>6,1</b>	<b>38,4</b>	<b>18,4</b>	<b>17,7</b>
Tuloverot	2,9	1,0	9,2	4,5	4,5
<b>Tilikauden voitto (tappio)</b>	<b>9,2</b>	<b>5,1</b>	<b>29,2</b>	<b>13,9</b>	<b>13,2</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	9,2	5,1	29,2	13,9	13,2
<b>Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut</b>					
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	-0,1	0,0	-0,2	0,0	0,0
<b>Laaja tulos verojen jälkeen</b>	<b>9,1</b>	<b>5,1</b>	<b>29,0</b>	<b>13,9</b>	<b>13,2</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Emoyhtiön omistajien osuus</b>	<b>9,1</b>	<b>5,1</b>	<b>29,0</b>	<b>13,9</b>	<b>13,2</b>
<b>Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:</b>					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,06	0,38	0,17	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,12	0,06	0,38	0,17	0,17

## Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2020	30.9.2019	31.12.2019
<b>VARAT</b>			
<b>Pitkäaikaiset varat</b>	<b>43,5</b>	<b>46,6</b>	<b>44,9</b>
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,2	0,9	1,0
Aineettomat hyödykkeet	26,4	30,3	29,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	8,9	8,4	7,9
Sijoitukset	1,7	0,8	0,8
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,7	0,7
Laskennalliset verosaamiset	4,6	5,5	5,6
<b>Lyhytaikaiset varat</b>	<b>163,2</b>	<b>182,2</b>	<b>172,4</b>
Myyntisaamiset	27,2	35,6	32,5
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	9,3	15,2	10,7
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	3,2	3,5	4,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	123,5	127,9	124,7
<b>Varat yhteensä</b>	<b>206,8</b>	<b>228,8</b>	<b>217,3</b>
<b>OMA PÄÄOMA JA VELAT</b>			
<b>Oma pääoma</b>			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	41,8	41,8	41,8
Muuntoerot	-0,7	-0,5	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-37,5	-2,2	-7,1
Kertyneet voittovarot	127,6	119,5	119,8
Tilikauden voitto	29,2	13,9	13,2
<b>Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta</b>	<b>161,1</b>	<b>173,3</b>	<b>168,0</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
<b>Oma pääoma yhteensä</b>	<b>161,1</b>	<b>173,3</b>	<b>168,0</b>
<b>Velat</b>			
<b>Pitkäaikaiset velat</b>	<b>8,7</b>	<b>9,5</b>	<b>7,7</b>
Korolliset velat	2,1	3,5	2,1
Vuokrasopimusvelat	6,6	6,0	5,6
Laskennalliset verovelat	0,0	0,0	0,0
<b>Lyhytaikaiset velat</b>	<b>36,9</b>	<b>46,0</b>	<b>41,6</b>
Ostovelat ja muut velat	12,2	15,7	15,2
Korolliset velat	0,1	3,2	4,2
Vuokrasopimusvelat	2,5	2,8	2,4
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,6	0,4	0,7
Saadut ennakot	2,4	6,4	3,4
Myyntituottojen jaksotus	5,4	5,3	5,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,7	0,3	0,0
Varaukset	0,1	0,3	0,2
Siirtovelat	13,1	11,6	10,2
<b>Velat yhteensä</b>	<b>45,6</b>	<b>55,5</b>	<b>49,3</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>206,8</b>	<b>228,8</b>	<b>217,3</b>

## Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

### Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2019:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2019</b>	<b>0,7</b>	<b>36,7</b>	<b>-2,7</b>	<b>125,3</b>	<b>-0,5</b>	<b>159,4</b>	<b>0,0</b>	<b>159,4</b>
Tilikauden voitto (tappio)				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
<b>30.9.2019</b>	<b>0,7</b>	<b>41,8</b>	<b>-2,2</b>	<b>133,4</b>	<b>-0,5</b>	<b>173,3</b>	<b>0,0</b>	<b>173,3</b>

### Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2020</b>	<b>0,7</b>	<b>41,8</b>	<b>-7,1</b>	<b>133,0</b>	<b>-0,5</b>	<b>168,0</b>	<b>0,0</b>	<b>168,0</b>
Tilikauden voitto (tappio)				29,2		29,2		29,2
Optiomerkinnot		0,0				0,0		0,0
Omien osakkeiden hankinta			-30,7			-30,7		-30,7
Muut laajan tuloksen erät					-0,2	-0,2		-0,2
Osingonjako				-6,9		-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,3	1,5		1,8		1,8
<b>30.6.2020</b>	<b>0,7</b>	<b>41,8</b>	<b>-37,5</b>	<b>156,8</b>	<b>-0,7</b>	<b>161,1</b>	<b>0,0</b>	<b>161,1</b>

## Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2020	7-9/ 2019	1-9/ 2020	1-9/ 2019	1-12/ 2019
<b>Liiketoiminnan rahavirrat</b>					
Voitto (tappio) ennen veroja	12,1	6,1	38,4	18,4	17,7
<b>Oikaisut:</b>					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,1	4,2	8,2	11,6	14,3
Valuuttakurssien muutos	1,0	-0,8	0,6	-0,9	-0,5
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	-0,0	0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,2	0,1	0,6	0,7	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	0,0	0,7	1,6	2,0	2,1
<b>Käyttöpääoman muutokset:</b>					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-1,4	-9,7	5,0	-17,3	-9,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	3,0	1,1	-1,6	2,9	-3,4
Saadut korot	0,0	0,2	0,1	0,4	0,5
Maksetut korot	-0,3	-0,3	-0,6	-0,9	-1,1
Maksetut (saadut) tuloverot	-2,0	-2,2	-6,2	-9,4	-10,1
<b>Liiketoiminnan nettorahavirta</b>	<b>15,8</b>	<b>-0,7</b>	<b>46,0</b>	<b>7,4</b>	<b>10,5</b>
<b>Investointien rahavirrat</b>					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,9	-0,6	-2,8	-2,2	-3,1
Muut sijoitukset	-0,4	0,0	-0,9	-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	-0,0	0,0	0,4	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Investointien nettorahavirta</b>	<b>-1,3</b>	<b>-0,6</b>	<b>-3,3</b>	<b>-3,0</b>	<b>-3,9</b>
<b>Rahoituksen rahavirrat</b>					
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-2,0	-2,0	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	-4,0	3,0	3,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	4,5	0,0	5,1	5,1
Omien osakkeiden hankinta	-6,5	0,0	-30,7	0,0	-5,1
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,3	0,0	0,8
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-6,9	-7,1	-7,1
<b>Rahoituksen nettorahavirta</b>	<b>-7,1</b>	<b>3,8</b>	<b>-43,3</b>	<b>-1,0</b>	<b>-6,1</b>
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>7,3</b>	<b>2,5</b>	<b>-0,7</b>	<b>3,4</b>	<b>0,6</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	-0,4	0,8	-0,6	1,0	0,5
Rahavarat kauden alussa	116,7	124,6	124,7	123,6	123,6
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>123,5</b>	<b>127,9</b>	<b>123,5</b>	<b>127,9</b>	<b>124,7</b>

## 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 2019.

Konsernin tilinpäätöstiedotteessa 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 31.12.2019.

Osavuositarkastuksen 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 työsuhde-etuuksista aiheutuvista kuluista kuin yhteisten toimintojen yleisistä ja hallintokuluista, jotka kirjataan keskitetysti ja kohdistetaan raportoitaville segmenteille omana rivinä osana johdon raportointia.

### Tuloslaskelma segmenteittäin 7-9/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>64,2</b>	<b>3,7</b>	<b>0,0</b>		<b>67,9</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	18,2	0,3	0,0		18,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,7	0,5	1,3	0,7	11,2
Käyttäjähankinta	15,3	0,0	0,0		15,3
Muut liiketoiminnan kulut	4,7	0,2	1,3	0,9	7,1
Kohdistukset	1,2	0,2	0,3	-1,7	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>16,2</b>	<b>2,5</b>	<b>-2,9</b>	<b>0,0</b>	<b>15,9</b>
Poistot ja arvonalentumiset	0,9	2,0	0,2		3,1
<b>Liikevoitto</b>	<b>15,4</b>	<b>0,5</b>	<b>-3,0</b>		<b>12,8</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>16,2</b>	<b>2,5</b>	<b>-2,9</b>		<b>15,9</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>16,2</b>	<b>2,5</b>	<b>-2,9</b>		<b>15,9</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>15,4</b>	<b>0,5</b>	<b>-3,0</b>		<b>12,8</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>15,4</b>	<b>0,5</b>	<b>-3,0</b>		<b>12,8</b>

### Investoinnit segmenteittäin 7-9/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,5	0,1	0,2	0,9

### Varat segmenteittäin 30.9.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,4	17,1	19,0	43,5

**Tuloslaskelma segmenteittäin**  
7-9/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>66,4</b>	<b>8,4</b>	<b>0,0</b>		<b>74,8</b>
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
<b>Käyttökate</b>	<b>8,3</b>	<b>6,0</b>	<b>-4,7</b>	<b>0,0</b>	<b>9,6</b>
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	3,0	0,1		4,2
<b>Liikevoitto</b>	<b>7,2</b>	<b>3,0</b>	<b>-4,8</b>		<b>5,4</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>8,3</b>	<b>6,0</b>	<b>-4,7</b>		<b>9,6</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>8,3</b>	<b>6,0</b>	<b>-4,7</b>		<b>9,6</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>7,2</b>	<b>3,0</b>	<b>-4,8</b>		<b>5,4</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>7,2</b>	<b>3,0</b>	<b>-4,8</b>		<b>5,4</b>

**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**  
**1-9/2020**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>193,8</b>	<b>9,8</b>	<b>0,1</b>		<b>203,8</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,3		0,3
Materiaalit ja palvelut	55,5	0,8	0,0		56,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	26,1	1,5	4,8	2,1	34,5
Käyttäjähankinta	42,7	0,0	0,2		42,9
Muut liiketoiminnan kulut	13,8	1,1	4,6	3,0	22,5
Kohdistukset	3,6	0,5	1,0	-5,1	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>52,1</b>	<b>5,9</b>	<b>-10,2</b>	<b>0,0</b>	<b>47,8</b>
Poistot ja arvonalentumiset	3,1	4,5	0,5		8,2
<b>Liikevoitto</b>	<b>49,0</b>	<b>1,4</b>	<b>-10,7</b>		<b>39,6</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>52,1</b>	<b>5,9</b>	<b>-10,2</b>		<b>47,8</b>
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>52,1</b>	<b>6,0</b>	<b>-10,2</b>		<b>47,9</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>49,0</b>	<b>1,4</b>	<b>-10,7</b>		<b>39,6</b>
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>49,0</b>	<b>1,5</b>	<b>-10,8</b>		<b>39,7</b>

**Investoinnit segmenteittäin**  
**1-9/2020**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,8	0,3	0,7	2,8

**Varat segmenteittäin 30.9.2020**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,4	17,1	19,0	43,5



**Tuloslaskelma segmenteittäin**  
**1-9/2019**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>198,1</b>	<b>19,4</b>	<b>0,0</b>		<b>217,5</b>
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
<b>Käyttökate</b>	<b>29,9</b>	<b>12,2</b>	<b>-12,5</b>	<b>0,0</b>	<b>29,7</b>
Poistot ja arvonalentumiset	3,2	8,0	0,4		11,6
<b>Liikevoitto</b>	<b>26,8</b>	<b>4,3</b>	<b>-12,9</b>		<b>18,2</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>29,9</b>	<b>12,2</b>	<b>-12,5</b>		<b>29,7</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>29,9</b>	<b>12,2</b>	<b>-12,5</b>		<b>29,7</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>26,8</b>	<b>4,3</b>	<b>-12,9</b>		<b>18,2</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>26,8</b>	<b>4,3</b>	<b>-12,9</b>		<b>18,2</b>

**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**  
1-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>264,8</b>	<b>24,3</b>	<b>0,0</b>		<b>289,1</b>
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
<b>Käyttökate</b>	<b>35,6</b>	<b>13,8</b>	<b>-17,0</b>	<b>0,0</b>	<b>32,3</b>
Poistot ja arvonalentumiset	4,3	9,4	0,6		14,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>31,3</b>	<b>4,3</b>	<b>-17,6</b>		<b>18,1</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>35,6</b>	<b>13,8</b>	<b>-17,0</b>		<b>32,3</b>
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>35,6</b>	<b>14,0</b>	<b>-17,0</b>		<b>32,6</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>31,3</b>	<b>4,3</b>	<b>-17,6</b>		<b>18,1</b>
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>31,3</b>	<b>4,6</b>	<b>-17,6</b>		<b>18,3</b>

**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

### 3.Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

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

Miljoonaa euroa	30.9.2020	30.9.2019	31.12.2019
<b>Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet</b>			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
<b>Toimitilojen vuokravelvoitteet</b>			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
<b>Muut velvoitteet</b>			
Yrityskiinnitykset	0,0	0,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,9	1,9	1,9
<b>Total</b>	<b>0,9</b>	<b>1,9</b>	<b>1,9</b>

### 4.Lähipiiriiliiiketoimet

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.

### 5.Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	7-9/ 2020	7-9/ 2019	1-9/ 2020	1-9/ 2019	1-12/ 2019
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,06	0,38	0,17	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,12	0,06	0,38	0,17	0,17
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	73 417	81 268	73 417	81 268	79 612
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	73 747	80 813	75 903	79 771	79 697
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	74 184	80 995	76 138	80 396	79 886