

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedote

16.11.2018

Q3

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-SYYSKUU 2018

18

 ROVIO

Kasvanut liikevoitto, vahva kassavirta ja jälleen ennätysellinen vuosineljännes Angry Birds 2:lle

Heinä-syyskuu 2018 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 0,5 prosenttia 71,0 miljoonaan euroon (70,7)
- Games-segmentin liikevaihto laski 1,3 prosenttia 63,1 miljoonaan euroon (63,9). USD/EUR valuuttakurssin vaikutus vertailukauteen oli merkityksetön
- Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat 17,8 miljoonaan euroon (22,2) tai 28,2 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (34,7%)
- Rovion isoimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi jo kolmantena peräkkäisenä vuosineljänneksenä ja päätyi 68 prosentin kasvulla ennätyslukemiin 30,8 (18,3) miljoonaa euroa
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 17,8 prosenttia 7,9 miljoonaan euroon (6,7)
- Oikaistu liikevoitto oli 10,4 miljoonaa euroa (4,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 14,6 prosenttia (5,7)
- Oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 12,0 miljoonaa euroa (4,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 16,9 prosenttia (7,0%)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 11,1 miljoonaa euroa (18,0)
- Osakekohtainen tulos oli 10 senttiä (-1 senttiä)

Tammi-syyskuu 2018 kohokohdat

- Rovion liikevaihto laski 6,6 prosenttia 208,5 miljoonaan euroon (223,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssin kasvua oli noin 1 prosenttia. Vertailukelpoisuuteen katsauskaudella vaikuttaa myös Angry Birds -elokuvan suuri liikevaihtopiikki 2017 toisella vuosineljänneksellä.
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 1,8 prosenttia 185,2 miljoonaan euroon (181,9); Vertailukelpoisin valuuttakurssin vuosittainen kasvu oli noin 7 prosenttia
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 55,3 miljoonaan euroon (53,7) tai 29,9 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (29,5%)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti 23,3 miljoonaan euroon (41,4) johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä
- Oikaistu liikevoitto oli 25,9 miljoonaa euroa (25,4) ja oikaistu liikevoittomarginaali 12,4 prosenttia (11,4%)
- Oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 30,3 miljoonaa euroa (28,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali 14,5 prosenttia (12,8%)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 23,4 miljoonaa euroa (53,7)
- Osakekohtainen tulos oli 25 senttiä (17 senttiä)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2018	7-9/ 2017	Muutos, (%)	1-9/ 2018	1-9/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2017
Liikevaihto	71,0	70,7	0,5 %	208,5	223,2	-6,6 %	297,2
Käyttökate (EBITDA)	15,0	6,1	146,2 %	38,6	46,0	-16,1 %	60,0
Käyttökate-%	21,1 %	8,6 %	-	18,5 %	20,6 %	-	20,2 %
Oikaistu käyttökate	15,0	8,6	74,9 %	38,9	50,4	-22,9 %	64,5
Oikaistu käyttökate-%	21,1 %	12,1 %	-	18,7 %	22,6 %	-	21,7 %
Liikevoitto	10,4	1,6	566,8 %	25,6	20,9	22,3 %	31,4
Liikevoittomarginaali, %	14,6 %	2,2 %	-	12,3 %	9,4 %	-	10,6 %
Oikaistu liikevoitto	10,4	4,0	156,7 %	25,9	25,4	2,2 %	35,9
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	14,6 %	5,7 %	-	12,4 %	11,4 %	-	12,1 %
Tulos ennen veroja	10,2	-0,5	-	26,0	16,7	56,1 %	26,6
Investoinnit	0,1	1,5	-96,7 %	0,4	7,4	-94,7 %	8,5
Käyttäjähankinnan kustannukset	17,8	22,2	-19,8 %	55,3	53,7	3,0 %	69,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	25,4 %	20,8 %	-	25,4 %	20,8 %	-	23,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-67,0 %	-62,8 %	-	-67,0 %	-62,8 %	-	-62,9 %
Omavaraisuusaste, %	84,6 %	72,9 %	-	84,6 %	72,9 %	-	77,9 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	-0,01	-	0,25	0,17	52,0 %	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	-0,01	-	0,25	0,16	53,1 %	0,27
Liiketoiminnan rahavirta, netto	11,1	18,0	-38,5 %	23,4	53,7	-56,5 %	59,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	387	400	-3,3 %	384	422	-9,0 %	416

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

Rovion liikevoitto vuoden 2018 kolmannella neljänneksellä kasvoi vuoden 2017 vastaavan jakson 1,6 miljoonasta eurosta 10,4 miljoonaan euroon ja kauden operatiivinen kassavirta oli yli 11 miljoonaa euroa. Liikevaihto oli viime vuoden tasolla kasvaen 0,5% 71,0 miljoonaan euroon viime vuoden 70,7 miljoonasta eurosta.

Uusien käyttäjien hankinta oli jossain määrin kalliimpaa kuin edellisellä vuosineljänneksellä. Pysyäkseen tavoittelemansa 8-12 kuukauden takaisinmaksuajan puitteissa, yhtiö investoi käyttäjähankintaan vähemmän tällä vuosineljänneksellä, mikä myös vaikutti osaltaan positiivisesti vuosineljänneksen liikevoittoon.

Angry Birds 2 -pelin vuosineljänneskohtainen bruttomyynti kasvoi kolmannen kerran perättäin ja oli 68% korkeampi viime vuoden vastaavaan jaksoon verrattuna, Angry Birds Friendsin toimiessa luotettavana ja tasaisen varmana siipimiehenä. Angry Birds 2 on pitänyt asemansa eniten rahaa tekevien pelien listoilla ja näin ollen tarjoaa hyvän pohjan ensi vuodelle, jolloin Angry Birds -brändi täyttää kymmenen vuotta ja Angry Birds 2 -elokuva on saapumassa markkinoille. Innovaatiosyklin nopeuttamiseksi Angry Birds 2 -peliin on lisätty vuoden aikana kolmas kehitystiimi.

Vaikka toistammekin markkinoilla olevien peliemme jatkuvan kehittämisen tärkeyttä sekä niiden liikevaihdon jatkuvaa kasvattamista, on selvää, että tarvitsemme myös uusia pelejä kasvun kiihdyttämiseksi. Jatkamme siksi sisäisten ja ulkoisten pelikehitysprojektien lukumäärän kasvattamista sekä ensi vuodelle että tuleville vuosille. Meillä on tällä hetkellä 12 peliprojektia eri kehitysvaiheissa ja

ensi vuonna tavoitteenamme on julkaista vähintään kaksi peliä. Tällä hetkellä meillä on kaksi Angry Birds -peliä koemarkkinoinnissa ja näiden lisäksi yksi peli odottaa julkaisupäätöstä Kiinan markkinoille.

Osana Rovion tulevaisuuden pelaamista tutkivaa kehitysohjelmaa lanseerattiin elokuussa mixed reality (MR) hyödyntävä Angry Birds: FPS -peli (First Person Slingshot -peli) Magic Leapin MR-alustalla. Lisäksi Rovion 80-prosenttisesti omistama pilvipelaamisen suoratoistopalvelu Hatch siirtyi äskettäin beta-vaiheesta julkiseen jakeluun Google Playssa Pohjoismaissa, Iso-Britanniassa ja Irlannissa.

Rovio ilmoitti 14.11.2018 Alexandre Pelletier-Normandin nimityksestä Rovion peliliiketoiminnan johtajaksi sekä Rovion johtoryhmän jäseneksi. Alexandre on merkittävän uran tehnyt, kokenut pelialan johtaja ja siirtynyt Roviolle Gameloftilta. Hänen työsuhteensa alkaa 2.1.2019.

2018 näkymät tarkennettu

Rovio tarkentaa koko vuoden näkymiään. Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 280–290 miljoonaa euroa (aikaisempi näkymä 260-300 miljoonaa euroa) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 10-11 prosenttia liikevaihdosta (aikaisempi näkymä 9-11 prosenttia).

Näkymien perusta

Rovion Games-liiketoiminta keskittyy vuonna 2018 jo julkaistujen pelien kehittämiseen Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, kannattavaan käyttäjähankintaan ja uusien pelien kehittämiseen.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 30 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasolla ja takaisinmaksuaika 8-12 kuukautta. Investoitava määrä voi vaihdella pelien monetisaation kehityksestä sekä kilpailutilanteesta riippuen. Kokonaisuutena Games-liiketoiminnan odotetaan hiukan kasvavan vuonna 2018.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan laskevan noin 37 prosenttia vuonna 2018 viime vuoteen verrattuna. Lasku johtuu Angry Birds -elokuvan liikevaihdon odotetusti laskevasta profiilista. Kuluttajatuotteiden liikevaihdon odotetaan olevan lähes samalla tasolla kuin vuonna 2017. Brand Licensing -liiketoiminta keskittyy vuoden 2018 aikana rakentamaan lisenssiportfolioa vuonna 2019 julkaistavaa Angry Birds -elokuvan jatko-osaa varten.

Vuoden 2018 aikana Rovio arvioi investoivansa noin 8 miljoonaa euroa (7 miljoonaa tulosvaikutteista ja loput ennakkomaksuja ja aktivoitavia kehityskuluja) pelien suoratoistopalvelua kehittävään tytäryhtiönsä Hatch Entertainment Oy:öön (5 miljoonaa euroa vuonna 2017).

Tiedotustilaisuus ja webcast

Rovio järjestää vuoden 2018 kolmatta vuosineljänneistä koskevan englanninkielisen webcast tiedotustilaisuuden sijoittajille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 16.11.2018 klo 14.00-15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana <http://www.rovio.com/fi/sijoittajat-sijoittajakalenteri>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Lisätietoja:

Toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 207 888 300

Talousjohtaja René Lindell, puh. +358 207 888 300

Sijoittajasuhteista vastaava johtaja Mikko Setälä, puh. +358 400 607 437

Jakelu: Nasdaq Helsinki, keskeiset tiedotusvälineet, www.rovio.com

Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen viihdeyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on ladattu jo yli 4 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009 ja on sittemmin brändi lisensointinsa kautta laajentunut peleistä erinäisiin viihde ja kuluttajatuotekategorioihin. Tänäpä yhtiö tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds -elokuvan, mikä oli ensi-iltaviikonloppunaan lipputulojen kärjessä 50 maassa ja jonka jatko-osa on tuotantovaiheessa. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO.

Rovio Entertainment Oyj:n osavuositiedot 1–9/2018

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon lokakuun 2018 raportin mukaan mobiilipelimarkkinoiden loppukäyttäjien kulutuksen mukaan mitattuna odotetaan nousevan 63 miljardiin dollariin vuonna 2018, eli 13 prosenttia kasvua vuodessa. Vuoden 2018 kasvuvauhtia Newzoo on laskenut aikaisemmasta 70:stä miljardista dollarista ja 25:n prosentin kasvuvauhdista johtuen Kiinan hallituksen vuoden 2018 maaliskuussa aloittamasta tauosta uusien pelien lanseerauksien hyväksynnän osalta koskien sekä kotimaisia että ulkomaisia pelinkehittäjiä Kiinan markkinoilla.

Markkinoiden oletetaan jatkavan vahvaa kasvua 13 prosentin vuosivauhdilla (CAGR) 2021 vuoteen asti.

Liikevaihto ja tulos

Heinä-syyskuu 2018

Katsauskaudella Rovion liikevaihto kasvoi 0,5 prosenttia 71,0 miljoonaan (70,7). Euro-dollari valuuttakurssin vaikutus katsauskaudella oli merkityksetön.

Games-segmentin liikevaihto oli 63,1 miljoonaa euroa (63,9). Angry Birds 2 -peli saavutti liikevaihtoennätyksensä ja vanhempi peliportfolio jatkoi laskua. Kokonaisuutena liikevaihto laski siten 1,3 prosenttia vuoden takaisesta. Tämä vuosineljännes oli tämän vuoden ensimmäinen, jolloin peliportfolio oli täsmälleen sama kuin vuotta aikaisemmin. Tämä korostaa uusien pelilanseerauksien tärkeyttä vanhemman ja vähemmän aktiivisesti ylläpidettävän peliportfolion korvaamisessa.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto kasvoi 17,8 prosenttia 7,9 miljoonaan euroon (6,7). Liikevaihto koostui 6,4 miljoonasta eurosta (4,8) Content licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 1,5 miljoonasta eurosta (1,9) Consumer Products -liiketoiminnasta. Angry Birds -elokuvan liikevaihto oli siten hieman suurempi kuin viime vuonna. Tätä pidämme ennemminkin tuottojen ajoituksen vaihtelusta johtuvana kuin trendimuutoksena.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 15,0 miljoonaa euroa (8,6), tai 21,1 prosenttia (12,1) liikevaihdosta. Suurempi käyttökate viime vuoden jaksoon verrattuna johtui pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista katsauskaudella.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 10,4 miljoonaa euroa (4,0), ja oikaistu liikevoittomarginaali 14,6 prosenttia (5,7 prosenttia). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 12,0 miljoonaa euroa (4,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 16,9 % (7,0). Katsauskaudella heinä-syyskuu 2018 ei ollut oikaisuja. Oikaisut vertailukaudella heinä-syyskuu 2017 olivat yhteensä 2,5 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion pörssilistautumiseen.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 12,7 miljoonaa euroa (6,7) tai 20,1 prosenttia liikevaihdosta (10,5). Games-segmentin kannattavuus oli korkeampi viime vuoteen verrattuna johtuen käyttäjähankintainvestointien laskusta 17,8 miljoonaan euroon (22,2) tai 28,2 prosenttiin liikevaihdosta (34,7).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 5,6 miljoonaa euroa (4,0). Brand Licensing -segmentin käyttökate oli hieman korkeampi viime vuoden vastaavaan jaksoon verrattuna johtuen suuremmasta Angry Birds -elokuvan liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 10,2 miljoonaa euroa (-0,5) ja osakekohtainen tulos 10 senttiä (-1 senttiä).

Tammi-syyskuu 2018

Katsauskaudella tammi-syyskuu 2018 Rovion liikevaihto oli 208,5 miljoonaa (223,2). Liikevaihdon 6,6 prosentin lasku vertailukauteen nähden johtui suurimmalta osin viime vuoden isosta piikistä Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa. Yhdysvaltain dollarin arvon heikentyminen suhteessa euroon pienensi liikevaihtoa noin 16 miljoonaa euroa verrattuna vertailukauteen ja näin ollen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein oli noin 1 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 1,8 prosenttia 185,2 miljoonaan euroon (181,9). Vertailukelpoisin valuuttakurssein Games-segmentin vuositason liikevaihdon kasvu oli noin 7 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 23,3 miljoonaa euroa (41,4). Liikevaihto koostui 17,6 miljoonasta eurosta (34,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 5,7 miljoonasta eurosta (7,2) Consumer Products -liiketoiminnasta. Vertailukelpoisuuteen Content Licensing -liiketoiminnassa vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 38,9 miljoonaa euroa (50,4), tai 18,7 prosenttia (22,6) liikevaihdosta. Viime vuoden EBITDA-piikki johtui Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 25,9 miljoonaa euroa (25,4), ja oikaistu liikevoittomarginaali 12,4 prosenttia (11,4). Oikaisut katsauskaudella tammi-syyskuu 2018 olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 4,4 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin sekä Rovion listautumiseen pörssiin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 32,5 miljoonaa euroa (29,2) tai 17,6 prosenttia liikevaihdosta (16,1). Games-segmentin kannattavuus oli parempi johtuen suuremmasta liikevaihdosta ja alhaisemmasta kulurakenteesta. Käyttäjähankintainvestoinnit nousivat 55,3 miljoonaan euroon (53,7) tai 29,9 prosenttiin liikevaihdosta (29,5).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 15,8 miljoonaa euroa (28,2). Brand Licensing -segmentin käyttökate laski viime vuodesta johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vertailukaudella 2017.

Konsernin tulos ennen veroja oli 26,0 miljoonaa euroa (16,7) ja osakekohtainen tulos 25 senttiä (17 senttiä).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,1 miljoonaa euroa (1,5) vuoden 2018 kolmannella neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisen alle vuoden takaisinmaksuajan kestosta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (0,8) kolmannella neljänneksellä. Lasku johtui pääosin ulkoistettujen kehitysprojektien määrän laskusta. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (0,7) kolmannella vuosineljänneksellä. Brand Licensing -segmentin strategiana on sisällöntuotannon ja -jakelun lisensiointi kolmansille osapuolille ja näin ollen Rovion Brand Licensing -yksikön investoinnit laskivat erittäin vähäisiksi.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2018 kolmannella vuosineljänneksellä -0,5 miljoonaa euroa (30,5), koostuen pääosin hankituista omista osakkeista.

Kolmannen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 2,5 miljoonaa euroa, joka koostui Tekesin tuotetehityslainasta. Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 107,4 miljoonaa euroa. Lisäksi yhtiöllä on luottolimiittisopimus, jonka nostamaton pääoma on 20,0 miljoonaa euroa.

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Heinä-Syyskuu 2018

Games-segmentin raportointikauden liikevaihto oli 63,1 miljoonaa euroa (63,9), joka vastaa 1,3 prosentin laskua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Yhdysvaltain dollarin ja euron välisen valuuttakurssin muutoksella ei ollut merkittävää vaikutusta raportointikauden liikevaihtoon. Angry Birds 2:n bruttomyynti kiihtyi uuteen ennätykseen ja kasvoi vuositasona 68 prosenttia. Rovion viisi suurinta peliä raportointikaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Friends, Angry Birds Match, Angry Birds Blast ja Angry Birds POP. Näin Angry Birds POP korvasi Angry Birds Evolutionin viiden suurimman pelin joukossa kolmannella kvartaalilla.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 12,7 miljoonaan euroon (6,7), mikä vastaa 88,3 prosentin kasvua edellisvuoden kolmanteen neljännekseen verrattuna. Oikaistun käyttökateen kasvu johtui pääasiassa alhaisemmista käyttäjähankinnan investoinneista ja alhaisemmista liiketoiminnan kuluista.

Käyttäjähankinnan investoinnit vähenivät raportointikaudella 17,8 miljoonaan euroon (22,2), joka vastaa 28,2 prosenttia raportointikauden Games liikevaihdosta (34,7 prosenttia). Lasku edellisvuoteen verrattuna johtuu pääosin Angry Birds Matchin julkaisusta vuoden 2017 kolmannella kvartaalilla. Vuoden 2018 toiseen kvartaaliin nähden kilpailu digitaalisessa markkinoinnissa kiihtyi ja yhdessä perinteisesti hiljaisempien kesäkuukausien kanssa vähensi kannattavien investointikohteiden lukumäärää ja näin ollen pienensi investointeja. Odotamme käyttäjähankinnan investointien kasvavan vuoden viimeisellä kvartaalilla vuoden toisen kvartaalin tasolle, pienentäen Games-segmentin kannattavuutta hetkellisesti.

Games-segmentillä ei ollut taseeseen aktivoitavia investointeja kolmannella kvartaalilla (0,8 miljoonaa euroa kaudella Q3/2017).

Tammi-syyskuu 2018

Games-segmentin liikevaihto tammi-syyskuussa oli 185,2 miljoonaa euroa (181,9), joka vastaa 1,8 prosentin vuosikasvua. Vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihto kasvoi noin 7 prosenttia.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 32,5 miljoonaan euroon (29,2), joka vastaa 11,3 prosentin kasvua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Käyttökateen kasvu aiheutuu edellisvuotta korkeammasta liikevaihdosta ja alhaisemmista liiketoiminnan kuluista.

Vuositasolla käyttäjähankinnan investoinnit kasvoivat 3,0 prosenttia 55,3 miljoonaan euroon (53,7).

Miljoonaa euroa	7-9/ 2018	7-9/ 2017	Muutos, %	1-9/ 2018	1-9/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2017
Liikevaihto	63,1	63,9	-1,3 %	185,2	181,9	1,8 %	248,0
Oikaistu käyttökate	12,7	6,7	88,3 %	32,5	29,2	11,3 %	43,2
Oikaistu käyttökate, %	20,1 %	10,5%		17,6 %	16,1%		17,4 %
Käyttökate	12,7	6,7	88,3 %	32,2	29,2	10,5 %	43,2
Käyttökate, %	20,1 %	10,5%		17,4 %	16,0%		17,4 %
Käyttäjähankinnan investoinnit	17,8	22,2	-19,8 %	55,3	53,7	3,0 %	69,6
Käyttäjähankinnan investointien osuus liikevaihdosta, %	28,2 %	34,7%		29,9 %	29,5%		28,1 %
Investoinnit	0,0	0,8	-100,0 %	0,3	3,3	-91,9 %	4,1

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

Vuoden 2018 kolmannella kvartaalilla Games-segmentti jatkoi avainpelien kehittämistä tuomalla niihin uusia päivityksiä ja tapahtumia tavoitteena pelien monetisaation parantaminen ja pelaajien sitouttaminen pidemmäksi aikaa.

Reportointikaudella sekä keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) että keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU) kasvoivat uusiin ennätyksiin. Top-5 pelien ARPDau kasvoi kolme prosenttia edelliskvartaalista 0,16 euroon (0,15) ja MARPPU kahdeksan prosenttia 36,0 euroon (33,5).

Päivittäisten käyttäjien määrä (DAU) sitä vastoin laski vuoden toiselta kvartaalilta viisi prosenttia top-5 peleissä ja yhdeksän prosenttia koko peliportfoliossa ollen top-5 peleissä 3,8 miljoonaa ja koko peliportfoliossa 8,0 miljoonaa. Lasku johtui raportointikauden alhaisemmista käyttäjähankinnan investoinneista ja vähäisemmästä määrästä muista lähteistä juontuvista nk. organisaatio latauksista. Päivittäisten käyttäjien määrän lasku heijastui myös kuukausittaisten maksavien käyttäjien määrään (MUP), joka raportointikaudella laski top-5 peleissä 497 tuhannesta 451 tuhanteen (9 prosenttia) ja koko peliportfoliossa 581 tuhannesta 517 tuhanteen (11 prosenttia). Sitoutuneempien käyttäjien kasvanut monetisaatio kuitenkin kumosi osan maksavien käyttäjien määrän laskun aiheuttamasta vaikutuksesta bruttomyyntiin.

Angry Birds Evolutionin korvautuminen Angry Birds POP:illa top-5 pelien joukossa vaikutti jonkin verran keskeisten tunnuslukujen vertailtavuuteen, erityisesti MUP, ARPDau ja MARPPU -lukuihin. Vertailukelpoiset tunnusluvut (sisältäen Angry Birds Evolutionin osana top-5 pelejä) olivat: MUP 444 tuhatta, ARPDau 0,17 euroa ja MARPPU 36,6 euroa.

Miljoonaa euroa	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017
Bruttomyynti top 5	54,3	54,8	46,5	51,8	50,6	50,6
Bruttomyynti yhteensä	63,2	64,8	58,6	66,1	64,3	61,9

Miljoonaa	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017
DAU top 5	3,8	4,0	3,6	4,0	4,6	4,9
DAU kaikki	8,0	8,8	8,7	9,2	10,7	10,6
MAU top 5	20,2	22,2	18,1	20,3	24,0	25,6
MAU kaikki	59,6	64,2	61,7	64,8	79,5	79,7

Tuhatta euroa	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017
MUP top 5	451	497	407	447	469	479
MUP kaikki	517	581	507	555	571	563

Euroa	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017
ARPDau top 5	0,16	0,15	0,14	0,14	0,12	0,11
ARPDau kaikki	0,09	0,08	0,08	0,08	0,07	0,06
MARPPU top 5	36,0	33,5	35,6	35,6	33,7	32,6
MARPPU kaikki	35,9	33,0	35,0	35,2	34,1	32,4

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Games-segmentin bruttomyynti oli vuoden kolmannella kvartaalilla 63,2 miljoonaa euroa (64,3), joka vastaa 2,0 prosentin laskua vuositasolla ja 2,5 prosentin laskua vuoden toiseen kvartaaliin verrattuna.

Angry Birds 2, joka julkaistiin heinäkuussa 2015, oli Rovion ja koko ritsapelien kategorian suurin peli raportointikaudella, saavuttaen uuden bruttomyyntiennätyksensä ja 68 prosentin kasvun edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Angry Birds 2:n bruttomyynti vuoden kolmannella kvartaalilla oli 30,8 miljoonaa euroa (18,3). Julkaisunsa jälkeen Angry Birds 2 on saavuttanut jo 218 miljoonan euron bruttomyyntin.

Rovion toiseksi suurin peli raportointikaudella oli jo vuonna 2012 julkaistu Angry Birds Friends, joka kasvoi kolme prosenttia edellisvuoden vastaavaan aikaan ja kaksi prosenttia vuoden toiseen kvartaaliin verrattuna. Angry Birds Friendsin bruttomyynti raportointikaudella oli 8,2 miljoonaa euroa (7,9).

Rovion kolmanneksi suurin peli oli pulmapeli Angry Birds Match, joka julkaistiin elokuussa 2017. Angry Birds Match kasvoi 6,5 miljoonaan euroon (2,7), eli 140 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna, koska se julkaistiin vertailukauden viimeisenä kuukautena, mutta laski viisi prosenttia vuoden 2018 toiseen kvartaaliin nähden.

Angry Birds Blast ja Angry Birds POP olivat Rovion neljänneksi ja viidenneksi suurimmat pelit 5,2 miljoonan euron (9,3) ja 3,6 miljoonan euron (5,0) bruttomyyntineillään. Vuoden aikaisemmista ja vuoden 2017 kahdesta viimeisestä kvartaalista poiketen Angry Birds Evolution oli Rovion kuudenneksi suurin peli, eikä siten kuulunut top-5 pelien joukkoon. Angry Birds Evolutionin bruttomyynti raportointikaudella oli 3,3 miljoonaa euroa (10,1). Battle Bayn bruttomyynti raportointikaudella oli 1,9 miljoonaa euroa (4,6).

Angry Birds Blastin, Angry Birds Evolutionin ja Battle Bayn lasku johtuu osittain alhaisemmista käyttäjähankinnan investoinneista, mikä ei riitä ylläpitämään pelien aktiivisten käyttäjien määrää. Sekä Angry Birds Evolution että Battle Bay saivat vuoden kolmannen kvartaalin aikana merkittäviä päivityksiä, joiden toivotaan parantavan pelien suorituskykyä tulevaisuudessa.

Muut pelit, jotka sisältävät harvemmin päivitettäviä pelejä, saavuttivat 3,7 miljoonan euron bruttomyyntin (6,4), joka vastaa kuuden prosentin laskua vuoden toiseen kvartaaliin ja 43 prosentin laskua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017
AB 2	30,8	29,7	21,6	19,9	18,3	20,6
AB Friends	8,2	8,0	7,2	7,9	7,9	8,6
AB Match	6,5	6,8	6,2	7,4	2,7	-
AB Blast	5,2	6,0	6,0	7,9	9,3	11,3
AB Pop	3,6	3,8	4,1	4,5	5,0	5,9
AB Evolution	3,3	4,2	5,5	8,7	10,1	2,7
Battle Bay	1,9	2,3	3,5	3,8	4,6	4,3
Other	3,7	4,0	4,5	6,0	6,4	8,6
Total	63,2	64,8	58,6	66,1	64,3	61,9

Brand Licensing

Heinä-Syyskuu 2018

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 7,9 miljoonaa euroa (6,7), mikä oli 17,8 prosenttia suurempi kuin vastaavalla kaudella vuonna 2017. Liikevaihto koostui 6,4 (4,8) miljoonasta eurosta Content Licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 1,5 miljoonasta eurosta (1,9) Consumer Products -liiketoiminnasta. Angry Birds -elokuvan liikevaihto oli siten hieman suurempi kuin viime vuonna. Tätä pidämme ennemminkin tuottojen ajoituksen vaihtelusta kuin trendimuutoksena.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 5,6 miljoonaa euroa (4,0) tai 70,3 prosenttia (59,1)

liikevaihdosta. Brand Licensing -segmentin käyttökate nousi johtuen suuremmasta Angry Birds -elokuvan liikevaihdosta.

Katsauskaudella ei ollut oleellisia investointeja johtuen yksikön strategiasta lisensioida sisällön tuotanto ja jakelu Angry Birds -elokuvan jatko-osan ja muun mahdollisen sisällön osalta.

Katsauskaudella Brand Licensing -yksikkö allekirjoitti sopimuksen TV-animaatiosarjan tuotannosta CAKE Entertainmentin kanssa. Animaatiosarjan on suunniteltu tulevan jakeluun vuonna 2020. Rovio on myös solminut yhteistyösopimuksen Big Fish -yrityksen kanssa Angry Birds reality TV -tuotannon osalta sekä valinnut Jazwaresin pääkumppanikseen Angry Birds lelujen osalta.

Angry Birds -elokuvan jatko-osan ja brändin tukemiseksi Rovio on kehittämässä erityisesti lapsille ja perheille suunnattua sovellusta, joka myös hyödyntää lisättyä todellisuutta (Augmented Reality). Sovellus on suunniteltu julkaistavaksi keväällä 2019.

Tammi-syyskuu 2018

Brand Licensing -segmentin liikevaihto tammi-syyskuu katsauskaudella oli 22,3 miljoonaa euroa (41,4), mikä oli 43,7 prosenttia pienempi kuin vastaavalla kaudella vuonna 2017. Liikevaihto koostui 17,6 miljoonasta eurosta (34,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 5,7 miljoonasta eurosta (7,2) Consumer Products -liiketoiminnasta. Vertailukelpoisuuteen Content Licensing liiketoiminnassa vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 15,8 miljoonaa euroa (28,2) tai 67,8 prosenttia (68,2). Raportointikaudella tammi-syyskuu 2018 ei ollut oikaisuja. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 1,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin.

Miljoonaa euroa	7-9/ 2018	7-9/ 2017	Muutos, %	1-9/ 2018	1-9/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2017
Liikevaihto	7,9	6,7	17,8 %	23,3	41,4	-43,7 %	49,2
Consumer products	1,5	1,9	-20,7 %	5,7	7,2	-20,7 %	11,2
Content licensing	6,4	4,8	33,4 %	17,6	34,1	-48,6 %	38,0
Oikaistu käyttökate	5,6	4,0	40,1 %	15,8	28,2	-44,1 %	31,9
Oikaistu käyttökate-%	70,3 %	59,1 %		67,8 %	68,2 %		65,0 %
Käyttökate	5,6	4,0	40,1 %	15,8	26,3	-40,0 %	30,1
Käyttökate-%	70,3 %	59,1 %		67,8 %	63,7 %		61,2 %
Investoinnit	0,0	0,7	-100,0 %	0,0	3,7	-100,0 %	3,9
Poistot	4,0	3,6	11,6 %	11,0	21,0	-47,5 %	23,6

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille. Hatch-palvelu on ollut saatavilla avoimena beetatestiversiona Android puhelimille 18:aa maassa Euroopassa tänä vuonna. Hatch on siirtynyt beetasta avoimeen julkaisuun Google Play sovelluskaupassa Pohjoismaissa, UK:ssa ja Irlannissa. Elokuussa Hatch julkaisi yhteistyön Deutsche Telekomien kanssa liittyen heidän rajattomaan mobiilidatankäyttöohjelmaan, joka mahdollistaa Saksassa Hatchin käytön ilman huolia mobiilidatan kustannuksista. Palvelussa on pelattavissa yli 100 peliä ja jo noin 300:lle pelille on julkaisusopimus. Toistaiseksi palvelu on ilmainen mainoksilla. Vuoden 2019 ensimmäisellä vuosineljänneksellä Hatch pyrkii aloittamaan pilotoinnin Hatch Premium -palvelulla, eli maksullisella tilauspalvelulla, joka poistaa mainokset ja tarjoaa lisää sisältöä sekä toiminnallisuuksia. Vuodelle 2018 emme vielä odota merkittäviä tuloja Hatch-palvelusta.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.9.2018	30.9.2017	31.12.2017
Pitkäaikaiset varat	45,6	57,9	57,4
Lyhytaikaiset saamiset	44,3	38,0	42,0
Rahavarat	107,4	90,7	90,8
Varat yhteensä	197,4	186,6	190,2
Oma pääoma	156,7	127,2	140,4
Rahoitusvelat	2,5	10,9	2,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,1	12,2	9,9
Muut lyhytaikaiset velat	26,2	36,3	37,5
Oma pääoma ja velat yhteensä	197,4	186,6	190,2

Rovion taseen loppusumma 30.9.2018 oli 197,4 miljoonaa euroa (31.12.2017: 190,2), josta oman pääoman osuus oli 156,7 miljoonaa euroa. Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat 30.9.2018 yhteensä 107,4 miljoonaa euroa (31.12.2017: 90,8). 2018 kolmen ensimmäisen vuosineljänneksen aikana tapahtunut rahavarojen kasvu johtui pääosin liiketoiminnan rahavirroista, jota maksetut osingot hieman tasoittivat. Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 12,1 miljoonaa euroa.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2018 yhteensä 45,6 miljoonaa euroa, laskien 57,4 miljoonasta eurosta 31.12.2017. Muutos johtui pääasiassa aineettomien hyödykkeiden poistoista, erityisesti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin liittyen. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 30.9.2018 oli negatiivinen 104,9 miljoonaa euroa. Rovion velka koostui 2,5 miljoonan euron suuruudesta Tekes-lainasta, jonka takaisinmaksu alkaa vuonna 2020.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa

	7-9/2018	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017	1-12/2017
Liiketoiminnan rahavirrat	11,1	18,0	23,4	53,7	59,6
Investointien rahavirrat	-0,1	-1,5	-0,4	-7,1	-8,1
Rahoituksen rahavirrat	-0,5	30,5	-7,0	17,7	13,1
Rahavarojen muutos	10,5	47,0	16,0	64,4	64,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,1	-1,1	0,6	-2,7	-2,7
Rahavarat kauden alussa	97,0	44,9	90,8	28,9	28,9
Rahavarat kauden lopussa	107,4	90,7	107,4	90,7	90,8

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 11,1 miljoonaa euroa (18,0) kolmannella vuosineljänneksellä ja 23,4 miljoonaa euroa (53,7) tammi-syyskuussa 2018. Kolmannen vuosineljänneksen lasku johtui vertailukautta alemmasta käyttöpääoman muutoksesta, jota parantunut tulos hieman tasoitti. 2018 tammi-syyskuun lasku johtui pääosin laskeneesta käyttöpääoman muutoksesta, sekä maksetuista veroista ja valuuttakurssien vaikutuksesta.

Investointien rahavirta oli -0,1 miljoonaa euroa (-1,5) kolmannella vuosineljänneksellä ja -0,4 miljoonaa euroa (-7,1) tammi-syyskuussa. Lasku johtuu pääosin ulkoisten kehitysprojektien määrän laskusta.

Rahoituksen rahavirta oli -0,5 miljoonaa euroa (30,5) kolmannella vuosineljänneksellä ja -7,0 miljoonaa euroa (17,7) tammi-syyskuussa. Rahoituksen rahavirran ero vertailukauteen johtui pääosin vertailukaudella tapahtuneesta listautumisesta ja siinä kerätyistä varoista.

Henkilöstö

Heinäkuusta syyskuuhun 2018 Roviolla työskenteli keskimäärin 387 henkilöä (400). Näistä 295 henkilöä (313) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 32 henkilöä (38) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 60 henkilöä (49) muissa toiminnoissa, sisältäen Hatch Entertainmentin ja hallinnon.

Henkilöstön lukumäärä pieneni viime vuoden vertailukaudesta Brand Licensing -liiketoiminnan ja tukitoimintojen uudelleenjärjestelyn johdosta vuonna 2017. Elokuvien ja muun animaatioisällön uusi lisenssimalli implementoitiin vuoden 2017 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana, mikä mahdollisti toimimisen kevyemmällä henkilöstömäärällä.

	7-9/ 2018	7-9/ 2017	Muutos, %	1-9/ 2018	1-9/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2017
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	387	400	-3,3 %	384	422	-9,0 %	416

Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut liputusilmoituksia kolmannella vuosineljänneksellä.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Osakkeiden kokonaismäärä kasvoi katsauskaudella 46 500 osakkeella, optio-oikeuksilla merkittyjen Rovio Entertainment Oyj:n uusien osakkeiden rekisteröinnin seurauksena. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 132 525 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 447 542 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 15.8.2018. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

30.9.2018 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 447 542 kappaletta. Euroclearin tietojen mukaan yhtiön viisi suurinta osakkeenomistajaa oli Trema International Holdings B.V 40,65 prosenttia, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 2,60 prosenttia, Niklas Hed 2,51 prosenttia, Peter Vesterbacka 1,83 prosenttia ja Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo 1,51 prosenttia. Viiden suurimman omistajan osuus vastasi 49,11 prosenttia yhtiön osakkeista. 10 suurimman osakkeenomistajan osakemäärät ja osuudet osakkeista ja osakemäärät on esitetty alla olevassa taulukossa (ei sisällä hallintarekisteröityjä omistajia).

Rovio Entertainment aloitti kolmannen vuosineljänneksen aikana osakkeiden takaisinosto-ohjelman osakepohjaisiin kannustinjärjestelmiin liittyvien veloitteiden täyttämiseksi. Hankittava määrä on korkeintaan 650 000 osaketta, joka vastaa noin 0,8 % Rovio Entertainment Oyj:n kaikista osakkeista tällä hetkellä. Hankintaan käytettävä rahamäärä on enintään 7,0 miljoonaa euroa. Osakkeiden hankinta lopetetaan viimeistään 31.3.2019. Rovio Entertainment Oyj omisti 30.9.2018 132 759 omaa osakettaan.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Trema International Holdings B.V	32 297 528	40,65 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	2 067 500	2,60 %
Hed Niklas Peter	1 996 746	2,51 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 456 229	1,83 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 200 000	1,51 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,26 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,10 %
Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	677 471	0,85 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	580 000	0,73 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	490 000	0,62 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	42 640 548	53,67 %
Muut osakkeenomistajat	36 806 994	46,33 %
Yhteensä	79 447 542	100,00 %

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.

Hallitus päätti toukokuussa päivittää optio-oikeuksien 2018 ja 2019 aikatauluja pitäen optio-oikeuksien 2017-2019 enimmäismäärät muuttumattomina sekä päätti lisätä rajoitetun osakeohjelman bruttomääräistä osakemäärää.

Optio-ohjelma mahdollistaa enintään 5 000 000 option liikkeeseen laskemisen. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen. Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka voidaan kohdistaa vuosille 2017, 2018 ja 2019. Optioilla on kahden vuoden kertymisaika. 2017-optioiden merkintähinta on osakkeiden merkintähinta listautumisessa. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskikurssi Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskikurssi Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2019. 2017-optio-ohjelmasta on 30.9.2018 mennessä allokoitu 1 097 650 optiota ja 2018-optio-ohjelmasta on 30.9.2018 mennessä allokoitu 1 188 500 optiota.

Optio-ohjelman osallistajat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita. Optio-ohjelman osallistajat 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 Roviassa, kun osakkeet luovutetaan. Lähtökohtainen osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Osakkeiden enimmäismäärä ennen hallituksen lisäyspäätöstä oli 500 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta on 30.9.2018 mennessä allokoitu 564 790 osakeoikeutta.

Riskit

Yhtiöllä on hyvä likviditeetti sekä kassavirta ja kannattavuuden näkymät ovat positiiviset. Tämä mahdollistaa yhtiön strategian toteuttamisen jatkossa.

Yhtiön arvion mukaan riskeissä ja epävarmuustekijöissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Olenneisimmat riskit liittyvät Rovion markkinoilla olevien kärkipelien taloudelliseen suorituskykyyn, näiden pelien jatkuvaan kehittämiseen ja pelaajien aktiivisuuden ylläpitoon.

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.

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

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

olennainen vaikutus yhtiön tulokseen.

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

2018 näkymät tarkennettu

Rovio tarkentaa koko vuoden näkymiään. Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 280–290 miljoonaa euroa (aikaisempi näkymä 260-300 miljoonaa euroa) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 10-11 prosenttia liikevaihdosta (aikaisempi näkymä 9-11 prosenttia).

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovion varsinainen yhtiökokous pidettiin 16.4.2018. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2017 sekä myönsi hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 2017. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta. Osingon täsmäytyspäivä oli 18. huhtikuuta 2018 ja osingon maksupäivä oli 25. huhtikuuta 2018.

Yhtiökokous vahvisti hallituksen jäsenmääräksi kuusi (6). Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Mika Ihamuotila, Jenny Wolfram ja Niklas Zennström valittiin uudelleen hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2019 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 7 938 554 osaketta (noin 10 % yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista).

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 15 877 108 osaketta (noin 20 % yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista).

Molemmat valtuutukset ovat voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2019 asti.

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

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta, yhteensä 7.144.698,78 euroa. Osingon täsmäytyspäivä oli 18. huhtikuuta 2018 ja osingon maksupäivä oli 25. huhtikuuta 2018.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Rovio Entertainment Oyj luovutti 2.10.2018 yhteensä 54 763 omistuksessaan ollutta Yhtiön osaketta Yhtiön avainhenkilöille ja johdolle. Luovutus on osa yhtiön osakepohjaisiin kannustinjärjestelmiin liittyvien velvoitteiden täyttämistä.

Katsauskauden jälkeen Rovio jatkoi osakkeiden takaisinosto-ohjelmaansa. Osakkeiden hankinta lopetetaan viimeistään 31.3.2019.

Rovio myi katsauskauden jälkeen 19,99 prosentin osuutensa Fun Academy Oy:ssä muille Fun Academyn osakkeenomistajille 40 000 euron kauppahintaan. Rovion omistuksen kirjanpito-arvo oli nolla ja tuotot kirjataan liiketoiminnan muihin tuottoihin.

Rovio ilmoitti 14.11.2018 Alexandre Pelletier-Normandin nimityksestä Rovion peliliiketoiminnan johtajaksi sekä Rovion johtoryhmän jäseneksi. Alexandre on merkittävän uran tehnyt, kokenut pelialan johtaja ja siirtyy Roviolle Gameloftilta. Hänen työsuhteensa alkaa 2.1.2019.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2018	7-9/ 2017	Muutos, (%)	1-9/ 2018	1-9/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2017
Liikevaihto	71,0	70,7	0,5 %	208,5	223,2	-6,6 %	297,2
Käyttökate (EBITDA)	15,0	6,1	146,2 %	38,6	46,0	-16,1 %	60,0
Käyttökate-%	21,1 %	8,6 %	-	18,5 %	20,6 %	-	20,2 %
Oikaistu käyttökate	15,0	8,6	74,9 %	38,9	50,4	-22,9 %	64,5
Oikaistu käyttökate-%	21,1 %	12,1 %	-	18,7 %	22,6 %	-	21,7 %
Liikevoitto	10,4	1,6	566,8 %	25,6	20,9	22,3 %	31,4
Liikevoittomarginaali, %	14,6 %	2,2 %	-	12,3 %	9,4 %	-	10,6 %
Oikaistu liikevoitto	10,4	4,0	156,7 %	25,9	25,4	2,2 %	35,9
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	14,6 %	5,7 %	-	12,4 %	11,4 %	-	12,1 %
Tulos ennen veroja	10,2	-0,5	-	26,0	16,7	56,1 %	26,6
Investoinnit	0,1	1,5	-96,7 %	0,4	7,4	-94,7 %	8,5
Käyttäjähankinnan kustannukset	17,8	22,2	-19,8 %	55,3	53,7	3,0 %	69,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	25,4 %	20,8 %	-	25,4 %	20,8 %	-	23,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-67,0 %	-62,8 %	-	-67,0 %	-62,8 %	-	-62,9 %
Omavaraisuusaste, %	84,6 %	72,9 %	-	84,6 %	72,9 %	-	77,9 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	-0,01	-	0,25	0,17	52,0 %	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	-0,01	-	0,25	0,16	53,1 %	0,27
Liiketoiminnan rahavirta, netto	11,1	18,0	-38,5 %	23,4	53,7	-56,5 %	59,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	387	400	-3,3 %	384	422	-9,0 %	416

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 analyytikkojen, sijoittajien ja muiden tahojen käyttämiä.

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

Täydentävinä tunnuslukuina esitetään kannattavuutta ja tehokkuutta osoittavat käyttökate, käyttökateprosentti, oikaistu käyttökate, oikaistu käyttökateprosentti, liikevoitto, liikevoittoprosentti, oikaistu liikevoitto ja oikaistu liikevoittoprosentti. Lisäksi esitetään vertailukelpoisuutta muihin alan toimijoihin verrattuna täydentävät tunnusluvut: käyttäjien hankintaan liittyvät kustannukset, käyttäjien hankintaan liittyvien kustannusten osuus (%) Games-liiketoimintayksikön liikevaihdosta ja bruttomyynti. Osinko/osake, omavaraisuusaste, oman pääoman tuotto, nettovelkaantumisaste ja investoinnit - tunnusluvut ovat Rovion näkemyksen mukaan hyödyllisiä arvioitaessa Rovion toiminnan tehokkuutta, kykyä saada rahoitusta ja maksaa velkojaan.

Vaihtoehtoisia tunnuslukuja ei tulisi tarkastella erillisenä IFRS:n mukaisista tunnusluvuista tai IFRS:n mukaisesti määriteltyjä tunnuslukuja korvaavina tunnuslukuina. Kaikki yhtiöt eivät laske vaihtoehtoisia tunnuslukuja yhdenmukaisella tavalla, ja siksi tässä olevat vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden esittämien samannimisten tunnuslukujen kanssa.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2018*	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,0		71,0
Liikevoitto	10,4		10,4

Miljoonaa euroa	7-9/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	70,7		70,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	-21,0		-21,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,0		-11,0
Poistot ja arvonalentumiset	-4,5		-4,5
Muut liiketoiminnan kulut	-32,7	2,5	-30,2
Liikevoitto	1,6	2,5	4,0

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

Miljoonaa euroa	1-9/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	223,2		223,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,7		0,7
Materiaalit ja palvelut	-59,7		-59,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-38,3	1,8	-36,4
Poistot ja arvonalentumiset	-25,0		-25,0
Muut liiketoiminnan kulut	-80,0	2,6	-77,4
Liikevoitto	20,9	4,4	25,4

Miljoonaa euroa	1-12/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	297,2		297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,8		0,8
Materiaalit ja palvelut	-81,8		-81,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-51,9	1,8	-50,1
Poistot ja arvonalentumiset	-28,6		-28,6
Muut liiketoiminnan kulut	-104,2	2,7	-101,5
Liikevoitto	31,4	4,5	35,9

* Kaudella 7-9/2018 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2018*	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017	1-12/2017
Liikevoitto	10,4	1,6	25,6	20,9	31,4
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	1,8	1,8
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,1	0,1	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			0,0		
Listautumiseen liittyvät kulut		2,5		2,5	2,5
Oikaistu liikevoitto	10,4	4,0	25,9	25,4	35,9

* Kaudella 7-9/2018 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2018*	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017	1-12/2017
Liikevoitto	10,4	1,6	25,6	20,9	31,4
Poistot ja arvonalentumiset	4,6	4,5	13,0	25,0	28,6
Käyttökate	15,0	6,1	38,6	46,0	60,0
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	1,8	1,8
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,1	0,1	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			0,0		
Listautumiseen liittyvät kulut		2,5		2,5	2,5
Oikaistu käyttökate	15,0	8,6	38,9	50,4	64,5

* Kaudella 7-9/2018 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

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

Miljoonaa euroa	7-9/2018	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017	1-12/2017
Omavaraisuusaste, %	84,6 %	72,9 %	84,6 %	72,9 %	77,9 %
Oma pääoma	156,7	127,2	156,7	127,2	140,4
Saadut ennakot	7,9	10,0	7,9	10,0	8,3
Myyntin jaksotukset	4,2	2,2	4,2	2,2	1,6
Taseen loppusumma	197,4	186,6	197,4	186,6	190,2
Oman pääoman tuotto, %	25,4 %	20,8 %	25,4 %	20,8 %	23,4 %
Voitto tai tappio ennen veroja	36,0	21,8	36,0	21,8	26,6
Tarkastelukauden alun oma pääoma	127,2	83,1	127,2	83,1	86,8
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	156,7	127,2	156,7	127,2	140,4
Nettovelkaantumisaste, %	-67,0 %	-62,8 %	-67,0 %	-62,8 %	-62,9 %
Korolliset velat	2,5	10,8	2,5	10,8	2,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	107,4	90,7	107,4	90,7	90,8
Oma pääoma	156,7	127,2	156,7	127,2	140,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5
Lyhytaikaiset korolliset velat	0,0	8,3	0,0	8,3	0,0
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	107,4	90,7	107,4	90,7	90,8
Nettovelka	-104,9	-79,9	-104,9	-79,9	-88,3

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/2018	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017	1-12/2017
Kirjattu bruttomyynti	63,2	64,3	186,6	182,6	248,7
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,4	0,0	-2,5	0,7	1,0
Asiakassopimukset	0,4	0,0	1,2	0,7	1,4
Muut oikaisuerät	0,0	-0,3	0,0	-2,1	-3,1
Liikevaihto	63,1	64,0	185,2	181,9	248,0

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 ei 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.

Käyttäjähankintainvestoinnit liittyvät uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulosperusteisten markkinointikampanjoiden kautta.

Käyttäjähankintainvestointien 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. Bruttomyynin täsmäytys liikevaihtoon esitetään kohdassa "Eräitä taloudellisia tietoja – Eräiden vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen". Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPDau JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

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

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

MUP, kuukausittaiset yksilöidyt maksajat (Monthly Unique Payers, "MUP") tarkoittaa laitteiden lukumäärää, joilla tehtiin maksu ainakin kerran kalenterikuukauden aikana sellaisella maksutavalla, josta yksittäisten maksajien määrä voidaan tunnistaa. MUP ei sisällä niitä pelaajia, jotka käyttävät sellaista maksutapaa, mistä yksittäisten käyttäjien määrää ei voida tunnistaa. Käytämme ainoastaan Rovion oman maksuvarmennusteknologian kautta saatuja tietoja, minkä johdosta historiatietoja on saatavissa vain vuodesta 2014 lähtien.

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.

Osavuositarkastus 1.1.-30.9.2018 – Taulukko-osa

Osavuositarkastuksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2018	7-9/ 2017	1-9/ 2018	1-9/ 2017	1-12/ 2017
Liikevaihto	71,0	70,7	208,5	223,2	297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,1	0,1	0,7	0,8
Materiaalit ja palvelut	20,5	21,0	59,4	59,7	81,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,7	11,0	31,2	38,3	51,9
Poistot ja arvonalentumiset	4,6	4,5	13,0	25,0	28,6
Muut liiketoiminnan kulut	25,9	32,7	79,4	80,0	104,2
Liikevoitto	10,4	1,6	25,6	20,9	31,4
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,1	-2,1	0,4	-4,2	-4,7
Osuus osakkuusyritysten tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	-0,1
Voitto (tappio) ennen veroja	10,2	-0,5	26,0	16,7	26,6
Tuloverot	2,4	0,2	5,8	4,1	6,0
Tilikauden voitto (tappio)	7,9	-0,8	20,3	12,6	20,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	7,9	-0,8	20,3	12,6	20,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	-0,0	-0,2	-0,0	-0,4	-0,4
Laaja tulos verojen jälkeen	7,9	-0,9	20,2	12,2	20,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	7,9	-0,9	20,2	12,2	20,2
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	-0,01	0,25	0,17	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,10	-0,01	0,25	0,16	0,27

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2018	30.9.2017	31.12.2017
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	45,6	57,9	57,4
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	0,5	0,4	0,5
Aineettomat hyödykkeet	40,7	56,3	53,1
Osuudet osakkuus- ja yhteisyrityksissä	0,0	0,1	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	0,8	0,8
Laskennalliset verosaamiset	3,6	0,3	3,0
Lyhytaikaiset varat	151,8	128,7	132,8
Myyntisaamiset	31,4	28,2	29,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	12,4	8,4	10,6
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	0,6	1,4	2,3
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	107,4	90,7	90,8
Varat yhteensä	197,4	186,6	190,2
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	36,7	31,3	35,8
Muuntoerot	-0,6	-0,5	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-0,6	0,0	0,0
Kertyneet voittovarot	100,2	83,0	83,7
Tilikauden voitto	20,3	12,6	20,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	156,7	127,2	140,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	156,7	127,2	140,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat	2,7	2,7	2,7
Korolliset velat	2,5	2,5	2,5
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	0,1	0,1	0,1
Laskennalliset verovelat	0,1	0,1	0,1
Lyhytaikaiset velat	38,0	56,7	47,1
Ostovelat ja muut velat	8,7	12,4	8,9
Korolliset velat	0,0	8,3	0,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,2	0,0	1,9
Saadut ennakot	7,9	10,0	8,3
Myyntituottojen jaksotus	4,2	2,2	1,6
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,4	0,5	4,4
Varaukset	0,5	0,7	0,8
Siirtovelat	16,1	22,6	21,2
Velat yhteensä	40,7	59,4	49,8
Oma pääoma ja velat yhteensä	197,4	186,6	190,2

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2017:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
1.1.2017	0,7	0,8	0,0	85,5	-0,1	86,9	0,0	86,8
Tilikauden voitto (tappio)				12,6		12,6		12,6
Osakeanti		30,0				30,0		30,0
Osakeannin transaktiomenot		-0,6				-0,6		-0,6
Optiomerkinnot		1,2				1,2		1,2
Muut laajan tuloksen erät					-0,4	-0,4		-0,4
Osakeperusteiset maksut				2,1		2,1		2,1
Osingonjako				-4,5		-4,5		-4,5
Kurssierot				-0,0		-0,0		-0,0
30.9.2017	0,7	31,3	0,0	95,6	-0,5	127,2	0,0	127,2

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2018:

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)				20,3		20,3		20,3
Optiomerkinnot		0,9				0,9		0,9
Omien osakkeiden hankinta			-0,6			-0,6		-0,6
Muut laajan tuloksen erät					-0,0	-0,0		-0,0
Osakeperusteiset maksut				2,7		2,7		2,7
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
30.9.2018	0,7	36,7	-0,6	120,4	-0,6	156,7	0,0	156,7

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2018	7-9/ 2017	1-9/ 2018	1-9/ 2017	1-12/ 2017
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	10,2	-0,5	26,0	16,7	26,6
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	4,6	4,5	13,0	25,0	28,6
Valuuttakurssien muutos	0,1	1,3	-0,7	2,6	2,7
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,0	-0,3	-0,3
Rahoituskulut	-0,0	0,2	0,2	1,3	2,0
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	1,2	0,7	2,7	1,7	3,0
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-2,9	3,0	-2,1	5,7	0,3
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-0,8	9,4	-5,4	2,4	-1,1
Saadut korot	0,1	0,0	0,2	0,0	0,0
Maksetut korot	-0,0	-0,3	-0,4	-0,9	-1,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-1,5	-0,3	-10,2	-0,5	-1,0
Liiketoiminnan nettorahavirta	11,1	18,0	23,4	53,7	59,6
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,1	-1,5	-0,4	-7,4	-8,5
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,3	0,3
Investointien nettorahavirta	-0,1	-1,5	-0,4	-7,1	-8,1
Rahoituksen rahavirrat					
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,1	0,0	-0,2	0,0	-0,1
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	0,0	-8,3	-16,7
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,1	1,2	0,9	1,2	5,7
Omien osakkeiden hankinta	-0,6	0,0	-0,6	0,0	0,0
Osakeannista saadut varat	0,0	30,0	0,0	30,0	30,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	-0,6	0,0	-0,6	-1,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	-0,1	-7,1	-4,5	-4,5
Rahoituksen nettorahavirta	-0,5	30,5	-7,0	17,7	13,1
Rahavarojen muutos	10,5	47,0	16,0	64,4	64,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,1	-1,1	0,6	-2,7	-2,7
Rahavarat kauden alussa	97,0	44,9	90,8	28,9	28,9
Rahavarat kauden lopussa	107,4	90,7	107,4	90,7	90,8

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuositiedon laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuositiedon laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2017.

Yhtiö on 2018 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana ottanut käyttöön Muutokset standardiin IFRS 2 Osakeperusteiset maksut (voimaantulo 1.1.2018). Muutosten käyttöönoton johdosta osakepalkkiojärjestelyt, jotka maksetaan ennakonpidätyksen jälkeen nettomääräisesti osakkeina, kirjataan kokonaisuudessaan osakkeina selvitettävänä järjestelyinä huolimatta siitä, että Rovio maksaa verot rahana palkkionsaajien puolesta. Muutokset IFRS 2 -standardiin, liittyen osakeperusteisten maksujen luokitteluun ja arvostamiseen, otettiin käyttöön ei-takautuvasti ja käyttöönotto kasvatti Rovion avaavan taseen 2018 omaa pääomaa 0,2 miljoonalla eurolla.

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

Tämä osavuositiedon ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2017.

Osavuositiedon lukuja ei ole tilintarkastettu.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttitiedot

Rovio otti vuonna 2017 käyttöön IFRS 8 -standardin ja määritteli toimintasegmentteikseen seuraavat: Games, Brand Licensing (BLU) ja Muut. Aiemmin Rovion liiketoiminta oli jaettu kolmeen liiketoiminta-alueeseen: Games, Licensing and Merchandise ja Media.

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 vaativat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

Kohdistukset segmenttien välillä koostuvat niin työsuhte-etuuksista aiheutuvista kuluista kuin yhteisten toimintojen yleisistä ja hallintokuluista, jotka kirjataan keskitetysti ja kohdistetaan raportoitaville segmenteille omana rivinä osana johdon raportointia.

Tuloslaskelma segmenteittäin
7-9/2018

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

Investoinnit segmenteittäin
7-9/2018

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

Varat segmenteittäin 30.9.2018

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
7-9/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	63,9	6,7	0,0		70,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	20,7	0,3	0,0		21,0
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,2	1,0	1,1	0,7	11,0
Käyttäjähankinnan kulut	22,2	0,0	0,0		22,2
Muut liiketoiminnan kulut	4,9	1,0	3,3	1,3	10,5
Kohdistukset	1,2	0,4	0,3	-1,9	0,0
Käyttökate	6,7	4,0	-4,6		6,1
Poistot ja arvonalentumiset	0,9	3,6	0,1		4,5
Liikevoitto	5,8	0,4	-4,7		1,6
Käyttökate	6,7	4,0	-4,6		6,1
Oikaisut	0,0	0,0	2,5		2,5
Oikaistu käyttökate	6,7	4,0	-2,1		8,6
Liikevoitto	5,8	0,4	-4,7		1,6
Oikaisut	0,0	0,0	2,5		2,5
Oikaistu liikevoitto	5,8	0,4	-2,2		4,0

Investoinnit segmenteittäin
7-9/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,8	0,7	0,0	1,5

Varat segmenteittäin 30.9.2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,6	46,4	2,9	57,9

**Tuloslaskelma segmenteittäin
1-9/2018**

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

**Investoinnit segmenteittäin
1-9/2018**

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

Varat segmenteittäin 30.9.2018

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-9/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	181,9	41,4	0,0		223,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,3	0,3		0,7
Materiaalit ja palvelut	57,3	2,3	0,0		59,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	25,4	6,9	3,7	2,2	38,3
Käyttäjähankinnan kulut	53,7	0,0	0,0		53,7
Muut liiketoiminnan kulut	12,5	4,5	5,2	4,1	26,3
Kohdistukset	3,8	1,6	0,9	-6,3	0,0
Käyttökate	29,2	26,3	-9,5		46,0
Poistot ja arvonalentumiset	3,9	21,0	0,2		25,0
Liikevoitto	25,3	5,3	-9,7		20,9
Käyttökate	29,2	26,3	-9,5		46,0
Oikaisut	0,1	1,9	2,5		4,4
Oikaistu käyttökate	29,2	28,2	-7,0		50,4
Liikevoitto	25,3	5,3	-9,7		20,9
Oikaisut	0,1	1,9	2,5		4,4
Oikaistu liikevoitto	25,4	7,2	-7,2		25,4

Investoinnit segmenteittäin
1-9/2017

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

Varat segmenteittäin 30.9.2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,6	46,4	2,9	57,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	248,0	49,2	0,0		297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,3	0,3		0,8
Materiaalit ja palvelut	78,4	3,4	0,0		81,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	34,9	8,3	5,8	3,0	51,9
Käyttäjähankinnan kulut	69,6	0,0	0,0		69,6
Muut liiketoiminnan kulut	16,9	5,8	6,5	5,5	34,6
Kohdistukset	5,2	2,0	1,3	-8,4	0,0
Käyttökate	43,2	30,1	-13,2	0,0	60,0
Poistot ja arvonalentumiset	4,7	23,6	0,3		28,6
Liikevoitto	38,4	6,4	-13,5		31,4
Käyttökate	43,2	30,1	-13,2		60,0
Oikaisut	0,1	1,9	2,6		4,5
Oikaistu käyttökate	43,2	31,9	-10,7		64,5
Liikevoitto	38,4	6,4	-13,5		31,4
Oikaisut	0,1	1,9	2,6		4,5
Oikaistu liikevoitto	38,5	8,3	-11,0		35,9

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	4,1	3,9	0,4	8,5

Varat segmenteittäin 31.12.2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,7	43,3	5,4	57,4

3. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat:

Miljoonaa euroa	30.9.2018	30.9.2017	31.12.2017
Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,2	0,1	0,1
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,1	0,1	0,1
Yhteensä	0,3	0,2	0,3
Toimitilojen vuokravelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	2,2	2,5	2,5
Myöhempinä vuosina erääntyvät	2,0	4,1	3,7
Yhteensä	4,1	6,6	6,1
Muut velvoitteet			
Yrityskiinnitykset	0,0	30,0	30,0
Yhteensä	0,0	30,0	30,0

4. Lähipiiriliiketoimet

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

Trema on yhteisö, jolla on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Aikaisempi määräysvalta on poistunut listautumisessa tehtyjen osakemyyntien yhteydessä.

Huhtikuussa 2018 maksettiin osinkoina 2,9 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Treman välillä.

Elokuussa 2018 yhtiö myi Mikael Hedille tämän keksimän kauko-ohjattaviin ajoneuvoihin liittyvän keksinnön Yhdysvaltoihin rekisteröidyn patentin. Rovio ei odottanut saavansa merkittävää hyötyä patentista, joten se myytiin 38 tuhannen euron kauppahintaan, jolla katettiin patentin hakemuskustannukset. Lisäksi Rovio tulisi saamaan osuuden patentista tulevaisuudessa kertyvästä liikevaihdosta. Mikael Hed on Treman vähemmistöomistaja ja hänellä on yhtiössä huomattava vaikutusvalta

5. Yrityskaupat

2018 ensimmäisellä vuosineljänneksellä Rovio myi 34,74 prosentin osuutensa Sunwoo Entertainment Co., Ltd:ssä, joka oli Rovion osakkuusyritys. Rovio myi omistuksensa enemmistöomistajalle 37 tuhannen euron kauppasummalla. Rovion omistuksen kirjanpito-arvo oli nolla.

6. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	7-9/ 2018	7-9/ 2017	1-9/ 2018	1-9/ 2017	1-12/ 2017
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	-0,01	0,25	0,17	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	-0,01	0,25	0,16	0,27
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	79 315	77 921	79 315	77 921	79 171
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	79 403	75 080	79 352	74 992	75 795
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 308	77 183	80 259	76 450	77 370