

Rovio Entertainment Oyj

Tilinpäätöstiedote

12.2.2020

20

TILINPÄÄTÖSTIEDOTE TAMMI-JOULUKUU 2019

19

Pelien liikevaihto kasvoi 5,7 % vuonna 2019. Angry Birds Dream Blast -peli jatkoi kasvua Q4:lla.

Loka-joulukuu 2019 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 71,6 miljoonaa euroa (72,7) ja laski -1,4 prosenttia vuositasolla
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 2,3 prosenttia 66,7 miljoonaan euroon (65,2). Vertailukelpoisiin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin prosentin. Games-segmentin bruttomyynti oli 67,0 miljoonaa euroa (66,7) tai 0,5 prosenttia kasvua vuositasolla. Vertailukelpoisiin valuuttakurssein bruttomyynti laski noin prosentin.
- Angry Birds Dream Blast -peli, joka lanseerattiin 24 tammikuuta, 2019, kasvoi 18,8 miljoonan euron bruttomyyntiin. Rovion suurimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti oli vakaa, 24,9 miljoonan euron tasolla
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 27,5 miljoonaa euroa (23,3) tai 41,3 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (35,7)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 4,9 miljoonaa euroa (7,5), ja laski -34,4 prosenttia vuositasolla.
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 0,2 miljoonaa euroa (5,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 0,3 prosenttia (7,2)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 3,2 miljoonaa euroa (8,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 4,5 prosenttia (11,2)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 3,1 miljoonaa euroa (19,2)
- Osakekohtainen tulos oli -0,01 euroa (0,05)

Tammi-joulukuu 2019 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 289,1 miljoonaa euroa (281,2) ja kasvoi 2,8 prosenttia vuodessa
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 5,7 prosenttia 264,8 miljoonaan euroon (250,4). Vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvu oli noin 3 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 263,2 miljoonaa euroa (253,3) tai 3,9 prosenttia kasvua vuodessa. Vertailukelpoisiin valuuttakurssein bruttomyynti oli viime vuoden tasolla.
- Angry Birds Dream Blast -peli, joka lanseerattiin 24 tammikuuta, 2019, saavutti 57,6 miljoonan euron bruttomyyntiin. Rovion suurimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 108,4 miljoonaa euroa (117,3)
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 99,7 miljoonaan euroon (78,6) tai 37,7 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (31,4)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 24,3 miljoonaa euroa (30,8) ja laski -21,1 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 18,3 miljoonaa euroa (31,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 6,3 prosenttia (11,1)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 29,2 miljoonaa euroa (38,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,1 prosenttia (13,7)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 10,5 miljoonaa euroa (42,6)
- Osakekohtainen tulos oli 0,17 euroa (0,31)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	10-12 2019	10-12/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2019	1-12/ 2018	Muutos, %
Liikevaihto	71,6	72,7	-1,4 %	289,1	281,2	2,8 %
Käyttökate (EBITDA)*	2,6	9,3	-71,6 %	32,3	47,8	-32,4 %
Käyttökate-%*	3,7 %	12,8 %	-	11,2 %	17,0 %	-
Oikaistu käyttökate*	2,9	8,6	-66,2 %	32,6	47,5	-31,3 %
Oikaistu käyttökate-%*	4,1 %	11,9 %	-	11,3 %	16,9 %	-
Liikevoitto*	-0,1	5,9	-101,6 %	18,1	31,5	-42,7 %
Liikevoittomarginaali, %*	-0,1 %	8,1 %	-	6,3 %	11,2 %	-
Oikaistu liikevoitto*	0,2	5,3	-96,5 %	18,3	31,2	-41,2 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %*	0,3 %	7,2 %	-	6,3 %	11,1 %	-
Tulos ennen veroja	-0,7	6,2	-111,1 %	17,7	32,2	-45,0 %
Investoinnit	0,8	0,9	-9,2 %	3,1	1,3	134,3 %
Käyttäjähankinta	27,5	23,3	18,2 %	99,7	78,6	26,9 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	10,8 %	21,5 %	-	10,8 %	21,5 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %*	-65,7 %	-75,3 %	-	-65,7 %	-75,3 %	-
Omavaraisuusaste, %*	80,5 %	83,7 %	-	80,5 %	83,7 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05	-116,3 %	0,17	0,31	-46,5 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	-0,01	0,05	-116,4 %	0,17	0,31	-46,0 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	3,1	19,2	-83,6 %	10,5	42,6	-75,3 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	468	401	16,7 %	450	388	15,9 %

*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.

Voitonjakoehdotus

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2019 ovat yhteensä 165 584 072,51 euroa, joista tilikauden voitto on 20 693 929,04 euroa. Hallitus ehdottaa 31.3.2020 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,09 euroa osaketta kohden (0,09 euroa vuodelta 2018). Tilinpäätöshetken 31.12.2019, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 7 165 035,27 euroa.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Rovion liikevaihto neljännellä vuosineljänneksellä 2019 oli 71,6 miljoonaa euroa (72,7) joka oli 1,4 % matalampi kuin vertailukaudella 2018. Rovion Games-segmentti saavutti uuden liikevaihto- ja bruttomyyntiennätyksensä, jotka olivat 66,7 miljoonaa euroa (65,2) ja 67,0 (66,8) miljoonaa euroa. Tammikuussa 2019 julkaistu Angry Birds Dream Blast jatkoi kasvuaan ja saavutti 18,8 miljoonan euron bruttomyyntin. Vuoden 2019 aikana Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 57,6 miljoonaa euroa ja peli onkin Rovion nopeimmin kasvava free-to-play -peli koskaan. Erittäin kilpailluilla markkinoilla tämä on hieno suoritus pelitiimiltä. Pelin menestys osoittaa Rovion kykyä luoda innovatiivisia pelejä laajalle yleisölle ja Angry Birds -brändin elinvoimaa mobiilipelimarkkinoilla.

Rovion kalenterivuoden 2019 liikevaihto oli 289,1 miljoonaa euroa ja kasvoi 2,8 %. Konzernin oikaistu liikevoitto oli 18,3 miljoonaa euroa ja oikaistu liikevoittomarginaali 6,3 %. Oikaistu liikevoittomarginaali oli annetun ohjeistuksen 5-8% keskivaiheilla. Vuoden liikevaihto jäi hieman alle aiemmin ilmoittamamme liikevaihto-ohjeistusta 295 - 310 miljoonaa euroa. Tämä johtui pääasiallisesti Brand Licensing -segmentin heikosta myynnistä, joka neljännen vuosineljänneksen aikana oli 4,9 miljoonaa euroa ja laski -34.4 % vuositasolla.

2019 neljännen vuosineljänneksen aikana Brand Licensing -segmentti uudelleenjärjesteltiin ja yhdistettiin osaksi markkinointiorganisaatiota tehokkuuden ja kannattavuuden parantamiseksi. Kuluttajatuotteiden lisensiointi keskittyy tärkeimpiin lisenssinhaltijoihin, tuotekategorioihin ja avainmarkkinoihin. Sisältölisensoinnin osalta, Angry Birds Movie 2 -elokuva saapuu digitaaliseen ja lineaariseen TV jakeluun Q1/2020 alkaen ja uusi pitkä Angry Birds -animaatiosarja on kehitteillä ja se on suunniteltu julkaistavan H2/2021.

Konzernin oikaistu liikevoitto raportointikaudella oli 0,2 miljoonaa euroa (5,3). Oikaistu liikevoittomarginaali oli 0,3% (7,2%). Kannattavuuden lasku oli odotustemme mukainen ja johtui käyttäjähankintainvestointien kasvusta.

Syyskuussa 2019 Rovio julkaisi uuden pelin nimeltään Sugar Blast. Peli on Angry Birds Dream Blastin spin-off uudella IP:llä. Vaikka Sugar Blastin myynti ei ole kasvanut yhtä nopeasti kuin Angry Birds Dream Blastin, olemme saaneet paljon oppeja siitä, miten tuoda nopeasti ja ketterästi markkinoille uusi IP kohdennettuna uudelle yleisölle. Vuoden viimeisen vuosineljänneksen aikana Sugar Blastin bruttomyyntin vuositason vauhti oli noin 10 miljoonaa euroa. Pelitiimi jatkaa Sugar Blastin kehittämistä 2020 aikana.

Raportointikauden käyttäjähankintainvestoinnit olivat 27,5 miljoonaa euroa (23,3) tai 41,3 % Games-segmentin liikevaihdosta. Käyttäjähankintainvestoinnit kohdistettiin pääasiassa kasvupeleihin eli Angry Birds Dream Blastiin ja Sugar Blastiin. Loppuvuoden aikana pienensimme kuitenkin käyttäjähankintainvestointeja merkittävästi, koska niiden odotetut tuotot eivät olleet riittävät takaisinmaksuaikavoitteesiimme nähden. Käyttäjähankintainvestointimme ovat olleet selkeästi matalammalla tasolla 2020 vuoden alussa verrattuna vuoden 2019 kahteen viimeiseen vuosineljännekseen. Tulemme luonnolisesti investoimaan lisää käyttäjähankintaan, jos markkinaolosuhteet tai pelien suorituskyky paranevat sekä uuden pelin lanseerauksessa.

Kehitteillä oleva uusi peliportfoliomme on hyvin jännittävä. Tällä hetkellä meillä on kolme uuden IP:n peliä testimarkkinoinnissa. Tammikuun aikana lopetimme testimarkkinoinnissa olleen Angry Birds Pop Blast -pelin. Testimarkkinoinnista saadun datan perusteella tulimme siihen johtopäätökseen, ettei peliä saataisi skaalattua riittävän suureksi käyttäjähankintainvestoinneilla. Tarkoituksemme on julkaista vuoden 2020 aikana 1-3 uutta peliä, mutta tässä vaiheessa on liian aikaista arvioida pelien tarkkoja julkaisuajankohtia.

Vuonna 2019 ilmoitimme että kartoitamme vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita ja kumppanuuksia Hatch Entertainment Oy:n, Rovion 80%:sti omistaman pelien pilvipohjaista suoratoistopalvelua kehittävän tytäryhtiön kasvun vauhdittamiseksi. Olemme päättäneet lopettaa vuoden 2019 ulkoisen rahoituskierroksen ja arvioimme 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 fokuoitetuu Hatch Kidsiin, joka on kuukausitilaukspohjainen digitaalisen viihteen ja viihteellisen oppimisen suoratoistopalvelu lapsille ja perheille. Hatch Kids on tällä hetkellä testimarkkinoinnissa Suomessa ja Ruotsissa. Testeissä on nähty alustavia positiivisia merkkejä tilaajakonversioissa. Hatch suunnittelee toimintonsa uudelleenjärjestelyä ja linjaamista uuden strategiansa mukaisesti. Näiden suunniteltujen muutosten kustannussäästö vuositasolla on noin 6 miljoonaa euroa.

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% vuoden 2020 aikana.

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

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

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

Ansainta: Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti on vakaa alhaisemmasta käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta. Keskitymme vuoden aikana parantamaan pelin suorituskykyä tuomalla peliin päivityksiä, jotka lisäävät avainpelaajiemme sitoutumista peliin. Odotamme kategorian muiden pelien myynnin (Angry Birds Match, Angry Birds Friends and Angry Birds Pop) jatkavan tasaista hidasta laskua. Olemme vähentäneet tai lopettaneet kokonaan näihin kolmeen peliin kohdistuvia käyttäjähankintainvestointeja.

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

Uudet pelit: Tavoitteennamme on julkaista 1-3 uutta peliä 2020 aikana. Tällä hetkellä meillä on kolme peliä testimarkkinoinnissa ja useita pelejä eri pelikehitysvaiheissa.

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

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2019 neljättä osavuosikatsausta ja koko vuotta 2019 koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 12.2.2020 klo 14.00-15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <http://www.rovio.com/fi/sijoittajat-sijoittajakalenteri> , ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 58862747#

Finland: +358 981 710 310

Sweden: +46 856 642 651

United Kingdom: +44 333 300 0804

United States: +1 855 857 0686

Lisätietoja:

toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 40 485 8985

talousjohtaja René Lindell, puh. +358 40 485 8985

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-osa, 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 1-12/2019

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon Tammikuu 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 kasvavan 76,1 miljardiin dollariin vuonna 2020, mikä on 11,6 prosenttia kasvua vuodessa. Suurempi kasvuvauhti vuonna 2020 vuoteen 2019 verrattuna johtuu suuremmista kasvuodotuksista Pohjois-Ameriikan, Lähi-idän ja Kiinan osalta. Erityisesti Kiinan markkinoiden kasvu oletetaan olevan vahvempaa ja jälleen kaksinumeroinen.

Pitkällä tähtäimellä globaalien mobiilipelimarkkinoiden odotetaan jatkavan kaksinumeroista kasvuvauhtiansa ja kasvavan 10,8 prosentin CAGR:lla vuosina 2018-2022. Länsimarkkinoiden odotetaan kasvavan 9,2 prosentin CAGR vauhdilla 2018-2022.

Liikevaihto ja tulos

Loka-joulukuu 2019

Viimeisellä vuosineljänneksellä Rovion liikevaihto oli 71,6 miljoonaa euroa (72,7) ja laski -1,4 % vuositasolla.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 2,3 prosenttia vuositasolla 66,7 miljoonaan euroon (65,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin prosentin. Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti stabiloitui 24,9 miljoonan bruttomyyntiin (2019 Q3: 25,0 miljoonaa euroa). Rovion toiseksi suurin peli, Angry Birds Dream Blast, jatkoi kasvuaan katsauskaudella ja saavutti 18,8 miljoonan euron bruttomyyntin (2019 Q3: 17,8 miljoonaa euroa).

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 4,9 miljoonaa euroa (7,5) ja laski -34,4 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 2,1 miljoonasta eurosta (4,6) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui kahdesta Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 2,8 miljoonasta eurosta (2,8) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 2,9 miljoonaa euroa (8,6), tai 4,1 prosenttia (11,9) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto oli 0,2 miljoonaa euroa (5,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali 0,3 prosenttia (7,2). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 3,2 miljoonaa euroa (8,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 4,5% (11,2). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön uudelleenjärjestelyihin. Katsauskaudella lokakuu-joulukuu 2018 oikaisut olivat -0,7 miljoonaa euroa ja liittyivät mobiilipelienkehittäjän PlayRavenin yritysostosta kirjattuun nettovoittoon.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 5,7 miljoonaa euroa (8,3) tai 8,5 prosenttia liikevaihdosta (12,7). Games-segmentin alempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista katsauskaudella, jotka olivat 27,5 miljoonaa euroa (23,3) tai 41,3 prosenttia liikevaihdosta (35,7). Suuremmat käyttäjähankintakustannukset johtuivat pääosin investoinneista "Kasvu"-kategorian peleihin Angry Birds Dream Blast ja Sugar Blast.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 1,8 miljoonaa euroa (5,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali 36,5 prosenttia (66,4). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui alhaisemmasta liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli -0,7 miljoonaa euroa (6,2) ja osakekohtainen tulos -0,01 euroa (0,05).

Tammi-joulukuu 2019

Rovion liikevaihto vuonna 2019 kasvoi 2,8 prosenttia 289,1 miljoonaan euroon (281,2).

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 5,7 prosenttia 264,8 miljoonaan euroon (250,4). Vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvu oli noin 3 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 24,3 miljoonaa euroa (30,8) ja laski -21,1 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 16,2 miljoonasta eurosta (22,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 8,1 miljoonasta eurosta (8,6) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 32,6 miljoonaa euroa (47,5), tai 11,3 prosenttia (16,9) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 18,3 miljoonaa euroa (31,5), ja oikaistu liikevoittomarginaali 6,3 prosenttia (11,1). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 29,2 miljoonaa euroa (38,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,1 prosenttia (13,7). Katsauskaudella tammi-joulukuu 2019 oikaisut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön uudelleenjärjestelyihin. Oikaisut katsauskaudella tammi-joulukuu 2018 olivat yhteensä -0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen sekä mobiilipelikehittäjän PlayRavenin hankintaan.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 35,6 miljoonaa euroa (40,8) tai 13,4 prosenttia liikevaihdosta (16,3). Käyttäjähankintainvestoinnit katsauskaudella olivat 99,7 miljoonaa euroa (78,6) tai 37,7 prosenttiin liikevaihdosta (31,4). Suuremmat käyttäjähankintakustannukset johtuivat pääosin investoinneista "Kasvu"-kategorian peleihin Angry Birds Dream Blast ja Sugar Blast.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 14,0 miljoonaa euroa (20,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali 57,8 prosenttia (67,5). Pienempi käyttökate viime vuoteen verrattuna johtui pienemmästä liikevaihdosta katsauskaudella.

Konsernin tulos ennen veroja oli 17,7 miljoonaa euroa (32,2) ja osakekohtainen tulos 0,17 euroa (0,31).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,8 miljoonaa euroa (0,9) vuoden 2019 neljännellä neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,4 miljoonaa euroa (0,0) neljännellä neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitysprojekteista. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa (0,2) euroa ja ulkoiseen sovelluskehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (0,8) ja koostuivat pääosin investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2019 neljännellä vuosineljänneksellä -5,1 miljoonaa euroa (-2,4), koostuen noin 4,5 miljoonan euron optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden saaduista maksuista, omien osakkeiden 5,1 miljoonan euron hankintakuluista ja sekä 0,7 miljoonan euron vuokrasopimusmaksuista, jotka uudelleenluokiteltiin liiketoiminnan rahavirroista IFRS 16 -standardin edellyttämällä tavalla.

Vuoden 2019 lopussa Rovion korolliset lainat ja rahoitusvelat olivat 14,4 miljoonaa euroa (3,6), jotka koostuivat Business Finlandin 3,1 miljoonan euron tuotekehityslainoista, Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saamasta 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasta, sekä 8,0 miljoonan euron vuokrasopimusveloista, jotka ovat IFRS 16 -standardin mukaisesti kirjattu taseeseen.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 124,7 miljoonaa euroa (123,6).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Loka-joulukuu 2019

Games-segmentin liikevaihto kasvoi katsauskaudella 2,3 prosenttia ennätyselliseen 66,7 miljoonaan euroon (65,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 1 prosentin.

Angry Birds Dream Blast, joka julkaistiin tammikuussa 2019, jatkoi kasvuaan ja on jo tähän mennessä ollut Rovion menestynein free-to-play 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 5,7 miljoonaan euroon (8,3), eli 31,8 prosenttia vuodessa. Alhaisempi käyttökate johtui merkittävistä lisäyksistä käyttäjähankintainvestointeihin katsauskaudella. Bruttokate sitä vastoin kasvoi jonkin verran katsauskaudella johtuen sisäisesti kehitettyjen pelien ja mainostulojen osuuden kasvusta kokonaisliikevaihdosta. Mainostulojen osuus pelien kokonaisliikevaihdosta kasvoi katsauskaudella 14,5 prosenttiin (12,4).

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 27,5 miljoonaan euroon edellisvuoden 23,3 miljoonasta eurosta, mikä vastaa 41,3 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (35,7). Käyttäjähankintainvestointien kasvu johtui erityisesti investoinneista "Kasvu"-kategorian peleihin; tammikuussa 2019 julkaistuun Angry Birds Dream Blastiin, sekä syyskuussa 2019 julkaistuun Sugar Blast -peliin. Neljänneksen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 76,8 % "Kasvu" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends ja Angry Birds Pop), josta pääosa Angry Birds 2 -peliin. Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 0,4 miljoonaa euroa (0,0).

Tammi-joulukuu 2019

Koko vuoden 2019 Games-segmentin liikevaihto kasvoi 264,8 miljoonaan euroon (250,4), mikä vastaa 5,7 prosentin vuosikasvua. Vertailukelpoisilla valuuttakursseilla kasvu oli noin 3 prosenttia.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski edellisvuoden vertailukauteen nähden 12,8 prosenttia ja oli 35,6 miljoonaa euroa (40,8). Alhaisempi käyttökate johtui merkittävistä lisäyksistä käyttäjähankintainvestointeihin katsauskaudella. Bruttokate sitä vastoin kasvoi jonkin verran katsauskaudella johtuen sisäisesti kehitettyjen pelien ja mainostulojen osuuden kasvusta kokonaisliikevaihdosta. Mainostulojen osuus pelien kokonaisliikevaihdosta kasvoi katsauskaudella 14,3 prosenttiin (11,4).

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat tammi-joulukuussa 99,7 miljoonaa euroa (78,6) vastaten 37,7 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (31,4). Käyttäjähankinnan investointien kasvu johtui Angry Birds Dream Blast -pelin julkaisusta vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä sekä kolmannen ja neljännen vuosineljänneksen investoinneista Angry Birds Dream Blastiin, Angry Birds 2:een sekä Sugar Blastiin. Koko vuoden 2019 käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat kategorioittain seuraavasti: 67,2 % "Kasvu" -kategorian peleihin (Angry Birds Dream Blast ja Sugar Blast), sekä 32,1 % "Ansainta" -kategorian peleihin (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends ja Angry Birds Pop), josta pääosa Angry Birds 2 -peliin.

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

Miljoonaa euroa	10-12/ 2019	10-12/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2019	1-12/ 2018	Muutos, %
Bruttomyynti	67,0	66,7	0,5 %	263,2	253,3	3,9 %
Liikevaihto	66,7	65,2	2,3 %	264,8	250,4	5,7 %
Oikaistu käyttökate	5,7	8,8	-35,9 %	35,6	40,8	-12,8 %
Oikaistu käyttökate, %	8,5 %	12,7 %		13,4 %	16,3 %	
Käyttökate	5,7	8,3	-31,8 %	35,6	40,5	-12,1 %
Käyttökate, %	8,5 %	12,7 %		13,4 %	16,2 %	
Käyttäjähankinta	27,5	23,3	18,2 %	99,7	78,6	26,9 %
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	41,3 %	35,7 %		37,7 %	31,4 %	
Investoinnit	0,4	0,0	-	1,1	0,3	304,7 %

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 asiakkasopimuksia, 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 neljännellä vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 0,5 prosenttia 67,0 miljoonaan euroon (66,7). Vertailukelpoisin valuuttakursein bruttomyynti laski noin yhden prosentin.

Käyttäjämäärät erityisesti Angry Birds 2:ssa ja muissa Top-5-peleissä kasvoivat katsauskaudella johtuen vuoden lopun Angry Birdsin 10-vuotispäivän seurauksena saadusta näkyvyydestä markkinapaikoilla. Katsauskaudella käyttäjämäärät (DAU) Rovion viidessä suurimmassa pelissä kasvoi 4,1 miljoonaan kolmannen vuosineljänneksen 3,8 miljoonasta. Käyttäjämäärät kokonaisuudessaan pysyivät edellisen vuosineljänneksen tasolla 5,9 miljoonassa. Käyttäjämäärien kasvu on huomattavissa myös maksavien pelaajien määrässä (MUP), joka kaikkien pelien osalta kasvoi 489 tuhannesta 497 tuhanteen. Top 5 peleissä maksavien käyttäjien määrä pysyi edellisen neljänneksen tasolla 426 tuhannessa (428 tuhatta). Käyttäjämäärien kasvu vaikutti myös monetisaatioon, ja kasvun seurauksena keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) laski Top 5 peleissä 16 sentistä 15 senttiin. Kaikkien pelien ARPDau pysyi edellisen vuosineljänneksen tasolla 12 sentissä (12).

Miljoonaa euroa	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018
Bruttomyynti top-5	57,6	57,3	56,7	56,1	57,7	54,3
Bruttomyynti yhteensä	67,0	65,1	65,2	65,8	66,7	63,2

Miljoonaa	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018
DAU top-5	4,1	3,8	3,4	3,5	3,5	3,8
DAU kaikki	5,9	5,9	6,6	7,0	7,0	8,0
MAU top-5	21,0	20,7	16,2	17,1	18,0	20,2
MAU kaikki	37,3	40,7	45,3	49,3	50,1	59,6

Tuhatta	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018
MUP top-5	426	428	394	422	444	451
MUP kaikki	497	489	460	495	504	517

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

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Heinäkuussa 2015 julkaistu Angry Birds 2 -peli oli edelleen Rovion suurin peli katsauskaudella. Pelin bruttomyynti tasoittui edellisen vuosineljänneksen 25,0 miljoonasta eurosta 24,9 miljoonaan euroon. Edelliseen vuoteen verrattuna laskua oli noin 29 prosenttia, johtuen pääasiassa vuoden 2019 merkittävästi alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli tammikuussa 2019 julkaistu pulmapeli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti viimeisellä vuosineljänneksellä oli 18,8 miljoonaa euroa (0,5) ja koko vuoden osalta 57,6 miljoonaa euroa.

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 5,9 miljoonaa euroa (7,9).

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

Angry Birds Pop, joka julkaistiin maaliskuussa 2015, säilyi Rovion viidenneksi suurimpana pelinä ja saavutti 2,7 miljoonan euron bruttomyyntin (3,8) ja oli vakaa edelliseen vuosineljänneksen verrattuna.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,2 miljoonan euron bruttomyyntin neljännellä vuosineljänneksellä ja oli Rovion kuudenneksi suurin peli.

Muut pelit-ryhmä, jotka sisältävät vähemmän aktiivisesti ylläpidettäviä pelejä, saavutti yhteensä 7,3 miljoonan euron bruttomyyntin (12,7) ja laski 43 prosenttia vuodessa mutta oli vakaa edelliseen vuosineljänneksen verrattuna. Muut pelit sisältävät mm. Angry Birds Evolution, Angry Birds Blast ja Battle Bay -pelit.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018
AB 2	24,9	25,0	26,5	32,0	35,2	30,8
AB Dream Blast	18,8	17,8	14,0	6,9	0,5	
AB Match	5,9	6,2	6,6	7,2	7,9	8,2
AB Friends	5,3	5,7	6,6	6,8	6,7	6,5
AB Pop	2,7	2,7	3,0	3,3	3,8	3,6
Sugar Blast	2,2	0,5				
Muut pelit	7,3	7,3	8,5	9,7	12,7	14,1
Yhteensä	67,0	65,1	65,2	65,8	66,7	63,2

Brand Licensing

Loka-joulukuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 4,9 miljoonaa euroa (7,5) ja laski -34,4 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 2,1 miljoonasta eurosta (4,6) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvista, ja 2,8 miljoonaa euroa (2,8) 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 2 -elokuvan 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. Ensimmäisen elokuvan poistot nostettiin katsauskaudella 67 prosenttia elokuvan liikevaihdosta aikaisemmasta 55 prosentista johtuen päivitetystä elokuvan jäljellä olevasta kassavirtalaskelmasta.

Kumulatiiviset yhdysvaltaindollariperusteiset kassavirrat ensimmäisetä elokuvasta ovat olleet odotetun mukaisesti, mutta johtuen alhaisemmasta USD/EUR kurssista, kumulatiiviset euromääräiset kassavirrat ovat olleet odotuksia alhaisemmat.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 1,8 miljoonaa euroa (5,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 36,5 prosenttia (66,4). Alhaisempi käyttökate johtui alhaisemmasta liikevaihdosta. Viimeisellä vuosineljänneksellä Brand Licensing -yksikkö uudelleenjärjesteltiin tehokkuuden ja kannattavuuden parantamiseksi ja henkilökunnan vähennykset olivat yhteensä 16 työtehtävää.

Tammi-joulukuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 24,3 miljoonaa euroa (30,8) ja laski -21,1 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 16,2 miljoonasta eurosta (22,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja ensimmäisestä Angry Birds -elokuvasta, joka julkaistiin vuonna 2016, ja 8,1 miljoonaa euroa (8,6) Consumer Products -liiketoiminnasta

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 14,0 miljoonaa euroa (20,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 57,8 prosenttia liikevaihdosta (67,5). Alhaisempi käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta viime vuoden vertailukauteen nähden.

Miljoonaa euroa	10-12/ 2019	10-12/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2019	1-12/ 2018	Muutos, %
Liikevaihto	4,9	7,5	-34,4 %	24,3	30,8	-21,1 %
Consumer products	2,8	2,8	-2,1 %	8,1	8,6	-5,4 %
Content licensing	2,1	4,6	-54,2 %	16,2	22,2	-27,1 %
Oikaistu käyttökate	1,8	5,0	-69,6 %	14,0	20,8	-32,4 %
Oikaistu käyttökate-%	36,5 %	66,4 %		57,8 %	67,5 %	
Käyttökate	1,5	5,0	-69,6 %	13,8	20,8	-33,7 %
Käyttökate-%	30,8 %	66,4 %		56,7 %	67,5 %	
Investoinnit	0,1	0,2	-61,5 %	0,7	0,2	324,8 %
Poistot	1,5	2,7	-45,8 %	9,4	13,7	-31,4 %

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. Hatch Kids, joka on itsenäinen palvelu tarkoitettu lapsille ja perheille, on testimarkkinoinnissa Suomessa ja Ruotsissa.

Hatchin kulut olivat viimeisellä vuosineljänneksellä 3,1 miljoonaa euroa (2,9) ja 10,9 miljoonaa euroa (7,3) katsauskaudella. Kulujen kasvu johtui Hatchin laajentumisesta uusille markkinoille.

Vuoden 2019 aikana, Rovio tutki vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita Hatchin kasvun vauhdittamiseksi. Rahoituskierrös ei johtanut ratkaisuun katsauskauden aikana.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.12.2019	31.12.2018
Pitkäaikaiset varat	44,9	45,4
Lyhytaikaiset saamiset	47,6	34,2
Käteisvarat ja muut rahavarat	124,7	123,6
Varat yhteensä	217,3	203,2
Oma pääoma	168,0	159,4
Rahoitusvelat	14,4	3,6
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	8,6	12,7
Muut lyhytaikaiset velat	26,3	27,4
Oma pääoma ja velat yhteensä	217,3	203,2

Rovion taseen loppusumma 31.12.2019 oli 217,3 miljoonaa euroa (203,2), josta oman pääoman osuus oli 168,0 miljoonaa euroa (159,4). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 124,7 miljoonaa euroa (123,6). Käteisvarat olivat 54,6 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 70,2 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin liiketoiminnan rahavirroista sekä optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden saaduista maksusta, jota toisella vuosineljänneksellä maksetut osingot sekä omien osakkeiden takaisinostot vähensivät.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 8,6 miljoonaa euroa (12,7).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.12.2019 yhteensä 44,9 miljoonaa euroa (45,4).

Rovion nettovelka 31.12.2019 oli negatiivinen 110,4 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 3,1 miljoonaa euroa on Business Finlandilta, 3,0 miljoonaa euroa on Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saama vaihtovelkakirjalaina, sekä 8,0 miljoonan euron vuokrasopimusveloista, jotka kirjataan 1.1.2019 alkaen sovelletun IFRS 16 -standardin mukaisesti velkoihin.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma,

miljoonaa euroa	10-12/2019	10-12/2018	1-12/2019	1-12/2018
Liiketoiminnan rahavirrat	3,1	19,2	10,5	42,6
Investointien rahavirrat	-0,8	-0,8	-3,9	-1,2
Rahoituksen rahavirrat	-5,1	-2,4	-6,1	-9,4
Rahavarojen muutos	-2,7	16,0	0,6	32,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,4	0,2	0,5	0,8
Rahavarat kauden alussa	127,9	107,4	123,6	90,8
Rahavarat kauden lopussa	124,7	123,6	124,7	123,6

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 3,1 miljoonaa euroa (19,2) neljännellä vuosineljänneksellä ja 10,5 miljoonaa euroa (42,6) koko vuonna 2019. Nettorahavirran lasku johtui suuremmasta käyttöpääoman muutoksesta sekä pienemästä liiketuloksen vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -0,8 miljoonaa euroa (-0,8) neljännellä vuosineljänneksellä ja -3,9 miljoonaa euroa (-1,2) koko vuonna 2019. Kasvu johtui pääosin Brand Licensing -segmentin 0,6 miljoonan euron investoinneista lähinnä AB Explore -sovellukseen, sekä Gamesin 1,1 miljoonan euron ja Muut-segmentin 1,4 miljoonan euron investoinneista.

Rahoituksen rahavirta oli -5,1 miljoonaa euroa (-2,4) neljännellä vuosineljänneksellä ja -6,1 miljoonaa euroa (-9,4). Rahoituksen rahavirta koostui pääosin omien osakkeiden hankinnasta 2019 neljännellä vuosineljänneksellä.

Vuonna 2019 rahoituksen negatiiviset rahavirrat koostuivat 7,1 miljoonan euron osinkojen maksusta, 5,1 miljoon euron omien osakkeiden hankinnasta sekä 2,7 miljoonan euron leasingmaksuista, jotka esitetään vuoden 2019 lähtien rahoituksen rahavirroissa aiemman liiketoiminnan rahavirroissa esittämisen sijaan, IFRS 16 -standardin käyttöönoton seurauksena. Positiiviset rahavirrat koostuivat optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden 5,1 miljoonan euron saadut maksut sekä NTT DoCoMo Venturesin 3 miljoonan euron ensimmäisellä vuosineljänneksellä myöntämä vaihtovelkakirjalaina.

Henkilöstö

Lokakuusta joulukuuhun 2019 Roviolla työskenteli keskimäärin 468 henkilöä (401). Näistä 355 henkilöä (307) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 32 henkilöä (32) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 37 (35) henkilöä hallinnossa ja 45 (27) henkilöä Hatch Entertainmentissa.

	10-12/ 2019	10-12/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2019	1-12/ 2018	Muutos, %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	468	401	16,7 %	450	388	15,9 %
Työntekijät (kauden loppu)	466	418	11,5 %	466	418	11,5 %

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti neljännellä vuosineljänneksellä seuraavan liputusilmoituksen: Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti 15.11.2019 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Odey Asset Management LLP nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Odey Asset Management LLP -yhtiön osakeomistus ja äänivalta on ylittänyt 5 % rajan 14.11.2019. Odey Asset Management LLP omistaa 4 234 500 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 31.12.2019 omia osakkeitaan 1,656,608.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Hed Niklas Peter	1 921 746	2,4 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 700 000	2,1 %
Rovio Entertainment Oyj	1 656 608	2,0 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 264 579	1,6 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 250 000	1,5 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 140 000	1,4 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,1 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	534 196	0,7 %
Säästöpankki Kotimaa -sijoitusrahasto	506 567	0,6 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	11 848 770	14,6 %
Muut osakkeenomistajat	69 419 341	85,4 %
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 31.12.2019 mennessä allokoitu 853 150 optiota, 2018-optio-ohjelmasta on 31.12.2019 mennessä allokoitu 984 250 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 31.12.2019 mennessä allokoitu 1 168 500 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 31.12.2019 mennessä allokoitu 425 845 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 kilpailusasetelmissa voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen. Viranomaisten toiminta ja säädökset eri maissa voivat vaikuttaa liiketoimintaan ja sen kehitykseen lyhyellä ja pitkällä aikavälillä.

Muut merkittävät riskit liittyvät Angry Birds -brändin kuluttajatuotteiden kysyntään ja muuhun Angry Birds -sisältöön, joka vaikuttaa Brand Licensing -liiketoimintayksikön tuloihin.

Yhtiö harjoittaa liiketoimintaa useissa valuutoissa, joista euro ja Yhdysvaltain dollari ovat olennaisimmat. Valuuttakurssien vaihtelulla, erityisesti euron ja Yhdysvaltain dollarin välillä voi olla olennainen vaikutus yhtiön tulokseen.

Lähempää tietoa riskeistä, epävarmuustekijöistä ja Rovion riskienhallinnasta löytyy osoitteesta www.rovio.com ja viimeisimmästä julkaistusta tilinpäätöksestä.

2020 näkymät

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% vuoden 2020 aikana.

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

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

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

Ansainta: Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti on vakaa alhaisemmasta käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta. Keskitymme vuoden aikana parantamaan pelin suoriutuskykyä tuomalla peliin päivityksiä, jotka lisäävät avainpelaajiemme sitoutumista peliin. Odotamme kategorian muiden pelien myynnin (Angry Birds Match, Angry Birds Friends and Angry Birds Pop) jatkavan tasaista hidasta laskua. Olemme vähentäneet tai lopettaneet kokonaan näihin kolmeen peliin kohdistuvia käyttäjähankintainvestointeja.

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

Uudet pelit: Tavoitteennamme on julkaista 1-3 uutta peliä 2020 aikana. Tällä hetkellä meillä on kolme peliä testimarkkinoinnissa ja useita pelejä eri pelikehitysvaiheissa.

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

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

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.

Voitonjakoehdotus

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2019 ovat yhteensä 165 584 072,51 euroa, joista tilikauden voitto on 20 693 929,04 euroa. Hallitus ehdottaa 31.3.2020 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,09 euroa osaketta kohden (0,09 euroa vuodelta 2018). Tilinpäätöshetken 31.12.2019, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 7 165 035,27 euroa.

Varsinainen yhtiökokous

Rovio Entertainment Oyj:n yhtiökokous pidetään Helsingissä 31.3.2020. Lisätietoja yhtiön internet-sivuilta <https://www.rovio.com/fi/investors/governance/corporate/governance/general-meeting-2020>.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Katsauskauden jälkeen Rovio Entertainment Oyj on 7.1.2020 luovuttanut vastikkeetta yhteensä 19 685 omistuksessaan ollutta osaketta Yhtiön johtohenkilölle perustuen yhtiön osakepohjaiseen kannustinjärjestelmään.

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2019 perustavansa suoriteperusteisen osakepalkkiojärjestelmän avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmän jäsenet.

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

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2019 perustavansa osakesäästöohjelman henkilöstölle.

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

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

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

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

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 12.2.2020 että Rovion tytäryhtiö Hatch Entertainment Oy tarkentaa strategiaansa ja suuntaa palvelunsa kehityksen kohti Hatch Kidsiä, joka on lapsiperheille suunniteltu viihde ja viihteellisen oppimisen tilauspohjainen suoratoistopalvelu. Hatch suunnittelee toimintojensa uudelleenjärjestelyä uuden strategian mukaisesti. Suunnitellut vuosittaiset säästöt olisivat noin kuusi miljoonaa euroa. Vuonna 2019 Rovio ilmoitti tutkivansa vaihtoehtoisia rahoitusmalleja ja kumppanuuksia Hatch Entertainmentille. Rovio on päättänyt lopettaa vuoden 2019 ulkoisen rahoituskierroksen ja arvioi strategisia vaihtoehtoja Hatchille.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	10-12 2019	10-12/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2019	1-12/ 2018	Muutos, %
Liikevaihto	71,6	72,7	-1,4 %	289,1	281,2	2,8 %
Käyttökate (EBITDA)*	2,6	9,3	-71,6 %	32,3	47,8	-32,4 %
Käyttökate-%*	3,7 %	12,8 %	-	11,2 %	17,0 %	-
Oikaistu käyttökate*	2,9	8,6	-66,2 %	32,6	47,5	-31,3 %
Oikaistu käyttökate-%*	4,1 %	11,9 %	-	11,3 %	16,9 %	-
Liikevoitto*	-0,1	5,9	-101,6 %	18,1	31,5	-42,7 %
Liikevoittomarginaali, %*	-0,1 %	8,1 %	-	6,3 %	11,2 %	-
Oikaistu liikevoitto*	0,2	5,3	-96,5 %	18,3	31,2	-41,2 %
Oikaistu liikevoittomarginaali,%*	0,3 %	7,2 %	-	6,3 %	11,1 %	-
Tulos ennen veroja	-0,7	6,2	-111,1 %	17,7	32,2	-45,0 %
Investoinnit	0,8	0,9	-9,2 %	3,1	1,3	134,3 %
Käyttäjähankinta	27,5	23,3	18,2 %	99,7	78,6	26,9 %
Oman pääoman tuotto (ROE),%	10,8 %	21,5 %	-	10,8 %	21,5 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing),%*	-65,7 %	-75,3 %	-	-65,7 %	-75,3 %	-
Omavaraisuusaste,%*	80,5 %	83,7 %	-	80,5 %	83,7 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05	-116,4 %	0,17	0,31	-46,5 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	-0,01	0,05	-116,4 %	0,17	0,31	-46,0 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	3,1	19,2	-83,6 %	10,5	42,6	-75,3 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	468	401	16,7 %	450	388	15,9 %

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

Rovio esittää vaihtoehtoisia tunnuslukuja lisätietona IFRS-standardien mukaisesti laadituissa konsernin tuloslaskelmissa, konsernin taseissa ja konsernin rahavirtalaskelmissa esitetyille tunnusluvuille. Rovion näkemyksen mukaan vaihtoehtoiset tunnusluvut antavat merkittävää Roviota koskevaa lisätietoa johdolle, sijoittajille, arvopaperimarkkina-analyytikoille ja muille tahoille Rovion toiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta ja rahavirroista ja ovat usein analyttikojen, 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	10-12/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,6		71,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5		0,5
Materiaalit ja palvelut	-19,6		-19,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-10,3	0,3	-10,0
Poistot ja arvonalentumiset	-2,7		-2,7
Muut liiketoiminnan kulut	-39,6	0,0	-39,6
Liikevoitto	-0,1	0,3	0,2

Miljoonaa euroa	10-12/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	72,7		72,7
Liiketoiminnan muut tuotot	1,0	-0,7	0,3
Materiaalit ja palvelut	-20,4		-20,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,4		-11,4
Poistot ja arvonalentumiset	-3,4		-3,4
Muut liiketoiminnan kulut	-32,6		-32,6
Liikevoitto	5,9	-0,7	5,3

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

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	10-12/2019	10-12/2018	1-12/2019	1-12/2018
Liikevoitto	-0,1	5,9	18,1	31,5
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto		-0,7		-0,7
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,3		0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,0		0,0	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista				0,0
Oikaistu liikevoitto	0,2	5,3	18,3	31,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/2019	10-12/2018	1-12/2019	1-12/2018
Liikevoitto	-0,1	5,9	18,1	31,5
Poistot ja arvonalentumiset	-2,7	-3,4	-14,3	-16,3
Käyttökate	2,6	9,3	32,3	47,8
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto		-0,7		-0,7
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,3	0,0	0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,0	0,0	0,0	0,1
Oikaistu käyttökate	2,9	8,6	32,6	47,5

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

Miljoonaa euroa	10-12/2019	10-12/2018	1-12/2019	1-12/2018
Omavaraisuusaste, %	80,5 %	83,7 %	80,5 %	83,7 %
Oma pääoma	168,0	159,4	168,0	159,4
Saadut ennakot	3,4	6,5	3,4	6,5
Myynnin jaksotukset	5,2	6,2	5,2	6,2
Taseen loppusumma	217,3	203,2	217,3	203,2
Oman pääoman tuotto, %	10,8 %	21,5 %	10,8 %	21,5 %
Voitto tai tappio ennen veroja	17,7	32,2	17,7	32,2
Tarkastelukauden alun oma pääoma	159,4	140,4	159,4	140,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	168,0	159,4	168,0	159,4
Nettovelkaantumisaste, %	-65,7 %	-75,3 %	-65,7 %	-75,3 %
Korolliset velat	14,4	3,6	14,4	3,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	124,7	123,6	124,7	123,6
Oma pääoma	168,0	159,4	168,0	159,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	7,7	3,4	7,7	3,4
Lyhytaikaiset korolliset velat	6,7	0,1	6,7	0,1
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	124,7	123,6	124,7	123,6
Nettovelka	-110,4	-120,0	-110,4	-120,0

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	10-12/2019	10-12/2018	1-12/2019	1-12/2018
Kirjattu bruttomyynti	67,0	66,7	263,2	253,3
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,2	-2,1	1,2	-4,7
Asiakassopimukset	0,2	0,4	1,0	1,5
Muut oikaisuerät	-0,9	0,3	-0,6	0,3
Liikevaihto	66,7	65,2	264,8	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. Asiakassopimukseen 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 tulospohjaisten markkinointikampanjoiden kautta.

Käyttäjähankinnan osuus (%) Games-segmentin liikevaihdosta lasketaan jakamalla käyttäjien hankintaan liittyvät kustannukset Games-segmentin liikevaihdolla.

Osinko/osake lasketaan jakamalla (i) kokonaisosinko (ii) tarkastelukauden lopussa olevien osakkeiden osakeantioikaistulla määrällä, josta on vähennetty omat osakkeet.

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

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

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

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

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

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

Tilinpäätöstiedote 1.1.-31.12.2019 – Taulukko-osa

Tilinpäätöstiedote perustuu tilinpäätökseen vuodelta 2019.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2019	10-12/ 2018	1-12/ 2019	1-12/ 2018
Liikevaihto	71,6	72,7	289,1	281,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5	1,0	0,6	1,1
Materiaalit ja palvelut	19,6	20,4	77,3	79,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	10,3	11,4	41,7	42,6
Poistot ja arvonalentumiset	2,7	3,4	14,3	16,3
Muut liiketoiminnan kulut	39,6	32,6	138,3	111,9
Liikevoitto	-0,1	5,9	18,1	31,5
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,6	0,3	-0,3	0,7
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	-0,7	6,2	17,7	32,2
Tuloverot	-0,0	1,9	4,5	7,7
Tilikauden voitto (tappio)	-0,7	4,3	13,2	24,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	-0,7	4,3	13,2	24,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut				
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)				
Muuntoerot	0,0	0,0	0,0	0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	-0,7	4,4	13,2	24,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	-0,7	4,4	13,2	24,6
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:				
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05	0,17	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	-0,01	0,05	0,17	0,31

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.12.2019	31.12.2018
VARAT		
Pitkäaikaiset varat	44,9	45,4
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,0	0,6
Aineettomat hyödykkeet	29,0	39,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	7,9	0,0
Sijoitukset	0,8	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,8
Laskennalliset verosaamiset	5,6	4,9
Lyhytaikaiset varat	172,4	157,8
Myyntisaamiset	32,5	23,0
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	10,7	10,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	4,5	1,1
Käteisvarat ja muut rahavarat	124,7	123,6
Varat yhteensä	217,3	203,2
OMA PÄÄOMA JA VELAT		
Oma pääoma		
Osakepääoma	0,7	0,7
Rahastot	41,8	36,7
Muuntoerot	-0,5	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-7,1	-2,7
Kertyneet voittovarot	119,8	100,7
Tilikauden voitto	13,2	24,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	168,0	159,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	168,0	159,4
Velat		
Pitkäaikaiset velat	7,7	3,6
Korolliset velat	2,1	3,4
Vuokrasopimusvelat	5,6	0,1
Laskennalliset verovelat	0,0	0,1
Lyhytaikaiset velat	41,6	40,1
Ostovelat ja muut velat	15,2	10,9
Korolliset velat	4,2	0,1
Vuokrasopimusvelat	2,4	0,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,7	0,3
Saadut ennakot	3,4	6,5
Myyntituottojen jaksotus	5,2	6,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,0	1,2
Varaukset	0,2	0,6
Siirtovelat	10,2	14,3
Velat yhteensä	49,3	43,7
Oma pääoma ja velat yhteensä	217,3	203,2

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2018:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
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)				24,6		24,6		24,6
Optiomerkinnot		0,9				0,9		0,9
Omien osakkeiden hankinta			-3,0			-3,0		-3,0
Muut laajan tuloksen erät					0,0	0,0		0,0
Osakeperusteiset maksut			0,3	3,2		3,5		3,5
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
31.12.2018	0,7	36,7	-2,7	125,3	-0,5	159,4	0,0	159,4

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2019:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2019	0,7	36,7	-2,7	125,3	-0,5	159,4	0,0	159,4
Tilikauden voitto (tappio)				13,2		13,2		13,2
Optiomerkinnot		5,1				5,1		5,1
Omien osakkeiden hankinta			-5,1			-5,1		-5,1
Muut laajan tuloksen erät					0,0	0,0		0,0
Osakeperusteiset maksut			0,8	1,6		2,4		2,4
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
31.12.2019	0,7	41,8	-7,1	133,0	-0,5	168,0	0,0	168,0

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2019	10-12/ 2018	1-12/ 2019	1-12/ 2018
Liiketoiminnan rahavirrat				
Voitto (tappio) ennen veroja	-0,7	6,2	17,7	32,2
Oikaisut:				
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	2,7	2,7	14,3	15,7
Valuuttakurssien muutos	0,4	-0,2	-0,5	-0,8
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,2	-0,1	0,8	0,1
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0
Muut oikaisut	0,0	-0,1	0,0	-0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	0,1	0,3	2,1	3,0
Käyttöpääoman muutokset:				
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	7,5	9,8	-9,8	7,6
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-6,3	1,1	-3,4	-4,3
Saadut korot	0,1	0,1	0,5	0,3
Maksetut korot	-0,2	0,1	-1,1	-0,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-0,7	-0,6	-10,1	-10,9
Liiketoiminnan nettorahavirta	3,1	19,2	10,5	42,6
Investointien rahavirrat				
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,8	-0,9	-3,1	-1,3
Muut sijoitukset	0,0	0,0	-0,8	0,0
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0	0,0
Investointien nettorahavirta	-0,8	-0,8	-3,9	-1,2
Rahoituksen rahavirrat				
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,0	-2,7	-0,2
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	-0,2	3,0	-0,2
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,0	5,1	0,9
Omien osakkeiden hankinta	-5,1	-2,4	-5,1	-3,0
Osakepalkitseminen	0,8	0,3	0,8	0,3
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	0,0	0,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-7,1	-7,1
Rahoituksen nettorahavirta	-5,1	-2,4	-6,1	-9,4
Rahavarojen muutos	-2,7	16,0	0,6	32,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,4	0,2	0,5	0,8
Rahavarat kauden alussa	127,9	107,4	123,6	90,8
Rahavarat kauden lopussa	124,7	123,6	124,7	123,6

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitiilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Tilinpäätöstiedote on laadittu IAS 34 osavuositarkastukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin vuositiilinpäätöksessä. Tilinpäätöstiedotteen luvut perustuvat tilintarkastettuun tilinpäätökseen 2019.

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

Tämä osavuositarkastus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitiilinpäätöksessä 31.12.2019.

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 määritelty, tai lisäluoton korolla.

Vuokramaksut on jaettu rahoituskuluun sekä vuokrasopimusvelan takaisinmaksuun. Rahoituskulu on kohdistettu vuokra-ajalle siten, että kulun määrä jokaisella kaudella vastaa saman suuruista korkoprosenttia jäljellä olevalle vuokrasopimusvelalle. Käyttöoikeusomaisuuserä poistetaan tasapoistoin joko omaisuuserän taloudellisen vaikutusajan tai vuokra-ajan mukaisesti sen mukaan, kumpi edellä mainituista ajanjaksoista on lyhyempi. Rovion käyttöoikeusomaisuuserien poistoajat ovat sopimuksesta riippuen 1-5 vuotta. Yhtä vuotta lyhyempiin sopimuksiin sovelletaan helpotusta, ja ne kirjataan tasaerinä kuluksi vuokra-ajalle. Katsauskaudella vuokramenoja kirjattiin kuluksi yhteensä 17 tuhatta 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 neljännen neljänneksen tuloslaskelmaan on esitetty allaolevassa taulukossa.

Miljoonaa euroa	Raportoitu 10-12/2019	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 10-12/2019
Liikevaihto	71,6		71,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5		0,5
Materiaalit ja palvelut	19,6		19,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	10,3		10,3
Poistot ja arvonalentumiset	2,7	-0,6	2,1
Muut liiketoiminnan kulut	39,6	0,7	40,2
Liikevoitto	-0,1	-0,1	-0,2
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,6	0,1	-0,5
Voitto (tappio) ennen veroja	-0,7		-0,7

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

Miljoonaa euroa	Raportoitu 1-12/2019	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 1-12/2019
Liikevaihto	289,1		289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6		0,6
Materiaalit ja palvelut	77,3		77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	41,7		41,7
Poistot ja arvonalentumiset	14,3	-2,3	11,9
Muut liiketoiminnan kulut	138,3	2,6	140,9
Liikevoitto	18,1	-0,3	17,8
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,3	0,3	-0,1
Voitto (tappio) ennen veroja	17,7		17,7

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	10-12/2019		10-12/2019
Liikevaihto	71,6		71,6
Käyttökate (EBITDA)	2,6	-0,6	2,0
Käyttökate-%	3,7 %		2,8 %
Oikaistu käyttökate	2,9	-0,6	2,3
Oikaistu käyttökate-%	4,1 %		3,2 %
Liikevoitto	-0,1	-0,1	-0,2
Liikevoittomarginaali, %	-0,1 %		-0,2 %
Oikaistu liikevoitto	0,2	-0,1	0,1
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	0,3 %		0,2 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-65,7 %		-70,4 %
Omavaraisuusaste, %	80,5 %		83,7 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	3,1	-0,7	2,5

	Raportoitu	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu
Miljoonaa euroa	1-12/2019		1-12/2019
Liikevaihto	289,1		289,1
Käyttökate (EBITDA)	32,3	-2,3	30,0
Käyttökate-%	11,2 %		10,4 %
Oikaistu käyttökate	32,6	-2,3	30,3
Oikaistu käyttökate-%	11,3 %		10,5 %
Liikevoitto	18,1	-0,3	17,8
Liikevoittomarginaali, %	6,3 %		6,2 %
Oikaistu liikevoitto	18,3	-0,3	18,1
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	6,3 %		6,3 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-65,7 %		-70,4 %
Omavaraisuusaste, %	80,5 %		83,7 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	10,5	-2,0	8,5

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 10-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,7	4,9	0,0		71,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,0	0,0		0,5
Materiaalit ja palvelut	18,9	0,7	0,0		19,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	7,7	0,7	1,3	0,6	10,3
Käyttäjähankinta	27,5	0,0	0,1		27,6
Muut liiketoiminnan kulut	6,3	1,7	2,8	1,1	12,0
Kohdistukset	1,1	0,2	0,3	-1,7	0,0
Käyttökate	5,7	1,5	-4,6	0,0	2,6
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	1,5	0,1		2,7
Liikevoitto	4,5	0,0	-4,7		-0,1
Käyttökate	5,7	1,5	-4,6		2,6
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	5,7	1,8	-4,6		2,9
Liikevoitto	4,5	0,0	-4,7		-0,1
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	4,5	0,3	-4,7		0,2

Investoinnit segmenteittäin 10-12/2019

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

Varat segmenteittäin 31.12.2019

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
10-12/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	65,2	7,5	0,0		72,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	0,0	0,7		1,0
Materiaalit ja palvelut	19,9	0,5	0,0		20,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	7,7	0,9	2,1	0,7	11,4
Käyttäjähankinta	23,3	0,0	0,0		23,3
Muut liiketoiminnan kulut	4,8	0,9	2,2	1,4	9,3
Kohdistukset	1,4	0,3	0,4	-2,1	0,0
Käyttökate	8,3	5,0	-4,0	0,0	9,3
Poistot ja arvonalentumiset	0,6	2,7	0,1		3,4
Liikevoitto	7,8	2,3	-4,1		5,9
Käyttökate	8,3	5,0	-4,0		9,3
Oikaisut	0,0	0,0	-0,7		-0,7
Oikaistu käyttökate	8,3	5,0	-4,7		8,6
Liikevoitto	7,8	2,3	-4,1		5,9
Oikaisut	0,0	0,0	-0,7		-0,7
Oikaistu liikevoitto	7,8	2,3	-4,8		5,3

Investoinnit segmenteittäin
10-12/2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,0	0,2	0,8	0,9

Varat segmenteittäin 31.12.2018

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2019

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

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2019

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

Varat segmenteittäin 31.12.2019

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

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

2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma

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

Miljoonaa euroa	10-12/2019			10-12/2018		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	40,6	2,2	42,7	42,3	4,6	46,9
Latinalainen Amerikka	0,7	0,9	1,7	0,7	0,1	0,9
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	15,4	1,1	16,5	15,8	1,7	17,5
Aasia ja Tyynenmeren alue	9,9	0,8	10,7	6,3	1,1	7,3
Yhteensä	66,7	4,9	71,6	65,2	7,5	72,7

Miljoonaa euroa	1-12/2019			1-12/2018		
	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	169,6	15,7	185,3	156,1	21,8	177,8
Latinalainen Amerikka	2,7	1,3	4,0	3,4	0,6	4,0
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	59,5	5,4	64,9	64,2	4,9	69,1
Aasia ja Tyynenmeren alue	33,0	1,9	34,9	26,8	3,5	30,3
Yhteensä	264,8	24,3	289,1	250,4	30,8	281,2

2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa		10-12/	10-12/	1-12/	1-12/
Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis-ajankohta	2019	2018	2019	2018
Games					
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	56,7	56,7	225,9	220,3
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,2	0,4	1,0	1,5
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	9,7	8,1	37,9	28,6
Games, liikevaihto yhteensä		66,7	65,2	264,8	250,4
Brand Licensing					
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	2,8	2,8	8,1	8,6
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	2,0	4,6	15,8	21,9
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	0,1	0,4	0,3
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		4,9	7,5	24,3	30,8
Konsernin liikevaihto		71,6	72,7	289,1	281,2

3. Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat - Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot - Games	Tavaramerkit	Kehittämismenot - Elokuva	Kehittämismenot - Muut	Yhteensä
Hankintameno					
1.1.2018	35,2	1,5	63,0	20,2	119,8
Lisäykset	1,1	0,1	0,0	0,7	1,9
Vähennykset*	0,0	-0,0	0,0	0,0	-0,0
Uudelleenryhmittelyt	-7,7	0,0	0,0	-0,0	-7,7
31.12.2018	28,6	1,6	63,0	20,8	114,0
Lisäykset	1,1	0,2	0,0	1,1	2,4
Vähennykset	-0,0	-0,0	0,0	-0,7	-0,7
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,1	0,0	-0,3	-0,3
31.12.2019	29,7	1,8	63,0	20,9	115,3
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2018	26,5	0,6	23,8	15,8	66,8
Poistot	1,9	0,2	11,4	2,4	16,0
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Uudelleenryhmittelyt	-7,7	0,0	0,0	0,0	-7,7
31.12.2018	20,7	0,8	35,2	18,2	74,9
Poistot	2,0	0,2	7,8	1,4	11,4
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Siirrot luokkien välillä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
31.12.2019	22,7	1,0	43,0	19,6	86,4
Kirjanpitoarvo					
31.12.2019	6,9	0,8	19,9	1,3	29,0
31.12.2018	7,9	0,8	27,7	2,6	39,0

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehittymenojen määrä 31.12.2019 oli 5,0 miljoonaa euroa (4,9).

3.2 Pitkäaikaiset varat – Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2018	5,0
Lisäykset	0,5
Vähennykset	-0,0
Valuuttakurssierot	0,0
31.12.2018	5,5
Lisäykset	1,0
Vähennykset	0,0
Valuuttakurssierot	-0,0
Uudelleenryhmittelyt	-0,6
31.12.2019	6,0
Poistot ja arvonalentumiset	
1.1.2018	-4,6
Tilikauden poisto	-0,3
Vähennykset	0,0
Valuuttakurssierot	0,0
31.12.2018	-4,9
Tilikauden poisto	-0,5
Vähennykset	0,0
Valuuttakurssierot	0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,3
31.12.2019	-5,1
Kirjanpitoarvo	
31.12.2019	1,0
31.12.2018	0,5

3.3 Käyttöoikeusomaisuuserät - IFRS 16 käyttöönotto

EUR million	Toimitilat	Koneet ja laitteet	Yhteensä
Hankintameno			
1.1.2019	0,0	0,6*	0,6
IFRS 16 käyttöönoton vaikutus	5,6	0,0	5,6
Lisäykset	4,3	0,3	4,5
31.12.2019	9,9	0,9	10,7
Poistot ja arvonalentumiset			
1.1.2019	0,0	0,3*	0,3
Tilikauden poistot ja arvonalentumiset	2,3	0,2	2,5
31.12.2019	2,3	0,5	2,8
Kirjanpitoarvo			
31.12.2018	0,0	0,3*	0,3
31.12.2019	7,5	0,3	7,9

*Vuokrasopimukset, jotka aiemmin määriteltiin rahoitusleasingsopimukseen IAS 17 mukaan, on määritelty IFRS 16 mukaan käyttöoikeusomaisuuseriin IAS 17:n mukaisesti määritetyn arvon mukaisesti juuri ennen soveltamisen aloittamisajankohtaa.

4. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

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

Miljoonaa euroa	31.12.2019	31.12.2018
Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet		
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,3
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,5
Yhteensä	0,0	0,8
Toimitilojen vuokravelvoitteet		
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	2,6
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	4,8
Yhteensä	0,0	7,5
Muut velvoitteet		
Yrityskiinnitykset	0,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	1,9	0,0
Total	1,9	0,0

5. Lähipiiriliiketoimet

Rovion lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiöt, johtoon kuuluvat avainhenkilöt ja heidän läheiset perheenjäsenensä ja näiden määräysvallassa olevat yhteisöt sekä yhteisöt, joilla on huomattava vaikutusvalta Rovioon.

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

Ferly (aiemmin Kaiken Entertainment) on Mikael Hedin määräysvalta-yhtiö ja siten Rovion lähipiiryhtiö. Mikael Hed on Oivor AB:n ja Treman vähemmistöomistaja ja hänellä on yhtiössä huomattava vaikutusvalta. Rovio on tulouttanut Ferlyltä lisenssituloja 8 tuhatta euroa tilikaudelta 2019 (10 tuhatta euroa tilikaudella 2018). Ferly on laskuttanut Roviolta palveluistaan 20 tuhatta Kanadan dollaria (noin 13 tuhatta euroa) tilikaudella 2019.

6. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	10-12/ 2019	10-12/ 2018	1-12/ 2019	1-12/ 2018
Osakekohtainen tulos, euroa	-0,01	0,05	0,17	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	-0,01	0,05	0,17	0,31
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	79 612	78 852	79 612	78 852
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	80 445	79 072	79 697	79 282
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 523	79 780	79 886	80 161