

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedustus

25.4.2019

Q1

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-MAALISKUU 2019

19

Pelien liikevaihto kasvoi 16,6 prosenttia vuodessa, uudella Angry Birds Dream Blast -pelillä vahva alku

Tammi-maaliskuu 2019 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 70,9 miljoonaa euroa (65,7) ja kasvoi 7,8 prosenttia vuodessa, vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvua oli noin 3 prosenttia
- Rovion uusin peli Angry Birds Dream Blast, joka lanseerattiin tammikuun 24., tuotti 6,9 miljoonaa euroa bruttomyyntiä ja saavutti maaliskuussa jo 11,5 miljoonan euron kvartaalitason
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 16,6 prosenttia 66,3 miljoonaan euroon (56,8); Vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvu oli noin 11 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 65,8 miljoonaa euroa tai 12,3 prosenttia kasvua vuodessa; vertailukelpoisiin valuuttakurssein kasvua oli noin 7 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 23,7 miljoonaan euroon (14,6) tai 35,8 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (25,7)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 48,2 prosenttia 4,6 miljoonaan euroon (8,9)
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 7,5 miljoonaa euroa (9,6) ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,5 prosenttia (14,6)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 9,3 miljoonaa euroa (10,8) ja oikaistu liikevoittomarginaali 13,1 prosenttia (16,4)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 3,3 miljoonaa euroa (10,5)
- Osakekohtainen tulos oli 8 senttiä (9)
- Rovio otti käytäntöön IFRS 16 vuokrasopimusstandardin tämän voimaantulopäivänä 1. tammikuuta, 2019. Standardin käyttöönoton vaikutus katsauskaudella käyttökatteeseen oli +0,6 miljoonaa euroa, liikevoittoon 0,0 miljoonaa euroa ja nettokassavirtaan +0,6 miljoonaa euroa sekä taseen loppusummaan +9,2 miljoonaa euroa katsauskauden lopussa.

Avainluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2019	1-3/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	70,9	65,7	7,8 %	281,2
Käyttökate (EBITDA)*	10,5	14,3	-26,7 %	47,8
Käyttökate-%*	14,8 %	21,8 %	-	17,0 %
Oikaistu käyttökate*	10,5	14,6	-28,3 %	47,5
Oikaistu käyttökate-%*	14,8 %	22,2 %	-	16,9 %
Liikevoitto*	7,5	9,2	-19,2 %	31,5
Liikevoittomarginaali, %*	10,5 %	14,1 %	-	11,2 %
Oikaistu liikevoitto*	7,5	9,6	-22,1 %	31,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %*	10,5 %	14,6 %	-	11,1 %
Tulos ennen veroja	7,5	9,0	-16,0 %	32,2
Investoinnit	0,7	0,3	105,1 %	1,3
Käyttäjähankinnan kustannukset	23,7	14,6	62,7 %	78,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,5 %	25,7 %	-	21,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %*	-67,4 %	-66,4 %	-	-75,3 %
Omavaraisuusaste, %*	78,4 %	81,5 %	-	83,7 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,09	-15,2 %	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,09	-15,0 %	0,31
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	3,3	10,5	-68,9 %	42,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	422	385	9,6 %	388

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

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita. Laskenta-kaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa.

Vertailukelpoisen valuuttakurssien esitetyt muutokset kausien välillä on laskettu kurssaamalla raportointikauden luvut vertailukauden keskimääräisellä Yhdysvaltain dollarin ja euron välisellä valuuttakurssilla ottaen huomioon Yhdysvaltain dollaripohjaiset pelinsisäiset ostokset Yhdysvalloissa sekä globaalit mainosverkkomyynnit.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Rovion ensimmäinen vuosineljännes alkoi vauhdikkaasti! Angry Birds 2 -pelin vahva tulos sekä Angry Birds Dream Blastin onnistunut julkaisu siivittivät Rovion ensimmäisen vuosineljänneksen peliliikevaihdon 16,6% kasvuun viime vuoden vastaavaan jaksoon verrattuna.

Rovion vuoden 2019 ensimmäisen vuosineljänneksen liikevaihto oli 70,9 miljoonaa euroa ja kasvua viime vuoden vastaavaan jaksoon verrattuna oli 7,8%. Oikaistu liikevoitto oli 7,5 (9.6) miljoonaa euroa ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,5% (14,6). Liikevoiton lasku johtui pääasiassa Brand Licensing -yksikön pienemmästä liikevaihdosta, kuten vuoden alussa odotimmekin.

Julkaisimme menestyksekkäästi tammikuun lopussa Angry Birds Dream Blast -pelin. Dream Blastin ensimmäisen vuosineljänneksen bruttomyynti oli 6,9 miljoonaa euroa. Tämä edesauttoi Rovion peliliiketoimintaa saavuttamaan 65,8 miljoonan bruttomyyntin. Maaliskuussa Dream Blastin bruttomyyntin vuosineljänneksen taso ylitti jo 11 miljoonaa euroa ja Dream Blast on siten tällä hetkellä Rovion toiseksi suurin peli.

Angry Birds 2:n bruttomyynti oli hyvällä 32 miljoonan euron tasolla huolimatta peliin kohdistetuista pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista. Pelin bruttomyynti kasvoi 48% vuodessa. Angry Birds Friends menestyi tasaisesti 7,2 miljoonan euron bruttomyyntillä. Investoimme ennätyselliset 23,7 (14,6) miljoonaa euroa käyttäjähankintaan, josta suurin osa käytettiin vauhdittamaan Angry Birds Dream Blastin julkaisua.

Kehityksessä olevien uusien peliprojektien määrä on edelleen terveellä pohjalla. Meillä on tällä hetkellä 14 peliä eri kehitysvaiheissa ja niistä kaksi on koemarkkinoinnissa. Tavoittelemme seuraavaa maailmanlaajuista pelilanseerausta vuoden toisella puoliskolla.

Brand Licensing -liiketoimintayksikkömme liikevaihto oli 4.6 miljoonaa euroa eli 48,2% pienempi kuin viime vuoden vastaavalla jaksolla johtuen odotetusti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan pienemmästä liikevaihdosta. Angry Birds -elokuva 2 saa ensi-iltansa tämän vuoden elokuussa ja odotamme elokuvan ja siihen liittyvän markkinoinnin kasvattavan lisensiointiliiketoimintaamme sekä tuovan uusia käyttäjien Angry Birds -pelimme pariin vuoden 2019 jälkipuoliskolla.

Uusi ja mukaansatempaava, lisätyn todellisuuden pelimme Angry Birds AR: Isle of Pigs on nyt ennakkotilattavissa Applen sovelluskaupassa ja pikapuoliin myös ladattavissa Applen iPhone- ja iPad-laitteille.

Rovion 80-prosenttisesti omistama tytäryhtiö Hatch Entertainment, joka kehittää suurelle yleisölle suunnattua mobiilipelien suoratoistopalvelua, allekirjoitti huhtikuussa yhteistyösopimuksen Samsungin kanssa jo aikaisemmin solmittujen NTT Docomon ja Sprintin yhteistyösopimusten vanavedessä. Hatch hakee kasvuaan vauhdittaakseen ulkoista rahoitusta ja uusia strategisia yhteistyökumppaneita.

Edessämme on siis monia jännittäviä asioita ja haluankin jo nyt kiittää kaikkia roviolaisia hienosta ja hauskaasta vuoden aloituksesta!

2019 näkymät (muuttumattomat)

Rovion liikevaihdon odotetaan vuonna 2019 kasvavan 300–330 miljoonaan euroon ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta.

Näkymien perusta

Vuonna 2019 Rovion Games-liiketoiminta jatkaa jo julkaistujen pelien kehittämistä Pelit Palveluna -

strategian mukaisesti, toteuttaa kannattavaa käyttäjähankintaa sekä kehittää uusia pelejä. Tavoitteena on julkaista vähintään kaksi uutta peliä vuoden aikana (ensimmäinen peli, Angry Birds Dream Blast julkaistiin 24. tammikuuta). Toisen julkaisun odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan noin 30 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasolla ja tavoiteltu takaisinmaksuaika on keskimäärin 12 kuukautta. Käyttäjähankintainvestointien määrä voi vaihdella riippuen pelien monetisaation kehityksestä, uusien pelien julkaisuajankohdasta sekä kilpailutilanteesta.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan kasvavan vuonna 2019 erityisesti vuoden toisella vuosipuoliskolla, jolloin Angry Birds -elokuvan jatko-osa on ajoitettu julkaistavaksi.

Vuoden 2019 ensimmäisen vuosipuoliskon liikevaihdon odotetaan olevan samalla tai hieman korkeammalla tasolla kuin vuoden 2018 toisella vuosipuoliskolla ja kannattavuuden olevan alle koko vuoden 2019 keskiarvon. Isoin liikevaihdon ja tuloksen kontribuutio odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle. Vertailukelpoisen liikevoiton ilman Hatch Entertainmentia odotetaan olevan 12-14 prosenttia liikevaihdosta.

Tiedotustilaisuus ja webcast

Rovio järjestää vuoden 2019 ensimmäistä osavuosikatsausta koskevan englanninkielisen webcast tiedotustilaisuuden kysymys- ja vastausosioilla sijoittajille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 25.4.2019 klo 14.00-15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana www.rovio.com/investors-investor-calendar, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Lisätietoja:

Toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 207 888 300

Talusojohtaja 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, 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 yhtiö tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds -elokuvan, joka oli ensi-iltaviikonloppunaan lipputulosten kärjessä 50 maassa, ja jonka jatko-osa on tulossa jakeluun 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälisalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n osavuosikatsaus

1-3/2019

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon huhtikuu 2019 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjien kulutuksen mukaan mitattuna arvoitiin olevan 62 miljardia dollaria vuonna 2018, mikä oli 10 prosenttia kasvua vuodessa. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 68 miljardiin dollariin vuonna 2019, mikä on 10 prosenttia kasvua vuodessa. Globaalien markkinoiden kasvuvauhti oli hieman laskenut aikaisimmista arvioista erityisesti Kiinassa, Lähi-idässä ja Afrikassa. Kiinan markkinoiden kasvu on vielä toipumassa Kiinan viranomaisten 9 kuukautta kestävästä tauosta uusien kotimaisten että ulkomaisten pelien hyväksymisessä vuoden 2018 lopussa.

Pitkällä tähtäimellä globaalien mobiilipelimarkkinoiden odotetaan jatkavan kaksinumeroista kasvuvauhtiansa ja kasvavan 11 prosentin CAGR:lla vuosina 2018-2022. Länsimarkkinoiden odetaan kasvavan 9 prosentin CAGR vauhdilla 2018-2022.

Liikevaihto ja tulos

Tammi-maaliskuu 2019

Katsauskaudella Rovion liikevaihto kasvoi 7,8 prosenttia 70,9 miljoonaan euroon (65,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssien kasvu oli noin 3 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 16,6 prosenttia 66,3 miljoonaan euroon (56,8). Yhdysvaltain dollarin ja euron valuuttakurssi oli suotuisa vertailukauteen nähden ja vertailukelpoisin valuuttakurssien kasvu oli 11 prosenttia. Kasvu johtui Angry Birds 2:n vahvasta 48%:n vuosikasvusta sekä uuden Angry Birds Dream Blast – pelin lanseerauksesta 24. tammikuuta.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 48,2 prosenttia 4,6 miljoonaan euroon (8,9) kuten odotettu johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan liikevaihdon pienentymisestä. Liikevaihto koostui 3,2 miljoonasta eurosta (7,1) Content Licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 1,4 miljoonasta eurosta (1,7) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 10,5 miljoonaa euroa (14,6), tai 14,8 prosenttia (22,2) liikevaihdosta. Viime vuotta alhaisempi käyttökate johtui pääasiassa Angry Birds elokuvan pienemmästä liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 7,5 miljoonaa euroa (9,6), ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,5 prosenttia (14,6 prosenttia). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 9,3 miljoonaa euroa (10,8) ja oikaistu liikevoittomarginaali 13,1% (16,4). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja. Vertailukaudella tammi-maaliskuu 2018 oikaisut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 11,2 miljoonaa euroa (10,6) tai 16,8 prosenttia liikevaihdosta (18,7). Games-segmentin kannattavuus oli alhaisempi johtuen käyttäjähankintainvestointien kasvusta 23,7 miljoonaan euroon (14,6) tai 35,8 prosenttiin liikevaihdosta (25,7). Käyttäjähankintainvestointien lisäys oli suurimmalta osin kohdistettu uuden Angry Birds Dream Blast -pelin kasvuun.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,5 miljoonaa euroa (6,6) ja oikaistu käyttökatemarginaali 54,1 prosenttia (74,2). Pienempi käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta katsauskaudella.

Konsernin tulos ennen veroja oli 7,5 miljoonaa euroa (9,0) ja osakekohtainen tulos 8 senttiä (9 senttiä).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,7 miljoonaa euroa (0,3) vuoden 2019 ensimmäisellä neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,1 miljoonaa euroa (0,3) ensimmäisellä neljänneksellä. Lasku johtui pääosin ulkoistettujen kehitysprojektien määrän laskusta. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,5 miljoonaa euroa (0,0) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rovio julkisti 2019 ensimmäisellä neljänneksellä kolmen miljoonan Yhdysvaltain dollarin suuruisen sijoituksen Play Venturesin hallinnoimaan pääomasijoitusrahastoon. Ensimmäinen 0,8 miljoonan euron maksuerä suoritettiin katsauskaudella.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2019 ensimmäisellä vuosineljänneksellä 3,0 miljoonaa euroa (0,7), koostuen noin 0,7 miljoonan euron osakemerkinnöistä, Hatch Entertainmentin NTT DoCoMo Venturesilta saamasta 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasta, 0,7 miljoonan euron leasingmaksut, jotka uudelleenluokiteltiin liiketoiminnan rahavirroista IFRS 16 -standardin edellyttämällä tavalla, tasoittivat näitä hieman.

Ensimmäisen neljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 16,4 miljoonaa euroa (2,5), joka koostui Tekesin 3,6 miljoonan euron tuotetehityslainoista, NTT DoCoMo Venturesilta saadusta 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasta, sekä 9,9 miljoonan euron leasingveloista, jotka on IFRS 16 -standardin mukaisesti on kirjattu taseeseen.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 128,8 miljoonaa euroa (101,5). Lisäksi yhtiöllä on luottolimiittisopimus, jonka nostamaton pääoma on 20,0 miljoonaa euroa.

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Tammi-maaliskuu 2019

Games-segmentin liikevaihto kasvoi raportointikaudella 16,6 prosenttia edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna ja oli ennätyselliset 66,3 miljoonaa euroa (56,8). Yhdysvaltain dollarin vahvistuminen euroon nähden vaikutti positiivisesti liikevaihtoon ja vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 11 prosenttia.

Ennätysellinen liikevaihto johtui Angry Birds Dream Blast -pelin julkaisusta tammikuun lopussa, sekä Angry Birds 2 -pelin jatkuneesta kasvusta vuositasolla. Rovion viisi suurinta peliä raportointikaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Friends, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Match ja Angry Birds Pop.

Games-segmentin käyttökate nousi 11,2 miljoonaan euroon (10,3), joka vastaa 8,1 prosentin kasvua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Kasvu johtui korkeammasta liikevaihdosta ja edellisvuotta alhaisemmista operatiivisista kustannuksista.

Käyttäjähankintainvestoinnit katsauskaudella kasvoivat 23,7 miljoonaan euroon (14,6), joka oli 35,8 prosenttia (25,7) pelien liikevaihdosta. Käyttäjähankintainvestointien kasvu johtui Angry Birds Dream Blastin julkaisusta ja tämän kasvun tukemisesta. Katsauskauden loppupuolella käyttäjähankintainvestoinnin painopistettä siirrettiin Angry Birds 2:sta Dream Blastiin. Odotamme vuoden 2019 toisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestointien pysyvän samalla tai hieman suuremmalla tasolla kuin ensimmäisellä vuosineljänneksellä.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit olivat 0,1 miljoonaa euroa (0,3), joka on 52,7% vähemmän kuin vastaavalla raportointikaudella vuotta aiemmin.

Miljoonaa euroa	1-3/ 2019	1-3/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
-----------------	--------------	--------------	--------------	---------------

Bruttomyynti	65,8	58,6	12,3 %	253,3
Liikevaihto	66,3	56,8	16,6 %	250,4
Oikaistu käyttökate	11,2	10,6	4,8 %	40,8
Oikaistu käyttökate, %	16,8 %	18,7 %		16,3 %
Käyttökate	11,2	10,3	8,1 %	40,5
Käyttökate, %	16,8 %	18,2 %		16,2 %
Käyttäjähankinnan investoinnit	23,7	14,6	62,7 %	78,6
Käyttäjähankinnan investointien osuus liikevaihdosta, %	35,8 %	25,7 %		31,4 %
Investoinnit	0,1	0,3	-52,7 %	0,3

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

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 2019 ensimmäisellä kvartaalilla Rovion Games segmentin operatiivinen painopiste oli Angry Birds Dream Blast -pelin globaalissa julkaisussa, olemassa olevien avainpelien, erityisesti Angry Birds 2, Angry Birds Friends ja Angry Birds Match, kehittämisessä, sekä käyttäjähankinnan investointien optimoinnissa.

Päivittäisten käyttäjien määrä pysyikin Angry Birds Dream Blast -pelin julkaisun ansiosta samalla tasolla kuin perinteisesti vilkkaammalla vuoden viimeisellä kvartaalilla.

Myös peliportfolion monetisaatiota -kuvaavat tunnusluvut, keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDAAU) ja keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU), pysyivät historiallisesti korkeimmalla tasollaan. Top-5 pelien ARPDAAU säilyi 0,18 eurossa, ja MARPPU kasvoi yhden prosentin 38,7 eurosta 39,0 euroon.

Miljoonaa euroa	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017
Bruttomyynti top-5	56,1	57,7	54,3	54,8	46,5	51,8
Bruttomyynti yhteensä	65,8	66,7	63,2	64,8	58,6	66,1

Miljoonaa	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017
DAU top-5	3,5	3,5	3,8	4,0	3,6	4,0
DAU kaikki	7,0	7,0	8,0	8,8	8,7	9,2
MAU top-5	17,1	18,0	20,2	22,2	18,1	20,3
MAU kaikki	49,3	50,1	59,6	64,2	61,7	64,8

Tuhatta	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017
MUP top-5	422	444	451	497	407	447
MUP kaikki	495	504	517	581	507	555

Euroa	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017
ARPDAAU top-5	0,18	0,18	0,16	0,15	0,14	0,14
ARPDAAU kaikki	0,10	0,10	0,09	0,08	0,08	0,08
MARPPU top-5	39,0	38,7	36,0	33,5	35,6	35,6
MARPPU kaikki	38,5	38,9	35,9	33,0	35,0	35,2

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Games-segmentin bruttomyynti oli vuoden ensimmäisellä kvartaalilla 65,8 miljoonaa euroa (58,6), joka vastaa 12,3 prosentin kasvua vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli noin 7 prosenttia.

Angry Birds 2, joka julkaistiin heinäkuussa 2015, kasvoi 48% vuositasolla ja oli edelleen Rovion suurin peli katsauskaudella. Angry Birds 2:n bruttomyynti ensimmäisellä kvartaalilla oli 32,0 miljoonaa euroa (21,6) ja julkaisunsa jälkeen se on saavuttanut yhteensä jo 285 miljoonan euron bruttomyyntin.

Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012, oli Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella. Angry Birds Friendsin bruttomyynti säilyi edellisvuoden tasolla ja oli 7,2 miljoonaa euroa (7,2).

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli tammikuun 24. päivä julkaistu Angry Birds Dream Blast. Sen bruttomyynti katsauskaudella oli 6,9 miljoonaa euroa (0) ja maaliskuussa peli oli saavuttanut jo yli 11 miljoonan euron liikevaihdon kvartaalitason.

Rovion neljänneksi suurin peli katsauskaudella oli pulmapeli Angry Birds Match, joka julkaistiin elokuussa 2017. Angry Birds Matchin bruttomyynti kasvoi kahdeksan prosenttia edellisvuodesta 6,8 miljoonaan euroon (6,2).

Angry Birds Pop, joka julkaistiin maaliskuussa 2015, sivuutti Angry Birds Blast:n ja oli Rovion viidenneksi suurin katsauskaudella ja tuotti 3,3 miljoonaa euron bruttomyyntin (4,1).

Muut pelit, jotka sisältävät vähemmän aktiivisesti ylläpidettäviä pelejä, saavuttivat 9,7 miljoonan euron bruttomyyntin (19,5) ja laskivat 50,2 prosenttia vuodessa. Muut pelit sisältävät myös Angry Birds Evolution, Angry Birds Blast ja Battle Bay -pelit, jotka raportoitiin aiemmin yksitellen.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	1-3/2019	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017
AB 2	32,0	35,2	30,8	29,7	21,6	19,9
AB Friends	7,2	7,9	8,2	8,0	7,2	7,9
AB Dream Blast	6,9	0,5				
AB Match	6,8	6,7	6,5	6,8	6,2	7,4
AB Pop	3,3	3,8	3,6	3,8	4,1	4,5
Muut pelit	9,7	12,7	14,1	16,4	19,5	26,4
Yhteensä	65,8	66,7	63,2	64,8	58,6	66,1

Brand Licensing

Tammi-maaliskuu 2019

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella laski odotetusti 48,2 prosenttia 4,6 miljoonaan euroon (8,9). Liikevaihto koostui 3,2 miljoonasta eurosta (7,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 1,4 miljoonaa (1,7) Consumer Products -liiketoiminnasta. Alhaisempi Content Licensing -liiketoiminnan liikevaihto johtui ensimmäisen Angry Birds elokuvan liikevaihdon pienentymisestä kuten on odotettavissa elokuvien tuloutusmallien mukaan. Consumer Products-liiketoiminnan hidas vuoden alku oli odotettavissa vanhempien lisenssisopimusten rahavirtojen pienentyessä ja uusien sopimuksien odottaessa Angry Birds -elokuva 2:n ensi-iltaa vuonna 2019.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,5 miljoonaa euroa (6,6) ja käyttökatemarginaali oli 54,1 prosenttia (74,2). Alhaisempi käyttökate johtui pienemmistä elokuvan tuloista viime vuoden vertailukauteen nähden.

Katsauskaudella Brand Licensing -segmentti jatkoi Angry Birds -elokuvan jatko-osan lisenssiohjelman sekä muun sisällön, kuten TV animaation ja live-tapahtumien kehittämistä.

Miljoonaa euroa	1-3/ 2019	1-3/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	4,6	8,9	-48,2 %	30,8
Consumer products	1,4	1,7	-21,4 %	8,6
Content licensing	3,2	7,1	-54,7 %	22,2
Oikaistu käyttökate	2,5	6,6	-62,2 %	20,8
Oikaistu käyttökate-%	54,1 %	74,2 %		67,5 %
Käyttökate	2,5	6,6	-62,2 %	20,8
Käyttökate-%	54,1 %	74,2 %		67,5 %
Investoinnit	0,0	0,0	-	0,2
Poistot	1,9	4,4	-57,9 %	13,7

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille sekä älytelevisioille. Tällä hetkellä palvelussa on yli 100 peliä ja joka viikko tavoitellaan yhden uuden pelin lisäämistä. Yli 150 pelinkehittäjää ja -julkaisijaa on sopinut Hatchin kanssa yhteensä yli 400 pelin julkaisemisesta. Hatch on tällä hetkellä ladattavissa Samsung Galaxy – sovelluskaupassa Koreassa sekä Google Play:ssä Japanissa, Pohjoismaissa, UK:ssa ja Irlannissa. Hatch Premium, joka on tilausmaksullinen palvelu, jossa on m.m. TV yhteensopivuus ja muuta sisältöä ilman mainoksia, on nyt saatavilla Japanissa ja Koreassa.

Helmikuussa 2019 Hatch julkisti strategisen kumppanuuden Japanin isoimman teleoperaattorin NTT Docomon kanssa. Hatch tulee esiasennettuna NTT Dcomon asiakkaiden yhteensopivissa älytelevisioissa sekä digibokseissa. Helmikuussa Hatch julkisti myös Yhdysvaltalaisen teleoperaattorin Sprintin kanssa yhteistyön, jonka puitteissa Hatch Premium palvelu on osana Sprintin 5G-puhelimien lanseerauksessa Yhdysvalloissa myöhemmin tänä keväänä.

Hatchin operatiiviset kulut olivat ensimmäisellä vuosineljänneksellä 1,8 miljoonaa euroa. Vuoden 2019 aikana, Rovio tutkii vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita Hatchin kasvun vauhdittamiseksi ja on myös valmis pienentämään omistusosuuttaan alle 50 prosentin.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.3.2019	31.3.2018	31.12.2018
Pitkäaikaiset varat	52,9	53,1	45,4
Lyhytaikaiset saamiset	43,8	40,2	34,2
Rahavarat	128,8	101,5	123,6
Varat yhteensä	225,6	194,7	203,2
Oma pääoma	166,9	149,0	159,4
Rahoitusvelat	16,4	2,5	3,6
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,6	11,9	12,7
Muut lyhytaikaiset velat	29,7	31,3	27,4
Oma pääoma ja velat yhteensä	225,6	194,7	203,2

Rovion taseen loppusumma 31.3.2019 oli 225,6 miljoonaa euroa (194,7), josta oman pääoman osuus oli 166,9 miljoonaa euroa (149,0). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 128,8 miljoonaa euroa (101,5). Rahavarojen kasvu johtui pääosin käyttökatteesta ja NTT DoCoMo Venturesin vaihtovelkakirjalainasta, jota käyttöpääoman kasvu ja maksetut verot hieman tasoittivat.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus kasvoivat 12,6 miljoonaan euroon (11,9), johtuen pääosin Gamesin myyntituottojen jaksotuksesta, jota hieman pienentyneet saadut ennakot osittain tasoittivat.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.3.2019 yhteensä 52,9 miljoonaa euroa (53,1), nousten 45,4 miljoonasta eurosta 31.12.2018. Muutos johtui pääasiassa käyttöoikeusomaisuuserien (toimisto- ja kalustoleasingien) tunnistamisesta taseeseen IFRS 16-standardin käyttöönoton seurauksena, osittain tasoittuen aineettomien hyödykkeiden vähentymisellä. Aineettomien hyödykkeiden muutos johtuu poistoista, liittyen pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 31.3.2019 oli negatiivinen 112,5 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 3,6 miljoonaa euroa on Tekesiltä, 3,0 miljoonaa euroa on NTT DoCoMo Venturesilta, sekä 9,9 miljoonaa euroa leasing-sopimuksista johtuvia rahoituslainoja.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa

	1-3/2019	1-3/2018	1-12/2018
Liiketoiminnan rahavirrat	3,3	10,5	42,6
Investointien rahavirrat	-1,4	-0,3	-1,2
Rahoituksen rahavirrat	3,0	0,7	-9,4
Rahavarojen muutos	4,8	10,8	32,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,4	-0,2	0,8
Rahavarat kauden alussa	123,6	90,8	90,8
Rahavarat kauden lopussa	128,8	101,5	123,6

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 3,3 miljoonaa euroa (10,5) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen lasku johtui käyttökateen laskusta ja käyttöpääoman muutoksesta, jota vertailukautta pienemmän maksetut verot hieman tasoittivat.

Investointien rahavirta oli -1,4 miljoonaa euroa (-0,3) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Investointien kasvu johtui pääosin 0,8 miljoonan euron Play Ventures -sijoituksesta, sekä investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirta oli 3,0 miljoonaa euroa (0,7) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Kasvu johtui NTT DoCoMo Venturesin 3 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasta, jota 0,7 miljoonan euron leasingmaksut osittain tasoittivat. Leasingmaksut esitetään vuoden 2019 alusta lähtien rahoituksen rahavirroissa aiemman liiketoiminnan rahavirroissa esittämisen sijaan, IFRS 16 -standardin käyttöönoton seurauksena.

Henkilöstö

Tammikuusta maaliskuuhun 2019 Roviolla työskenteli keskimäärin 422 henkilöä (385). Näistä 324 henkilöä (298) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 31 henkilöä (35) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 67 henkilöä (52) muissa toiminnoissa, sisältäen Hatch Entertainmentin ja hallinnon.

Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kasvoi loppuvuodesta 2018 tapahtuneen Playraven Oy -yritysoston, sekä Hatch Entertainmentin orgaanisen kasvun johdosta.

	1-3/ 2019	1-3/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	422	385	9,6 %	388
Työntekijät (kauden loppu)	426	377	13,0 %	418

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.3.2019 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 464 742 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 31.3.2019 595 237 omaa osakettaan.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
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	660 000	0,83 %
Rovio Entertainment Oyj	595 237	0,75 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	514 196	0,65 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	11 042 453	13,90 %
Muut osakkeenomistajat	68 422 289	86,1 %
Yhteensä	79 464 742	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.

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 keskipainotus Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskipainotus Nasdaq Helsingissä 2 -31.5.2019. 2017-optio-ohjelmasta on 31.3.2019 mennessä allokoitu 985 150 optiota ja 2018-optio-ohjelmasta on 31.3.2019 mennessä allokoitu 1 168 500 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 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 31.3.2019 mennessä allokoitu 607 140 osakeoikeutta.

Muutokset johdossa

Alexandre Pelletier-Normand aloitti 2. tammikuuta, 2019, Rovion peliliiketoiminnan johtajana sekä on osana Rovion johtoryhmää. Alexandre on merkittävän uran tehnyt, kokenut pelialan johtaja.

Heini Kaihu, joka on aikaisemmin toiminut Rovion Puzzle-pelistudion johtajana, nimitettiin 1. helmikuuta, 2019 Rovion henkilöstöjohtajaksi sekä Rovion johtoryhmän jäseneksi.

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 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.

2019 näkymät (muuttumattomat)

Rovion liikevaihdon odotetaan vuonna 2019 kasvavan 300–330 miljoonaan euroon ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta.

Näkymien perusta

Vuonna 2019 Rovion Games-liiketoiminta jatkaa jo julkaistujen pelien kehittämistä Pelit Palveluna -strategian mukaisesti, toteuttaa kannattavaa käyttäjähankintaa sekä kehittää uusia pelejä. Tavoitteena on julkaista vähintään kaksi uutta peliä vuoden aikana (ensimmäinen peli, Angry Birds Dream Blast julkaistiin 24. tammikuuta). Toisen julkaisun odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle.

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan noin 30 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasona ja tavoiteltu takaisinmaksuaika on keskimäärin 12 kuukautta. Käyttäjähankintainvestointien määrä voi vaihdella riippuen pelien monetisaation kehityksestä, uusien pelien julkaisuajankohdasta sekä kilpailutilanteesta.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan kasvavan vuonna 2019 erityisesti vuoden toisella vuosipuoliskolla, jolloin Angry Birds - elokuvan jatko-osa on ajoitettu julkaistavaksi.

Vuoden 2019 ensimmäisen vuosipuoliskon liikevaihdon odotetaan olevan samalla tai hieman korkeammalla tasolla kuin vuoden 2018 toisella vuosipuoliskolla ja kannattavuuden olevan alle koko

vuoden 2019 keskiarvon. Isoin liikevaihdon ja tuloksen kontribuutio odotetaan ajoittuvan vuoden toiselle vuosipuoliskolle. Vertailukelpoisen liikevoiton ilman Hatch Entertainmentia odotetaan olevan 12–14 prosenttia liikevaihdosta.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

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 % 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 % 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 päättämiseen 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.

Osakemerkinnät optio-oikeuksilla

Katsauskauden jälkeen Rovio Entertainment Oyj:ön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 212 900 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 610 260,00 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 677 642 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 8.4.2019. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osakkeelta, yhteensä 7.117.416,45 euroa. Osingon täsmäytyspäivä oli 11. huhtikuuta 2019 ja osingon maksupäivä oli 18. huhtikuuta 2019.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2019	1-3/ 2018	Muutos, %	1-12/ 2018
Liikevaihto	70,9	65,7	7,8 %	281,2
Käyttökate (EBITDA)*	10,5	14,3	-26,7 %	47,8
Käyttökate-%*	14,8 %	21,8 %	-	17,0 %
Oikaistu käyttökate*	10,5	14,6	-28,3 %	47,5
Oikaistu käyttökate-%*	14,8 %	22,2 %	-	16,9 %
Liikevoitto*	7,5	9,2	-19,2 %	31,5
Liikevoittomarginaali, %*	10,5 %	14,1 %	-	11,2 %
Oikaistu liikevoitto*	7,5	9,6	-22,1 %	31,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %*	10,5 %	14,6 %	-	11,1 %
Tulos ennen veroja	7,5	9,0	-16,0 %	32,2
Investoinnit	0,7	0,3	105,1 %	1,3
Käyttäjähankinnan kustannukset	23,7	14,6	62,7 %	78,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,5 %	25,7 %	-	21,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %*	-67,4 %	-66,4 %	-	-75,3 %
Omavaraisuusaste, %*	78,4 %	81,5 %	-	83,7 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,09	-15,2 %	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,09	-15,0 %	0,31
Liiketoiminnan rahavirta, netto*	3,3	10,5	-68,9 %	42,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	422	385	9,6 %	388

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

Rovio esittää vaihtoehtoisia tunnuslukuja lisätietona IFRS-standardien mukaisesti laadituissa konsernin tuloslaskelmissa, konsernin taseissa ja konsernin rahavirtalaskelmissa esitetyille 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 analyttikoiden, sijoittajien ja muiden tahojen käyttämiä.

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

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

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

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	70,9		70,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-19,7		-19,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-9,4		-9,4
Poistot ja arvonalentumiset	-3,0		-3,0
Muut liiketoiminnan kulut	-31,2		-31,2
Liikevoitto	7,5		7,5

Miljoonaa euroa	1-3/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	65,7		65,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-18,5		-18,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,1	0,3	-10,8
Poistot ja arvonalentumiset	-5,1	0,0	-5,0
Muut liiketoiminnan kulut	-21,9	0,1	-21,8
Liikevoitto	9,2	0,3	9,6

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	1-3/2019	1-3/2018	1-12/2018
Liikevoitto	7,5	9,2	31,5
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,7
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,1	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista		0,0	0,0
Listautumiseen liittyvät kulut			
Oikaistu liikevoitto	7,5	9,6	31,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

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

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

Miljoonaa euroa	1-3/2019	1-3/2018	1-12/2018
Omavaraisuusaste, %	78,4 %	81,5 %	83,7 %
Oma pääoma	166,9	149,0	159,4
Saadut ennakot	6,4	8,3	6,5
Myynnin jaksotukset	6,2	3,6	6,2
Taseen loppusumma	225,6	194,7	203,2
Oman pääoman tuotto, %	19,5 %	25,7 %	21,5 %
Voitto tai tappio ennen veroja	30,8	30,8	32,2
Tarkastelukauden alun oma pääoma	149,0	90,8	140,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	166,9	149,0	159,4
Nettovelkaantumisaste, %	-67,4 %	-66,4 %	-75,3 %
Korolliset velat	16,4	2,5	3,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	128,8	101,5	123,6
Oma pääoma	166,9	149,0	159,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	10,8	2,5	3,4
Lyhytaikaiset korolliset velat	5,6	0,0	0,1
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	128,8	101,5	123,6
Nettovelka	-112,5	-99,0	-120,0

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	1-3/2019	1-3/2018	1-12/2018
Kirjattu bruttomyynti	65,8	58,6	253,3
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,0	-1,7	-4,7
Asiakassopimukset	0,2	0,4	1,5
Muut oikaisuerät	0,3	-0,5	0,3
Liikevaihto	66,3	56,8	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.

Käyttäjähankintainvestoinnit liittyvät uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulospurusteisten markkinointikampanjoiden kautta.

Käyttäjähankintainvestointien 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 enakoilla 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 tietyssä 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 tietyssä 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.

Osavuositarkastus 1.1.–31.3.2019 – Taulukko-osa

Osavuositarkastukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2019	1-3/ 2018	1-12/ 2018
Liikevaihto	70,9	65,7	281,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	1,1
Materiaalit ja palvelut	19,7	18,4	79,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,4	11,1	42,6
Poistot ja arvonalentumiset	3,0	5,1	16,3
Muut liiketoiminnan kulut	31,2	21,9	111,9
Liikevoitto	7,5	9,2	31,5
Rahoitustuotot ja -kulut	0,1	-0,3	0,7
Osuus osakkuusyritysten tuloksesta	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	7,5	9,0	32,2
Tuloverot	1,6	1,8	7,7
Tilikauden voitto (tappio)	6,0	7,1	24,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	6,0	7,1	24,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut			
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)			
Muuntoerot	0,1	-0,1	0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	6,0	7,1	24,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	6,0	7,1	24,6
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:			
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,09	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,07	0,09	0,31

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.3.2019	31.3.2018	31.12.2018
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	52,9	53,1	45,4
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	10,2	0,5	0,6
Aineettomat hyödykkeet	36,3	48,4	39,0
Sijoitukset	0,8	0,0	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	0,8	0,8
Laskennalliset verosaamiset	4,8	3,3	4,9
Lyhytaikaiset varat	172,7	141,7	157,8
Myyntisaamiset	30,3	28,1	23,0
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	11,7	10,5	10,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,8	1,7	1,1
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	128,8	101,5	123,6
Varat yhteensä	225,6	194,7	203,2
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	37,4	36,5	36,7
Muuntoerot	-0,4	-0,6	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-2,7	0,0	-2,7
Kertyneet voittovarot	126,0	105,3	100,7
Tilikauden voitto	6,0	7,1	24,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	166,9	149,0	159,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	166,9	149,0	159,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat	10,8	2,7	3,6
Korolliset velat	3,5	2,5	3,4
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	7,2	0,2	0,1
Laskennalliset verovelat	0,0	0,1	0,1
Lyhytaikaiset velat	47,9	43,0	40,1
Ostovelat ja muut velat	16,5	12,7	10,9
Korolliset velat	3,1	0,0	0,1
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	3,3	4,2	0,3
Saadut ennakot	6,4	8,3	6,5
Myyntituottojen jaksotus	6,2	3,6	6,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,2	0,1	1,2
Varaukset	0,0	0,6	0,6
Siirtovelat	12,1	13,6	14,3
Velat yhteensä	58,7	45,7	43,7
Oma pääoma ja velat yhteensä	225,6	194,7	203,2

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2018:

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)				7,1		7,1		7,1
Optiomerkinnot		0,7				0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät					-0,1	-0,1		-0,1
Osakeperusteiset maksut				0,7		0,7		0,7
31.3.2018	0,7	36,5	0,0	112,4	-0,6	149,0	0,0	149,0

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2019:

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)				6,0		6,0		6,0
Optiomerkinnot		0,7				0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät					0,1	0,1		0,1
Osakeperusteiset maksut				0,8		0,8		0,8
31.3.2019	0,7	37,4	-2,7	132,0	-0,4	166,9	0,0	166,9

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2019	1-3/ 2018	1-12/ 2018
Liiketoiminnan rahavirrat			
Voitto (tappio) ennen veroja	7,5	9,0	32,2
Oikaisut:			
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,0	5,0	15,7
Valuuttakurssien muutos	-0,4	0,1	-0,8
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,3	0,1	0,1
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0
Muut oikaisut	0,0	0,0	-0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	0,8	0,7	3,0
Käyttöpääoman muutokset:			
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-8,6	2,9	7,6
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	4,9	0,2	-4,3
Saadut korot	0,0	0,0	0,3
Maksetut korot	-0,3	-0,1	-0,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-4,0	-7,4	-10,9
Liiketoiminnan nettorahavirta	3,3	10,5	42,6
Investointien rahavirrat			
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,7	-0,3	-1,3
Muut sijoitukset	-0,8	0,0	0,0
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0
Investointien nettorahavirta	-1,4	-0,3	-1,2
Rahoituksen rahavirrat			
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,6	0,0	-0,2
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	3,0	0,0	-0,2
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,7	0,7	0,9
Omien osakkeiden hankinta	0,0	0,0	-3,0
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,3
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	0,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-7,1
Rahoituksen nettorahavirta	3,0	0,7	-9,4
Rahavarojen muutos	4,8	10,8	32,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,4	-0,2	0,8
Rahavarat kauden alussa	123,6	90,8	90,8
Rahavarat kauden lopussa	128,8	101,5	123,6

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuositarkastuksen laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuositarkastuksen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2018, poisluettuna IFRS 16-standardin käyttöönoton vaikutukset, jotka on esitetty alla.

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

Tämä osavuositarkastus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2018.

Osavuositarkastuksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

1.1 Muutokset laatimisperiaatteissa

Rovio otti käyttöön IFRS 16 Vuokrasopimukset-standardin sen tultua voimaan 1.1.2019 soveltaen siirtymässä yksinkertaistettua menettelytapaa, jolloin vertailutietoja 31.12.2018 päättyneeltä tilikaudelta ei oikaista. Rovio on soveltanut siirtymässä lyhytaikaisten vuokrasopimusten helpotusta sekä arvoltaan vähäisten kohdeomaisuuserien helpotusta. Standardin käyttöönotto on edellyttänyt merkittävää johdon harkintaa. Olennaiset johdon arviot ja harkinnanvaraisuudet standardin soveltamisessa liittyvät pääasiallisesti vuokrakauden arviointiin sekä käytettävän diskonttokoron määrittämiseen.

Roviolla on useita vuokrasopimuksia, joiden kohteena on toimistotiloja sekä koneita ja laitteistoa. Vuokrasopimuksista kirjataan käyttöoikeusomaisuuserä ja vastaava vuokrasopimusvelka sillä hetkellä, kun yhtiö saa kohdeomaisuuserän käytettäväksi. Vuokrasopimuksesta kirjattavat velat on kirjattu nykyarvoon diskonttaamalla vuokramaksut käyttämällä sopimuksen sisäistä korkoa diskonttokorkona, mikäli se on valmiiksi määriteltä, tai lisäluoton korolla.

Vuokramaksut on jaettu rahoituskuluun sekä vuokrasopimusvelan takaisinmaksuun. Rahoituskulu on kohdistettu vuokra-ajalle siten, että kulun määrä jokaisella kaudella vastaa saman suuruista korkoprosenttia jäljellä olevalle vuokrasopimusvelalle. Käyttöoikeusomaisuuserä poistetaan tasapoistoin joko omaisuuserän taloudellisen vaikutusajan tai vuokra-ajan mukaisesti sen mukaan, kumpi edellä mainituista ajanjaksoista on lyhyempi. Rovion käyttöoikeusomaisuuserien poistoajat ovat sopimuksesta riippuen 1-5 vuotta. Yhtä vuotta lyhyempiin sopimuksiin sovelletaan helpotusta, ja ne kirjataan tasaerinä kuluksi vuokra-ajalle. Katsauskaudella vuokramenoja kirjattiin kuluksi yhteensä 0,0 miljoonaa euroa.

IFRS 16:n mukaiset vuokramaksut ja korkokulut esitetään osana rahoituksen rahavirtoja yhtiön rahavirtalaskelmalla.

IFRS 16 -standardi otettiin käyttöön 1.1.2019 ja käyttöönotto kasvatti Rovion avaavan taseen 2019 käyttöoikeusomaisuusvaroja noin 5,6 miljoonalla eurolla ja rahoitusvelkoja noin 6,0 miljoonalla eurolla. Lisäksi vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana voimaan astuneiden vuokrasopimusten perusteella taseeseen kirjattiin noin 4,2 miljoonaa euroa.

Käyttöönoton vaikutukset avaavaan 2019 taseeseen on esitetty allaolevassa taulukossa.

Konsernin tase, miljoonaa euroa	Päätävä tase 31.12.2018	IFRS 16 käyttöönoton vaikutus	Avaava tase 1.1.2019
Pitkäaikaiset varat	45,4	5,6	51,0
Lyhytaikaiset saamiset	34,2		34,2
Rahavarat	123,6		123,6
Varat yhteensä	203,2	5,6	208,8
Oma pääoma	159,4		159,4
Rahoitusvelat	3,6	6,0	9,7
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,7		12,7
Muut lyhytaikaiset velat	27,4	-0,4	27,0
Oma pääoma ja velat yhteensä	203,2	5,6	208,8

Käyttöönoton vaikutukset ensimmäisen neljänneksen tuloslaskelmaan on esitetty allaolevassa taulukossa.

Miljoonaa euroa	Raportoitu 1-3/2019	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 1-3/2019
Liikevaihto	70,9		70,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	19,7		19,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,4		9,4
Poistot ja arvonalentumiset	3,0	-0,6	2,4
Muut liiketoiminnan kulut	31,2	0,6	31,8
Liikevoitto	7,5	0,0	7,4
Rahoitustuotot ja -kulut	0,1	0,0	0,1
Voitto (tappio) ennen veroja	7,5	0,0	7,5

1.2 IFRS 16 käyttöönoton vaikutukset avainlukuihin

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

Miljoonaa euroa	Raportoitu 1-3/2019	IFRS 16 vaikutus	IFRS 16 vaikutuksella oikaistu 1-3/2019
Liikevaihto	70,9	-	70,9
Käyttökate (EBITDA)	10,5	-0,6	9,9
Käyttökate-%	14,8 %		14,0 %
Oikaistu käyttökate	10,5	-0,6	9,9
Oikaistu käyttökate-%	14,8 %		14,0 %
Liikevoitto	7,5	0,0	7,4
Liikevoittomarginaali, %	10,5 %		10,5 %
Oikaistu liikevoitto	7,5	0,0	7,4
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	10,5 %		10,5 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-67,4 %		-73,1 %
Omavaraisuusaste, %	78,4 %		82,0 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	3,3	-0,6	2,6

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 käyttökattetta tärkeimpänä tunnuslukuna. Konsernin toimintasegmenttien välillä ei ole liikevaihtoa.

Segmenttien varoja ja velkoja lukuun ottamatta pitkäaikaisia varoja ei ole raportoitu konsernin ylimmälle operatiiviselle päätöksentekijälle, minkä johdosta niitä ei ole sisällytetty alla olevaan taulukkoon. Roviolla ei ollut katsauskaudella asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-3/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,3	4,6	0,0		70,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	19,5	0,2	0,0		19,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	6,2	1,0	1,6	0,7	9,4
Käyttäjähankinnan kulut	23,7	0,0	0,0		23,7
Muut liiketoiminnan kulut	4,6	0,6	1,2	0,9	7,5
Kohdistukset	1,0	0,3	0,3	-1,6	0,0
Käyttökate	11,2	2,5	-3,2	0,0	10,5
Poistot ja arvonalentumiset	1,0	1,9	0,1		3,0
Liikevoitto	10,1	0,6	-3,3		7,5
Käyttökate	11,2	2,5	-3,2		10,5
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	11,2	2,5	-3,2		10,5
Liikevoitto	10,1	0,6	-3,3		7,5
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	10,1	0,6	-3,3		7,5

Investoinnit segmenteittäin 1-3/2019

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

Varat segmenteittäin 31.3.2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,5	27,9	17,5	52,9

**Tuloslaskelma segmenteittäin
1-3/2018**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	56,8	8,9	0,0		65,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	18,1	0,4	0,0		18,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,1	1,0	1,3	0,7	11,1
Käyttäjähankinnan kulut	14,6	0,0	0,0		14,6
Muut liiketoiminnan kulut	4,5	0,6	0,9	1,3	7,3
Kohdistukset	1,3	0,3	0,4	-2,0	0,0
Käyttökate	10,3	6,6	-2,6	0,0	14,3
Poistot ja arvonalentumiset	0,6	4,4	0,1		5,1
Liikevoitto	9,8	2,2	-2,7		9,2
Käyttökate	10,3	6,6	-2,6		14,3
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	10,6	6,6	-2,6		14,6
Liikevoitto	9,8	2,2	-2,7		9,2
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	10,1	2,2	-2,7		9,6

**Investoinnit segmenteittäin
1-3/2018**

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

Varat segmenteittäin 31.3.2018

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	8,5	38,8	5,8	53,1

**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
Käyttäjähankinnan kulut	78,6	0,0	0,0		78,6
Muut liiketoiminnan kulut	18,5	3,3	5,9	5,6	33,3
Kohdistukset	5,4	1,2	1,7	-8,3	0,0
Käyttökate	40,5	20,8	-13,4	0,0	47,8
Poistot ja arvonalentumiset	2,2	13,7	0,4		16,3
Liikevoitto	38,3	7,0	-13,8		31,5
Käyttökate	40,5	20,8	-13,4		47,8
Oikaisut	0,3	0,0	-0,7		-0,3
Oikaistu käyttökate	40,8	20,8	-14,1		47,5
Liikevoitto	38,3	7,0	-13,8		31,5
Oikaisut	0,3	0,0	-0,7		-0,3
Oikaistu liikevoitto	38,6	7,0	-14,5		31,2

**Investoinnit segmenteittäin
1-12/2018**

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

Varat segmenteittäin 31.12.2018

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

3. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

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

Miljoonaa euroa	31.3.2019	31.3.2018	31.12.2018
Koneiden ja kaluston vuokraelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,1	0,3
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,2	0,5
Yhteensä	0,0	0,3	0,8
Toimitilojen vuokraelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	2,1	2,6
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	2,6	4,8
Yhteensä	0,0	4,7	7,5
Muut velvoitteet			
Yrityskiinnitykset	0,0	30,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	1,9	0,0	0,0
Total	1,9	30,0	0,0

4. Lähipiiriliiketoimet

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

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

5. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	1-3/ 2019	1-3/ 2018	1-12/ 2018
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,09	0,31
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,09	0,31
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	78 870	79 386	78 852
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	78 864	79 262	79 282
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	79 779	80 356	80 161