

Rovio Entertainment Oyj

Tilinpäätöstiedote

14.2.2019

20

TILINPÄÄTÖSTIEDOTE TAMMI-JOULUKUU 2018

18

 **ROVIO**

Rovion Pelit uuteen myyntiennätykseen viimeisellä neljänneksellä, Angry Birds 2 kasvoi 77%

Loka-joulukuu 2018 kohokohdat

- Rovion liikevaihto oli 72,7 miljoonaa euroa (73,9) ja laski 1,7 prosenttia vuodessa, vertailukelpoisen valuuttakurssein lasku oli noin 3 prosenttia
- Rovion isoimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi neljäntenä peräkkäisenä vuosineljänneksenä ja päätyi 77 prosentin kasvulla ennätyslukemiin 35,2 (19,9) miljoonaa euroa
- Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 1,0 prosenttia 66,7 miljoonaan euroon (66,1); Vertailukelpoisen valuuttakurssein bruttomyynti oli samalla tasolla kuin vuotta aikaisemmin. Myynnin jaksotuksista johtuen liikevaihto laski 65,2 miljoonaan euroon (66,1), eli 1,4 prosenttia vuodessa.
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 23,3 miljoonaan euroon (15,9) tai 35,7 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (24,0)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 4,0 prosenttia 7,5 miljoonaan euroon (7,8)
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 5,3 miljoonaa euroa (10,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,2 prosenttia (14,2)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 8,2 miljoonaa euroa (12,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,2 prosenttia (16,5)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 19,2 miljoonaa euroa (5,8)
- Osakekohtainen tulos oli 5 senttiä (10)

Tammi-joulukuu 2018 kohokohdat

- Rovion liikevaihto laski 5,4 prosenttia 281,2 miljoonaan euroon (297,2). Vertailukelpoisen valuuttakurssein lasku oli noin 3 prosenttia. Vertailukelpoisuuteen katsauskaudella vaikuttaa myös Angry Birds -elokuvan liikevaihtopiikki vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä.
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 1,0 prosenttia 250,4 miljoonaan euroon (248,0); Vertailukelpoisen valuuttakurssein vuosittainen kasvu oli noin 4 prosenttia
- Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 12,9 prosenttia 78,6 miljoonaan euroon (69,6) tai 31,4 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (28,1)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti 30,8 miljoonaan euroon (49,2), eli 37,4 prosenttia, johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 31,2 miljoonaa euroa (35,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,1 prosenttia (12,1)
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 38,4 miljoonaa euroa (40,7) ja oikaistu liikevoittomarginaali 13,7 prosenttia (13,7)
- Konsernin tulos ennen veroja oli 32,2 miljoonaa euroa (26,6)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 42,6 miljoonaa euroa (59,6)
- Osakekohtainen tulos oli 31 senttiä (27)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	10-12/ 2018	10-12/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2018	1-12/ 2017	Muutos, (%)
Liikevaihto	72,7	73,9	-1,7 %	281,2	297,2	-5,4 %
Käyttökate (EBITDA)	9,3	14,0	-33,9 %	47,8	60,0	-20,2 %
Käyttökate-%	12,8 %	19,0 %		17,0 %	20,2 %	
Oikaistu käyttökate	8,6	14,1	-38,8 %	47,5	64,5	-26,3 %
Oikaistu käyttökate-%	11,9 %	19,0 %		16,9 %	21,7 %	
Liikevoitto	5,9	10,4	-43,4 %	31,5	31,4	0,4 %
Liikevoittomarginaali, %	8,1 %	14,1 %		11,2 %	10,6 %	
Oikaistu liikevoitto	5,3	10,5	-49,9 %	31,2	35,9	-13,1 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	7,2 %	14,2 %		11,1 %	12,1 %	
Tulos ennen veroja	6,2	9,9	-37,7 %	32,2	26,6	21,0 %
Investoinnit	0,9	1,1	-14,5 %	1,3	8,5	-84,5 %
Käyttäjähankinnan kustannukset	23,3	15,9	46,3 %	78,6	69,6	12,9 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	21,5 %	23,4 %		21,5 %	23,4 %	
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-75,3 %	-62,9 %		-75,3 %	-62,9 %	
Omavaraisuusaste, %	83,7 %	77,9 %		83,7 %	77,9 %	
Osakekohtainen tulos, euroa	0,05	0,10	-46,7 %	0,31	0,27	14,1 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,05	0,10	-45,9 %	0,31	0,27	15,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	19,2	5,8	229,5 %	42,6	59,6	-28,5 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	401	397	1,0 %	388	416	-6,7 %

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.

Voitonjakoehdotus

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2018 ovat yhteensä 158 924 820,16 euroa, joista tilikauden voitto on 26 105 301,07 euroa. Hallitus ehdottaa 9.4.2019 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,09 euroa osaketta kohden (0,09 euroa vuodelta 2017). Tilinpäätöshetken 31.12.2018, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 7 096 707,45 euroa.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Vuoden 2018 neljäs neljännes päättyi Rovion peliliiketoiminnan osalta ennätyselliseen, 66,7 miljoonan suuruisen bruttomyyntiin sekä uuteen Angry Birds 2:n bruttomyyntiennätykseen. Angry Birds 2:n kasvu on ollut huimat 77% vuodessa. Vuodelle 2018 oli tunnusomaista markkinoilla olevien pelien jatkuva kehittäminen ja käyttäjähankinnan optimointi. Peliin monetisaatio parani vuoden aikana; sekä keskimääräinen liikevaihto päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (ARPPU) että kuukausittainen keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää (MARPPU) kohden saavuttivat uudet ennätykset.

Vuonna 2018 Rovion pelien liikevaihto, joka perustui jo aikaisempina vuosina julkastuihin peleihin, kasvoi prosentin vuodessa ja vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli 4%. Angry Birds 2 -pelin hyvän kehittymisen myötä investoimme käyttäjähankintaan enemmän kuin koskaan aiemmin.

Rovion brändilisensiointiliiketoiminta keskittyi vuonna 2018 Angry Birds -elokuvan jatko-osan lisensiohjelman kehittämiseen. Brändilisensioinnin liikevaihto laski odotetusti edelliseen vuoteen

verrattuna johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan aiheuttamasta liikevaihtopiikistä vuonna 2017.

Siitä huolimatta, että Rovio ei julkaissut vuoden aikana uusia pelejä ja kasvatimme käyttäjähankintainvestointejamme merkittävästi, Rovio saavutti hyvän 11,1% suuruisen oikaistun liikevoittomarginaalin. Rovion kassavirta jatkui vahvana ja liiketoiminnan rahavirta oli koko vuoden osalta 42,6 miljoonaa euroa.

Haluankin kiittää kaikkia Roviolaisia heidän jatkuvista ponnisteluistaan liiketoiminnan tuloksellisuuden parantamiseksi erittäin kilpailluilla markkinoilla.

Marraskuussa 2018 Rovio osti suomalaisen strategiapeleihin erikoistuneen mobiilipelikehittäjän PlayRaven Oy:n. Strategiapelit ovat yksi suurimmista mobiilipelaamisen osa-alueista ja yhdistämällä voimansa PlayRavenin lahjakkaan ja osaavan henkilöstön kanssa Rovio vahvistaa omaa osaamistaan ja nopeuttaa pääsyä strategiapelimarkkinoille.

Angry Birds täyttää tänä vuonna 10 vuotta ja tavoitteemme on julkaista vähintään kaksi uutta peliä. Ensimmäinen uusi pulmapelimme Angry Birds Dream Blast julkaistiin jo 24. tammikuuta 2019. Pelin alun suorituskyky on ollut hyvällä tasolla ja on vertailtavissa Angry Birds Matchiin vaikka käyttäjähankintaa ollaan vielä kasvattamassa.

Seuraava uusi pelimme arvioidaan julkaistavan vuoden 2019 toisella vuosipuoliskolla. Olemme vahvistaneet uusien pelien tuotantoputkeamme, jossa on tällä hetkellä 13 peliä eri kehitysvaiheissa vuosille 2019-2021. Yksi näistä peleistä on jo koemarkkinoinnissa. Olemme luonnollisesti myös innoissamme elokuussa julkaistavasta Angry Birds -elokuvan jatko-osasta, jonka odotamme puhaltavan tuulta lisensiointiliiketoimintaamme sekä tuovan uusia käyttäjiä Angry Birds -peliin pariin vuoden loppupuolella.

Vauhdittaakseen kasvuaan, Rovion 80-prosenttisesti omistama, pelien suoratoistopalvelua kehittävä tytäryhtiö Hatch Entertainment Oy hakee sekä ulkoista rahoitusta että lisää strategisia kumppanuuksia. Rovio on sen vuoksi valmis alentamaan omaa omistusosuuttaan Hatch Entertainmentissa Oy:ssä alle 50 prosentin.

Helmikuussa 2019 Hatch solmi strategisen yhteistyösopimuksen japanilaisen operaattorin NTT DoCoMon kanssa tavoitteena tuoda 5G -pilvipelaaminen Japanin markkinoille. NTT DoCoMo Ventures tekee osana strategista yhteistyötä sijoituksen Hatchiin vaihtovelkakirjan muodossa. Vaihtosuhde riippuu ulkoisen rahoituskierron kokonaisuudesta.

2019 näkymät

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 2018 neljännestä osavuosikatsausta ja koko vuotta koskevan englanninkielisen webcast tiedotustilaisuuden kysymys- ja vastausosioilla sijoittajille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 14.2.2019 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

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, peleihin keskittyvä 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 lisensointinsa kautta laajentunut peleistä erilaisiin viihde- ja kuluttajatuotekategorioihin. Tänä päivänä yritys 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 yritys on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n tilinpäätöstiedote 1-12/2018

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon tammikuu 2019 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvoitiin olevan 63 miljardia dollaria vuonna 2018, mikä oli 13 prosenttia kasvua vuodessa. Globaalien markkinoiden kasvuvauhti oli hieman laskenut aikaisimmista arvioista johtuen Kiinan viranomaisten 9 kuukautta kestävästä tauosta uusien kotimaisten ja ulkomaisten pelien hyväksymisessä. Joulukuussa 2018 Kiinan viranomaiset aloittivat jälleen uusien pelien hyväksymisen. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 72 miljardiin dollariin vuonna 2019, mikä on 14 prosenttia kasvua vuodessa.

Pitkällä tähtäimellä, globaalien mobiilipelimarkkinoiden odotetaan jatkavan kaksinumeroista kasvuvauhtiansa ja kasvavan 13 prosentin CAGR:lla vuosina 2018-2021. Länsimarkkinoiden odotetaan kasvavan 10 prosentin CAGR vauhdilla 2018-2021.

Liikevaihto ja tulos

Loka-joulukuu 2018

Katsauskaudella Rovion liikevaihto laski 1,7 prosenttia 72,7 miljoonaan euroon (73,9). Vertailukelpoisiin valuuttakursseihin lasku oli noin 3 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto laski 1,4 prosenttia 65,2 miljoonaan euroon (66,1). Lasku johtui myynnin jaksojen kasvusta. Katsauskauden bruttomyynti kasvoi 1,0 prosenttia 66,7 miljoonaan euroon (66,1). Vertailukelpoisiin valuuttakursseihin bruttomyynti oli viime vuoden tasolla.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski 4,0 prosenttia 7,5 miljoonaan euroon (7,8). Liikevaihto koostui 4,6 miljoonasta eurosta (3,8) Content Licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 2,8 miljoonasta eurosta (4,0) Consumer Products -liiketoiminnasta. Elokuvan liikevaihto oli hieman suurempi kuin viime vuonna vastaavaan aikaan mutta tämä johtuu lähinnä liikevaihdon ajoituksesta eikä trendin muutoksesta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 8,6 miljoonaa euroa (14,1), tai 11,9 prosenttia (19,0) liikevaihdosta. Viime vuotta alhaisempi käyttökate johtui isoimmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Konsernin oikaistu liikevoitto oli 5,3 miljoonaa euroa (10,5), ja oikaistu liikevoittomarginaali 7,2 prosenttia (14,2 prosenttia). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 8,2 miljoonaa euroa (12,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,2% (16,5). Katsauskaudella oikaisut liittyivät Helsingissä sijaitsevaan mobiilipelienkehittäjän Playravenin yritysostosta kirjattuun 0,7 miljoonan euroon nettovoittoon. Voitto kirjattiin muihin tuloihin muut segmentissä. Oikaisut vertailukaudella loka-joulukuu 2017 olivat 0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion pörssilistautumiseen.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 8,3 miljoonaa euroa (14,0) tai 12,7 prosenttia liikevaihdosta (21,2). Games-segmentin kannattavuus oli alhaisempi johtuen käyttäjähankintainvestointien kasvusta 23,3 miljoonaan euroon (15,9) tai 35,7 prosenttiin liikevaihdosta (24,0). Käyttäjähankintainvestointien lisäys oli suurimmalta osin kohdistettu Angry Birds 2 -pelin kasvuun.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 5,0 miljoonaa euroa (3,7). Isompi käyttökate johtui isommasta elokuvan liikevaihdosta katsauskaudella.

Konsernin tulos ennen veroja oli 6,2 miljoonaa euroa (9,9) ja osakekohtainen tulos 5 senttiä (10 senttiä).

Tammi-joulukuu 2018

Rovio konsernin koko 2018 vuoden liikevaihto oli 281,2 miljoonaa euroa (297,2). Liikevaihdon 5,4 prosentin lasku viime vuoteen nähdessä johtui suurimmalta osin viime vuoden isosta piikistä Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä. Vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihdon lasku oli noin 3 prosenttia vuodessa.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 1,0 prosenttia 250,4 miljoonaan euroon (248,0). Vertailukelpoisin valuuttakurssin Games-segmentin vuositason liikevaihdon kasvu oli noin 4 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 30,8 miljoonaa euroa (49,2) ja laski odotetusti 37,4 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 22,2 miljoonasta eurosta (38,0) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 8,6 miljoonasta eurosta (11,2) Consumer Products -liiketoiminnasta. Vertailukelpoisuuteen Content Licensing -liiketoiminnassa vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa.

Konsernin käyttökate laski 47,8 miljoonaan euroon (60,0) tai 17,0 prosenttiin (20,2) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu käyttökate laski 47,5 miljoonaan euroon (64,5), tai 16,9 prosenttiin (21,7) liikevaihdosta. Käyttökateen lasku johtui Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vuonna 2017.

Rovion liikevoitto kasvoi 31,5 miljoonaan euroon viime vuoden 31,4 miljoonasta eurosta ja 11,2 prosenttiin liikevaihdosta (10,6). Konsernin oikaistu liikevoitto oli 31,2 miljoonaa euroa (35,9), ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,1 prosenttia (12,1). Oikaisut katsauskaudella tammi-joulukuu 2018 olivat yhteensä -0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Rovion Lontoon pelistudion sulkemiseen sekä Helsingiläisen mobiilipelikehittäjän Playravenin hankintaan. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 4,5 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin sekä Rovion pörssilistautumiseen.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 40,8 miljoonaa euroa (43,2) tai 16,3 prosenttia liikevaihdosta (17,4). Games-segmentin kannattavuus oli alhaisempi johtuen käyttäjähankintainvestointien kasvusta viimeisellä vuosineljänneksellä. Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 78,6 miljoonaan euroon (69,6) tai 31,4 prosenttiin liikevaihdosta (28,1). Käyttäjähankintainvestointien kasvun mahdollisti Angry Birds 2 -pelin suorituskyvyn parantuminen.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 20,8 miljoonaa euroa (31,9). Brand Licensing -segmentin käyttökate laski viime vuodesta johtuen Angry Birds -elokuvan suuresta liikevaihtopiikistä vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä.

Konsernin tulos ennen veroja oli 32,2 miljoonaa euroa (26,6) ja osakekohtainen tulos 31 senttiä (27 senttiä).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,9 miljoonaa euroa (1,1) vuoden 2018 neljännellä neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisen alle vuoden takaisinmaksuajan kestoista.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (0,9) neljännellä neljänneksellä. Lasku johtui pääosin ulkoistettujen kehitysprojektien määrän laskusta. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (0,2) neljännellä vuosineljänneksellä. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,8 miljoonaa euroa (0,0) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon, sekä Hatchissä aktivoituista kehitysmenoista.

Rovio hankki neljännellä vuosineljänneksellä Playraven Oy:n koko osakekannan. PlayRaven on suomalainen mobiilistrategiapelien kehittämiseen keskittynyt yhtiö, jonka toimipaikka on Helsingissä.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2018 neljännellä vuosineljänneksellä -2,4 miljoonaa euroa (-4,6), koostuen pääosin omien osakkeiden hankinnasta.

Vuoden 2018 lopussa Roviolla oli korollista lainaa 3,6 miljoonaa euroa (2,5), joka koostui Tekesin tuotetehityslainoista. Rovion rahavarat vuoden päättyessä olivat 123,6 miljoonaa euroa (90,8). Lisäksi yhtiöllä on luottoliimittisopimus, jonka nostamaton pääoma on 20,0 miljoonaa euroa.

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Loka-joulukuu 2018

Games-segmentin katsauskauden liikevaihto oli 65,2 miljoonaa euroa (66,1), joka vastaa 1,4 prosentin laskua vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein lasku oli noin 3 prosenttia.

Games-segmentin bruttomyynti, joka ei sisällä asiakassopimusten liikevaihtoa, liikevaihdon jaksotuksia tai muita kirjanpidollisia eriä, kasvoi kaikkien aikojen ennätykseen 66,7 miljoonaan euroon (66,1), joka vastaa prosentin kasvua edellisvuoteen verrattuna. Ennätyksellinen bruttomyynti oli pääosin Angry Birds 2 -pelin ansiota, joka saavutti historiansa suurimman bruttomyyntin ja 77 prosentin kasvun vuositasolla. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat edelliskvartaalin tapaan Angry Birds 2, Angry Birds Friends, Angry Birds Match, Angry Birds Blast ja Angry Birds POP.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 8,3 miljoonaa euroa (14,0), eli 40,7 prosenttia laskua edellisvuoden neljänneltä kvartaalilta. Oikaistun käyttökateen lasku johtui suuremmista käyttäjähankinnan investoinneista katsauskaudella.

Käyttäjähankinnan investoinnit kasvoivat katsauskaudella 23,3 miljoonaan euroon (15,9), joka vastaa 35,7 prosenttia katsauskauden liikevaihdosta (24,0). Käyttäjähankintainvestointien kasvu edellisvuoteen verrattuna johtui investoinneista Angry Birds 2 -pelin kasvuun sekä Angry Birds Dream Blast -pelin koemarkkinointiin.

Games-segmentillä ei ollut taseeseen aktivoitavia investointeja neljännellä kvartaalilla (0,9 miljoonaa euroa katsauskaudella Q4/2017), koska Roviolla ei ollut käynnissä yhtiön ulkopuolisia mobiilipeliprojekteja.

Tammi-joulukuu 2018

Games-segmentin liikevaihto tammi-joulukuussa oli 250,4 miljoonaa euroa (248,0), joka vastaa prosentin kasvua vuodessa. Yhdysvaltain dollarin heikkeneminen euroon nähden vaikutti negatiivisesti koko vuoden lukuihin ja edellisvuoden valuuttakursseilla kasvu oli noin 4 prosenttia.

Bruttomyynti kasvoi 1,8 prosenttia 253,3 miljoonaan euroon edellisvuoden 248,7 miljoonasta eurosta. Vertailukelpoisilla valuuttakursseilla bruttomyyntin kasvu oli viisi prosenttia. Liikevaihdon jaksotukset kasvoivat 4,7 miljoonaan euroon edellisvuoden -1,0 miljoonasta eurosta.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 40,8 miljoonaan euroon (43,2), joka vastaa 5,5 prosentin laskua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Käyttökateen lasku johtuu edellisvuotta korkeammista käyttäjähankinnan investoinneista pääosin vuoden viimeisellä kvartaalilla.

Käyttäjähankinnan investoinnit kasvoivat vuositasolla 12,9 prosenttia 78,6 miljoonaan euroon (69,6) ollen 31,4 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (28,1).

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit olivat koko vuoden osalta 0,3 miljoonaa euroa (4,1).

Miljoonaa euroa	10-12/ 2018	10-12/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2018	1-12/ 2017	Muutos, %
Bruttomyynti	66,7	66,1	1,0 %	253,3	248,7	1,8 %
Liikevaihto	65,2	66,1	-1,4 %	250,4	248,0	1,0 %
Oikaistu käyttökate	8,3	14,0	-40,7 %	40,8	43,2	-5,5 %
Oikaistu käyttökate, %	12,7 %	21,2 %		16,3 %	17,4 %	
Käyttökate	8,3	14,0	-40,7 %	40,5	43,2	-6,1 %
Käyttökate, %	12,7 %	21,2 %		16,2 %	17,4 %	
Käyttäjähankinnan investoinnit	23,3	15,9	46,3 %	78,6	69,6	12,9 %
Käyttäjähankinnan investointien osuus liikevaihdosta, %	35,7 %	24,0 %		31,4 %	28,1 %	
Investoinnit	0,0	0,9	-100,0 %	0,3	4,1	-93,6 %

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä liikevaihdon sijaan. 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 neljännellä kvartaalilla Rovion peliportfolion monetisaatiota -kuvaavat tunnusluvut, keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) ja keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU), kasvoivat uusiin ennätyksiin. Top-5-pelien ARPDau kasvoi 13 prosenttia edelliskvartaalista 0,18 euroon (0,16) ja MARPPU kahdeksan prosenttia 38,7 euroon (36,0).

Päivittäisten käyttäjien määrä (DAU) sitä vastoin laski vuoden kolmannelta kvartaalilta kahdeksan prosenttia top-5-peleissä ja 13 prosenttia koko peliportfoliossa ollen top-5-peleissä 3,5 miljoonaa (3,8) ja koko peliportfoliossa 7,0 miljoonaa (8,0). Lasku johtui käyttäjähankinnan investointien kohdistamisesta Angry Birds 2 -peliin sekä vähäisemmästä määrästä muista lähteistä juontuvia nk. orgaanisia latauksia. Päivittäisten käyttäjien määrän laskusta huolimatta päivittäisten maksavien asiakkaiden määrä säilyi suhteellisen stabiilina 444 tuhannessa (451) top-5-peleille ja 504 tuhannessa (517) koko peliportfoliolle.

Miljoonaa euroa	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017
Bruttomyynti top 5	57,7	54,3	54,8	46,5	51,8	50,6
Bruttomyynti yhteensä	66,7	63,2	64,8	58,6	66,1	64,3

Miljoonaa	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017
DAU top 5	3,5	3,8	4,0	3,6	4,0	4,6
DAU kaikki	7,0	8,0	8,8	8,7	9,2	10,7
MAU top 5	18,0	20,2	22,2	18,1	20,3	24,0
MAU kaikki	50,1	59,6	64,2	61,7	64,8	79,5

Tuhatta	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017
MUP top 5	444	451	497	407	447	469
MUP kaikki	504	517	581	507	555	571

Euroa	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017
ARPDau top 5	0,18	0,16	0,15	0,14	0,14	0,12
ARPDau kaikki	0,10	0,09	0,08	0,08	0,08	0,07
MARPPU top 5	38,7	36,0	33,5	35,6	35,6	33,7
MARPPU kaikki	38,9	35,9	33,0	35,0	35,2	34,1

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Games-segmentin bruttomyynti oli vuoden neljännellä kvartaalilla 66,7 miljoonaa euroa (66,1), joka vastaa prosentin kasvua vuositasolla ja 5,6 prosenttia edelliskvartaaliin verrattuna.

Angry Birds 2, joka julkaistiin heinäkuussa 2015, oli Rovion ja koko ritsapelien kategorian suurin peli katsauskaudella, saavuttaen jälleen uuden bruttomyyntiennätyksensä ja 77 prosentin kasvun edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Angry Birds 2:n bruttomyynti neljännellä kvartaalilla oli 35,2 miljoonaa euroa (19,9). Julkaisunsa jälkeen Angry Birds 2 on saavuttanut jo 253 miljoonan euron bruttomyyntin.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella, jo vuonna 2012 julkaistu Angry Birds Friends, pysyi edellisvuoden bruttomyyntin tasolla ja laski kolme prosenttia edelliskvartaalista. Angry Birds Friendsin bruttomyynti katsauskaudella oli 7,9 miljoonaa euroa (7,9).

Rovion kolmanneksi suurin peli oli pulmapeli Angry Birds Match, joka julkaistiin elokuussa 2017. Angry Birds Matchin bruttomyynti laski yhdeksän prosenttia vuoden takaisesta, mutta kasvoi kolme prosenttia

vuoden kolmanteen kvartaaliin nähden. Angry Birds Matchin bruttomyynti oli 6,7 miljoonaa euroa (7,4).

Angry Birds Blast ja Angry Birds POP olivat Rovion neljänneksi ja viidenneksi suurimmat pelit 4,2 miljoonan euron (7,9) ja 3,8 miljoonan euron (4,5) bruttomyyneillään. Edelliskvartaalin tapaan Angry Birds Evolution oli Rovion kuudenneksi suurin peli. Angry Birds Evolutionin bruttomyynti katsauskaudella oli 3,3 miljoonaa euroa (8,7). Battle Bayn bruttomyynti katsauskaudella oli 1,6 miljoonaa euroa (3,8).

Angry Birds POP:n ja Angry Birds Evolutionin lasku pysähtyi vuoden neljännellä kvartaalilla ja molemmat pelit kasvoivat edelliskvartaaliin nähden. Angry Birds Blast ja Battle Bay puolestaan kutistuivat edelleen vuoden neljännellä kvartaalilla pienenevästä käyttäjämäärästä johtuen, vaikka niidenkin monetisaatio parani edelliskvartaalista.

Muut pelit, jotka sisältävät harvemmin päivitettäviä pelejä sekä uuden koemarkkinoilla olevan Angry Birds Dream Blast -pelin, saavuttivat 4,0 miljoonan euron bruttomyyntin (6,0), joka vastaa 33 prosentin laskua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Vuoden kolmanteen kvartaaliin nähden ne kuitenkin kasvoivat yhdeksän prosenttia lähinnä Angry Birds Dream Blastin ansiosta.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	10-12/2018	7-9/2018	4-6/2018	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017
AB 2	35,2	30,8	29,7	21,6	19,9	18,3
AB Friends	7,9	8,2	8,0	7,2	7,9	7,9
AB Match	6,7	6,5	6,8	6,2	7,4	2,7
AB Blast	4,2	5,2	6,0	6,0	7,9	9,3
AB Pop	3,8	3,6	3,8	4,1	4,5	5,0
AB Evolution	3,3	3,3	4,2	5,5	8,7	10,1
Battle Bay	1,6	1,9	2,3	3,5	3,8	4,6
Muut pelit	4,0	3,7	4,0	4,5	6,0	6,4
Yhteensä	66,7	63,2	64,8	58,6	66,1	64,3

Brand Licensing

Loka-joulukuu 2018

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 7,5 miljoonaa euroa (7,8), eli 4,0 prosenttia pienempi kuin vastaavalla kaudella vuonna 2017. Liikevaihto koostui 4,6 miljoonaa euroa (3,8) Content Licensing -liiketoimesta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 2,8 miljoonaa (4,0) Consumer Products -liiketoiminnasta. Content Licensing -liiketoiminnan kasvanut liikevaihto arvioidaan johtuvan enemmänkin liikevaihdon ajoituksesta kuin trendin muutoksesta. Consumer Products -liiketoiminnan liikevaihdon lasku 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 5,0 miljoonaa euroa (3,7). Käyttökatemarginaali kasvoi 66,4 prosenttiin liikevaihdosta (47,8) suuremman elokuvan liikevaihdon johdosta.

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

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

Tammi-joulukuu 2018

Brand Licensing -segmentin liikevaihto koko vuoden 2018 osalta oli 30,8 miljoonaa euroa (49,2), mikä oli odotetusti 37,4 prosenttia pienempi kuin vuonna 2017. Liikevaihto koostui 22,2 (38,0) miljoonaa euroa Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds -elokuvasta, ja 8,6 miljoonaa (11,2) Consumer Products -liiketoiminnasta. Vertailukelpoisuuteen vaikutti viime vuoden iso piikki Angry Birds -elokuvan liikevaihdossa vuoden 2017 toisella vuosineljänneksellä.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate vuonna 2018 oli 20,8 miljoonaa euroa (31,9). Oikaistu käyttökatemarginaali oli 67,5 prosenttia (65,0). Katsauskaudella tammi-joulukuu 2018 ei ollut oikaisuja. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat yhteensä 1,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -liiketoiminnan uudelleenjärjestelyihin.

Miljoonaa euroa	10-12/ 2018	10-12/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2018	1-12/ 2017	Muutos, %
Liikevaihto	7,5	7,8	-4,0 %	30,8	49,2	-37,4 %
Consumer products	2,8	4,0	-28,2 %	8,6	11,2	-23,3 %
Content licensing	4,6	3,8	20,8 %	22,2	38,0	-41,5 %
Oikaistu käyttökate	5,0	3,7	33,2 %	20,8	31,9	-35,0 %
Oikaistu käyttökate-%	66,4 %	47,8 %		67,5 %	65,0 %	
Käyttökate	5,0	3,7	33,2 %	20,8	30,1	-30,9 %
Käyttökate-%	66,4 %	47,8 %		67,5 %	61,2 %	
Investoinnit	0,2	0,2	-18,8 %	0,2	3,9	-96,1 %
Poistot	2,7	2,6	3,9 %	13,7	23,6	-41,8 %

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille. Tällä hetkellä palvelussa on yli 100 peliä ja joka viikko tavoitellaan yhden uuden pelin lisäämistä. Lähes 150 pelinkehittäjää on sopinut Hatchin kanssa yhteensä 350 pelin julkaisemisesta. Hatch on siirtynyt beetavaiheesta avoimeen julkaisuun Google Play sovelluskaupassa Pohjoismaissa, UK:ssa ja Irlannissa. Elokuussa Hatch julkaisi yhteistyössopimuksen Deutsche Telekomien kanssa liittyen heidän rajoittamattomaan data-ohjelmaan, joka mahdollistaa Hatchin saksalaisille tilaajille pelaamisen ilman huolta mobiilidatankustannuksista. Joulukuussa Hatch järjesti maailman ensimmäisen 5G e-urheilun tapahtuman yhdessä suomalaisen mobiilioperaattorin Elisan kanssa.

Tällä hetkellä Hatch-palvelu on saatavilla ilmaiseksi mainoksilla Euroopassa. Hatch aloittaa Hatch premium-palvelun pilotoinnin vuoden 2019 ensimmäisellä neljänneksellä yhdessä japanin suurimman mobiilioperaattorin NTT DoCoMon kanssa. Hatch premium on maksullinen tilauspalvelu, jossa on tarjolla lisää sisältöä ja toiminnallisuuksia ilman mainoksia. Yhteistyökumppanit julkaisevat Hatch-palvelun NTT DoCoMon Android TV:lle sekä -älypuhelimille.

Vuoden 2018 aikana Hatchin operatiiviset kulut olivat 7,3 miljoonaa euroa. Vuoden 2019 aikana, Rovio tulee tuktimaan vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita Hatchin kasvun vauhdittamiseksi.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.12.2018	31.12.2017
Pitkäaikaiset varat	45,4	57,4
Lyhytaikaiset saamiset	34,2	42,0
Rahavarat	123,6	90,8
Varat yhteensä	203,2	190,2
Oma pääoma	159,4	140,4
Rahoitusvelat	3,6	2,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	12,7	9,9
Muut lyhytaikaiset velat	27,4	37,5
Oma pääoma ja velat yhteensä	203,2	190,2

Rovion taseen loppusumma 31.12.2018 oli 203,2 miljoonaa euroa (190,2), josta oman pääoman osuus oli 159,4 miljoonaa euroa (140,4). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 123,6 miljoonaa euroa (90,8). Rahavarojen kasvu johtui pääosin käyttökatteesta ja käyttöpääoman muutoksesta, jota verojen ja osinkojen maksu, sekä omien osakkeiden hankinta hieman tasoittivat. Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksoitus kasvoivat 12,7 miljoonaan euroon (9,9), johtuen pääosin Gamesin myyntituottojen jaksotuksesta.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.12.2018 yhteensä 45,4 miljoonaa euroa, laskien 57,4 miljoonasta eurosta 31.12.2017. Muutos johtui pääasiassa aineettomien hyödykkeiden poistoista, jota laskennallisten verosaamisten kasvu hieman tasoitti. Poistot liittyvät pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 31.12.2018 oli negatiivinen 120,0 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat 3,6 miljoonan euron suuruisista Tekes-lainoista, joiden takaisinmaksu alkaa vuoden 2019 toisella vuosipuoliskolla.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa

	10-12/2018	10-12/2017	1-12/2018	1-12/2017
Liiketoiminnan rahavirrat	19,2	5,8	42,6	59,6
Investointien rahavirrat	-0,8	-1,1	-1,2	-8,1
Rahoituksen rahavirrat	-2,4	-4,6	-9,4	13,1
Rahavarojen muutos	16,0	0,2	32,0	64,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,2	0,0	0,8	-2,7
Rahavarat kauden alussa	107,4	90,7	90,8	28,9
Rahavarat kauden lopussa	123,6	90,8	123,6	90,8

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 19,2 miljoonaa euroa (5,8) neljännellä vuosineljänneksellä ja 42,6 miljoonaa euroa (59,6) koko vuonna 2018. Neljannen vuosineljänneksen kasvu johtui käyttöpääoman muutoksesta, jota alempi käyttökate osittain tasoitti. Koko vuoden lasku johtui pääosin laskeneesta käyttökatteesta sekä maksetuista veroista, joita käyttöpääoman muutos hieman tasoitti.

Investointien rahavirta oli -0,8 miljoonaa euroa (-1,1) neljännellä vuosineljänneksellä ja -1,2 miljoonaa euroa (-8,1) koko vuonna 2018. Investointien lasku johtuu pääosin ulkoisten kehitysprojektien määrän laskusta.

Rahoituksen rahavirta oli -2,4 miljoonaa euroa (-4,6) neljännellä vuosineljänneksellä ja -9,4 miljoonaa euroa (13,1) koko vuonna 2018. Rahoituksen rahavirta koostui omien osakkeiden hankinnasta 2018 neljännellä vuosineljänneksellä, kun vertailukauteen sisältyi lainojen takaisinmaksu 8,3 miljoonaa euroa, jota optiomerkinnoista saadut varat osittain tasoittivat. Vuonna 2018 rahoituksen rahavirrat koostuivat maksetuista osingoista ja omien osakkeiden hankinnasta, kun 2017 niihin sisältyi osinkojen maksujen lisäksi pörssilistautumisen yhteydessä kerätyt rahavarat ja lainojen takaisinmaksut joita ei ollut 2018.

Henkilöstö

Lokakuusta joulukuuhun 2018 Roviolla työskenteli keskimäärin 401 henkilöä (397). Näistä 307 henkilöä (313) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 32 henkilöä (36) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 62 henkilöä (48) muissa toiminnoissa, sisältäen Hatch Entertainmentin ja hallinnon.

Henkilöstön lukumäärä koko vuonna keskimäärin pieneni viime vuodesta Brand Licensing -liiketoiminnan ja tukitoimintojen uudelleenjärjestelyn johdosta vuonna 2017. Elokuviin ja muun animaatiotuisuuden uusi lisenssimalli implementoitiin vuoden 2017 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana, mikä mahdollisti toimimisen kevyemmällä henkilöstömäärällä.

	10-12/ 2018	10-12/ 2017	Muutos, %	1-12/ 2018	1-12/ 2017	Muutos, %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	401	397	1,0 %	388	416	-6,7 %

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti neljännellä neljänneksellä seuraavat liputusilmoitukset:

19.12.2018 Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Oivor AB:ltä. Ilmoituksen mukaan Oivor AB:n omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä oli 18.12.2018 noussut yli 30 prosentin liputusrajan.

Muutos johtuu uudelleenjärjestelystä, jossa aiemmin Trema International Holding B.V.:lle kuuluneet Yhtiön osakkeet on päätetty siirtää Oivor AB:lle. Järjestelyn seurauksena Trema International Holding B.V:n suora omistus Yhtiössä laskee nolnaan. Sekä Trema International Holding B.V.:n että Oivor AB:n todellisia edunsaajia ovat Kaj Hed 40 prosentin omistusosuudella sekä Camilla Hed-Wilson, Mikael Hed ja Jonathan Hed, kukin 20 prosentin omistusosuudella. Todelliset edunsaajat käyttävät päätösvaltaa Oivor AB:ssa ja Trema International Holding B.V.:ssä omistustensa mukaisessa suhteessa. Koska Yhtiön osakkeisiin liittyvä määräysvalta ei tosiasiallisesti siirry, on Finanssivalvonta myöntänyt Oivor AB:lle poikkeuslupan arvopaperimarkkinalain mukaisesta tarjousvelvollisuudesta.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.12.2018 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 447 542 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 aloitti kolmannen vuosineljänneksen aikana osakkeiden takaisinosto-ohjelman osakepohjaisiin kannustinjärjestelmiin liittyvien veloitteiden täyttämiseksi. Hankittava määrä oli korkeintaan 650 000 osaketta, joka vastasi noin 0,8 % Rovio Entertainment Oyj:n kaikista osakkeista aloitushetkellä ja hankintaan oli määrä käyttää enintään 7,0 miljoonaa euroa. Osakkeiden hankinta lopetettiin joulukuussa 2018, kun 650 000 osaketta oli saatu hankittua.

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 veloitteiden täyttämistä.

Rovio Entertainment Oyj omisti 31.12.2018 595 237 omaa osakettaan.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
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 %
Rovio Entertainment Oyj	595 237	0,75 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	580 000	0,73 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	490 000	0,62 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	10 938 257	13,77 %
Muut osakkeenomistajat	68 509 285	86,23 %
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 31.12.2018 mennessä allokoitu 1 040 150 optiota ja 2018-optio-ohjelmasta on 31.12.2018 mennessä allokoitu 1 168 750 optiota.

Optio-ohjelman osallistujat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita. Optio-ohjelman osallistujat yleensä menettävät oikeutensa palkkioon, mikäli heidän työsuhteensa päättyy kertymisajan aikana.

Rajoitettu osakeohjelma on rakennettu rajoitetuksi osakepooliksi, josta ennalta määrätty määrä Rovion osakkeita voidaan kohdentaa rajoitetulle joukolle valikoituja avaintyöntekijöitä. Yhtiön hallitus päättää jokaisen osallistujan osalta erikseen rajoitetun ajan pituuden (1–3 vuotta) liittyen rajoitetun osakeohjelman mukaisesti työntekijälle kohdennettuihin osakkeisiin. Rajoitetun osakeohjelman osallistujien on työskenneltävä Roviossa, kun osakkeet luovutetaan. 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 31.12.2018 mennessä allokoitu 465 890 osakeoikeutta.

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.

Muutokset johdossa

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 alkoi 2.1.2019.

Heini Kaihu, joka on aikaisemmin toiminut Rovion Puzzle-pelistudion johtajana, on 1.2.2019 nimitetty 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 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. 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

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.

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.

Voitonjakoehdotus

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2018 ovat yhteensä 158 924 820,16 euroa, joista tilikauden voitto on 26 105 301,07 euroa. Hallitus ehdottaa 9.4.2019 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,09 euroa osaketta kohden (0,09 euroa vuodelta 2017). Tilinpäätöshetken 31.12.2018, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 7 096 707,45 euroa.

Yhtiön taloudellisessa asemassa ei tilikauden päättymisen jälkeen ole tapahtunut olennaisia muutoksia. Ehdotettu voitonjako ei hallituksen näkemyksen mukaan vaaranna yhtiön maksukykyä.

Vuosikertomus ja selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä

Rovio julkistaa vuoden 2018 vuosikertomuksen viimeistään viikolla 12 internet-sivuillaan osoitteessa www.rovio.com. Vuosikertomus sisältää katsausosan lisäksi hallituksen toimintakertomuksen ja tilinpäätöksen vuodelta 2018. Rovion hallinto- ja ohjausjärjestelmää koskeva selvitys, sekä palkka- ja palkkioselvitys annetaan erillisinä kertomuksina yhtiön tilinpäätöksestä ja ne tulevat nähtäville ja ladattavaksi yhtiön kotisivuille osoitteessa www.rovio.com.

Varsinainen yhtiökokous

Rovio Entertainment Oyj:n yhtiökokous pidetään Helsingissä 9.4.2019. Lisätietoja yhtiön internet-sivuilta <https://www.rovio.com/fi/sijoittajat/hallinnointi/hallinnointitapa/yhtiokokous-2019>.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Katsauskauden jälkeen Rovio Entertainment Oyj:ön rekisteröitiin optio-oikeuksilla merkityt, yhteensä 17 200 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 49 020,00 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 464 742 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 30.1.2019. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	10-12/ 2018	10-12/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2018	1-12/ 2017	Muutos, (%)
Liikevaihto	72,7	73,9	-1,7 %	281,2	297,2	-5,4 %
Käyttökate (EBITDA)	9,3	14,0	-33,9 %	47,8	60,0	-20,2 %
Käyttökate-%	12,8 %	19,0 %		17,0 %	20,2 %	
Oikaistu käyttökate	8,6	14,1	-38,8 %	47,5	64,5	-26,3 %
Oikaistu käyttökate-%	11,9 %	19,0 %		16,9 %	21,7 %	
Liikevoitto	5,9	10,4	-43,4 %	31,5	31,4	0,4 %
Liikevoittomarginaali, %	8,1 %	14,1 %		11,2 %	10,6 %	
Oikaistu liikevoitto	5,3	10,5	-49,9 %	31,2	35,9	-13,1 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	7,2 %	14,2 %		11,1 %	12,1 %	
Tulos ennen veroja	6,2	9,9	-37,7 %	32,2	26,6	21,0 %
Investoinnit	0,9	1,1	-14,5 %	1,3	8,5	-84,5 %
Käyttäjähankinnan kustannukset	23,3	15,9	46,3 %	78,6	69,6	12,9 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	21,5 %	23,4 %		21,5 %	23,4 %	
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-75,3 %	-62,9 %		-75,3 %	-62,9 %	
Omavaraisuusaste, %	83,7 %	77,9 %		83,7 %	77,9 %	
Osakekohtainen tulos, euroa	0,05	0,10	-46,7 %	0,31	0,27	14,1 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,05	0,10	-45,9 %	0,31	0,27	15,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	19,2	5,8	229,5 %	42,6	59,6	-28,5 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	401	397	1,0 %	388	416	-6,7 %

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

Miljoonaa euroa	10- 12/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	73,9		73,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-22,1		-22,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-13,7		-13,7
Poistot ja arvonalentumiset	-3,6		-3,6
Muut liiketoiminnan kulut	-24,2	0,1	-24,1
Liikevoitto	10,4	0,1	10,5

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

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

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

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

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/2018	10-12/2017	1-12/2018	1-12/2017
Liikevoitto	5,9	10,4	31,5	31,4
Poistot ja arvonalentumiset	3,4	3,6	16,3	28,6
Käyttökate	9,3	14,0	47,8	60,0
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto	-0,7		-0,7	
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	1,8
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,1	0,1
Listautumiseen liittyvät kulut		0,1		2,5
Oikaistu käyttökate	8,6	14,1	47,5	64,5

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

Miljoonaa euroa	10-12/2018	10-12/2017	1-12/2018	1-12/2017
Omavaraisuusaste, %	83,7 %	77,9 %	83,7 %	77,9 %
Oma pääoma	159,4	140,4	159,4	140,4
Saadut ennakot	6,5	8,3	6,5	8,3
Myynnin jaksotukset	6,2	1,6	6,2	1,6
Taseen loppusumma	203,2	190,2	203,2	190,2
Oman pääoman tuotto, %	21,5 %	23,4 %	21,5 %	23,4 %
Voitto tai tappio ennen veroja	32,2	26,6	32,2	26,6
Tarkastelukauden alun oma pääoma	140,4	86,8	140,4	86,8
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	159,4	140,4	159,4	140,4
Nettovelkaantumisaste, %	-75,3 %	-62,9 %	-75,3 %	-62,9 %
Korolliset velat	3,6	2,5	3,6	2,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	123,6	90,8	123,6	90,8
Oma pääoma	159,4	140,4	159,4	140,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	3,4	2,5	3,4	2,5
Lyhytaikaiset korolliset velat	0,1	0,0	0,1	0,0
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	123,6	90,8	123,6	90,8
Nettovelka	-120,0	-88,3	-120,0	-88,3

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	10-12/2018	10-12/2017	1-12/2018	1-12/2017
Kirjattu bruttomyynti	66,7	66,1	253,3	248,7
Jaksotetun myyntituoton muutos	-2,1	0,3	-4,7	1,0
Asiakassopimukset	0,4	0,7	1,5	1,4
Muut oikaisuerät	0,3	-1,0	0,3	-3,1
Liikevaihto	65,2	66,1	250,4	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 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 ennakoilla ja myyntituottojen jaksotuksilla.

Oman pääoman tuotto (ROE), joka on voitto tai tappio ennen veroja, osavuosikatsauksessa 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 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.

ARPPU (Average Revenue Per Daily Active User), keskimääräinen bruttomyynti päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden tarkoittaa bruttosummaa, joka saadaan kuukausittain myyntinä sovelluksen sisäisistä ostoista ja mainostuloista jaettuna ajanjakson keskimääräisellä DAU:lla.

MARPPU (Monthly Average Revenue Per Paying User), Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden tarkoittaa kuukausittaista sovelluksen sisäisten ostosten bruttosummaa (eli bruttomyyntiä ilman kuukausittaista sovelluksen sisäistä mainosmyyntiä) jaettuna MUP:lla. MARPPU:un eivät sisälly asiakassopimuksista saatu liikevaihto, myyntitulon jaksotukset tai kirjanpidolliset oikaisuerät kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten väliset valuuttakurssierot.

Tilinpäätöstiedote 1.1.-31.12.2018 – Taulukko-osa

Tilinpäätöstiedote perustuu tilinpäätökseen vuodelta 2018.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2018	10-12/ 2017	1-12/ 2018	1-12/ 2017
Liikevaihto	72,7	73,9	281,2	297,2
Liiketoiminnan muut tuotot	1,0	0,0	1,1	0,8
Materiaalit ja palvelut	20,4	22,1	79,8	81,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	11,4	13,7	42,6	51,9
Poistot ja arvonalentumiset	3,4	3,6	16,3	28,6
Muut liiketoiminnan kulut	32,6	24,2	111,9	104,2
Liikevoitto	5,9	10,4	31,5	31,4
Rahoitustuotot ja -kulut	0,3	-0,4	0,7	-4,7
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	-0,1	0,0	-0,1
Voitto (tappio) ennen veroja	6,2	9,9	32,2	26,6
Tuloverot	1,9	1,9	7,7	6,0
Tilikauden voitto (tappio)	4,3	8,0	24,6	20,6
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	4,3	8,0	24,6	20,6
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut				
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)				
Muuntoerot	0,0	0,0	0,0	-0,4
Laaja tulos verojen jälkeen	4,4	8,0	24,6	20,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	4,4	8,0	24,6	20,2
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:				
Osakekohtainen tulos, euroa	0,05	0,10	0,31	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,05	0,10	0,31	0,27

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.12.2018	31.12.2017
VARAT		
Pitkäaikaiset varat	45,4	57,4
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	0,6	0,5
Aineettomat hyödykkeet	39,0	53,1
Osuudet osakkuus- ja yhteisryityksissä	0,0	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	0,8
Laskennalliset verosaamiset	4,9	3,0
Lyhytaikaiset varat	157,8	132,8
Myyntisaamiset	23,0	29,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	10,1	10,6
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,1	2,3
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	123,6	90,8
Varat yhteensä	203,2	190,2
OMA PÄÄOMA JA VELAT		
Oma pääoma		
Osakepääoma	0,7	0,7
Rahastot	36,7	35,8
Muuntoerot	-0,5	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-2,7	0,0
Kertyneet voittovarot	100,7	83,7
Tilikauden voitto	24,6	20,6
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	159,4	140,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	159,4	140,4
Velat		
Pitkäaikaiset velat	3,6	2,7
Korolliset velat	3,4	2,5
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	0,1	0,1
Laskennalliset verovelat	0,1	0,1
Lyhytaikaiset velat	40,1	47,1
Ostovelat ja muut velat	10,9	8,9
Korolliset velat	0,1	0,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,3	1,9
Saadut ennakot	6,5	8,3
Myyntituottojen jaksotus	6,2	1,6
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	1,2	4,4
Varaukset	0,6	0,8
Siirtovelat	14,3	21,2
Velat yhteensä	43,7	49,8
Oma pääoma ja velat yhteensä	203,2	190,2

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2017:

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)				20,6		20,6		20,6
Osakeanti		30,0				30,0		30,0
Osakeannin transaktiomenot		-0,6				-0,6		-0,6
Optiomerkinnot		5,7				5,7		5,7
Muut laajan tuloksen erät					-0,4	-0,4		-0,4
Osakeperusteiset maksut				2,8		2,8		2,8
Osingonjako				-4,5		-4,5		-4,5
31.12.2017	0,7	35,8	0,0	104,3	-0,5	140,4	0,0	140,4

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2018:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
31.12.2017	0,7	35,8	0,0	104,3	-0,5	140,4	0,0	140,4

Avaavan taseen oikaisut omaan pääomaan

IFRS 2 muutos				0,2		0,2		0,2
---------------	--	--	--	-----	--	-----	--	-----

Oma pääoma 1.1.2018	0,7	35,8	0,0	104,6	-0,5	140,5	0,0	140,6
Tilikauden voitto (tappio)				24,6		24,6		24,6
Optiomerkinnot		0,9				0,9		0,9
Omien osakkeiden hankinta			-3,0			-3,0		-3,0
Muut laajan tuloksen erät					0,0	0,0		0,0
Osakeperusteiset maksut			0,3	3,2		3,5		3,5
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
31.12.2018	0,7	36,7	-2,7	125,3	-0,5	159,4	0,0	159,4

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2018	10-12/ 2017	1-12/ 2018	1-12/ 2017
Liiketoiminnan rahavirrat				
Voitto (tappio) ennen veroja	6,2	9,9	32,2	26,6
Oikaisut:				
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	2,7	3,6	15,7	28,6
Valuuttakurssien muutokset	-0,2	0,1	-0,8	2,7
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,0	-0,3
Rahoituskulut	-0,1	0,7	0,1	2,0
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,1	0,0	0,1
Muut oikaisut	-0,1	0,0	-0,1	0,0
Muut ei-rahamääräiset erät	0,3	1,3	3,0	3,0
Käyttöpääoman muutokset:				
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	9,8	-5,3	7,6	0,3
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	1,1	-3,6	-4,3	-1,1
Saadut korot	0,1	0,0	0,3	0,0
Maksetut korot	0,1	-0,4	-0,3	-1,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-0,6	-0,6	-10,9	-1,0
Liiketoiminnan nettorahavirta	19,2	5,8	42,6	59,6
Investointien rahavirrat				
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,9	-1,1	-1,3	-8,5
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,3
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0	0,0
Investointien nettorahavirta	-0,8	-1,1	-1,2	-8,1
Rahoituksen rahavirrat				
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,0	0,0	-0,2	-0,1
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-0,2	-8,3	-0,2	-16,7
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	4,5	0,9	5,7
Omien osakkeiden hankinta	-2,4	0,0	-3,0	0,0
Osakepalkitseminen	0,3	0,0	0,3	0,0
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	0,0	30,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	-0,7	0,0	-1,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-7,1	-4,5
Rahoituksen nettorahavirta	-2,4	-4,6	-9,4	13,1
Rahavarojen muutos				
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,2	0,0	0,8	-2,7
Rahavarat kauden alussa	107,4	90,7	90,8	28,9
Rahavarat kauden lopussa	123,6	90,8	123,6	90,8

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Tilinpäätöstiedote on laadittu IAS 34 osavuositarkastukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin vuositilinpäätöksessä. Tilinpäätöstiedotteen luvut perustuvat tilintarkastettuun tilinpäätökseen 2018.

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 selvittävänä 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.

Rovio ottaa IFRS 16 Vuokrasopimukset-standardin käyttöön sen tullessa voimaan 1.1.2019 soveltaen yksinkertaistettua menettelytapaa. Standardin mukaan vuokralleottajan on sopimuksen alkamisajankohtana kirjattava vuokrasopimusvelka ja käyttöoikeusomaisuuserä.

Rovio arvioi IFRS 16:n käyttöönoton seurauksena avaavaan 2019 taseeseen kirjattavan omaisuuserän ja vastaavan leasingvelan olevan noin 6 miljoonaa euroa. Lisäksi vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana voimaan astuvien vuokrasopimusten perusteella taseeseen tullaan kirjaamaan noin 4,5 miljoonaa euroa. Käyttöönoton odotetaan parantavan käyttökatetta hieman alle 3 miljoonaa euroa aiempaan raportointitapaan verrattuna. Standardin käyttöönotolla on vaikutus myös rahavirtalaskelman esitystapaan. Liiketoiminnan rahavirran odotetaan kasvavan ja rahoituksen rahavirran odotetaan laskevan hieman alle 3 miljoonaa euroa.

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.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttitiedot

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

Rovio määrittelee konsernin hallituksen 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
10-12/2018

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

Investoinnit segmenteittäin
10-12/2018

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

Varat segmenteittäin 31.12.2018

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
10-12/2017

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,1	7,8	0,0		73,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	21,1	1,1	0,0		22,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,5	1,4	2,0	0,8	13,7
Käyttäjähankinnan kulut	15,9	0,0	0,0		15,9
Muut liiketoiminnan kulut	4,4	1,2	1,3	1,4	8,3
Kohdistukset	1,3	0,4	0,4	-2,2	0,0
Käyttökate	14,0	3,7	-3,7	0,0	14,0
Poistot ja arvonalentumiset	0,9	2,6	0,1		3,6
Liikevoitto	13,1	1,1	-3,8		10,4
Käyttökate	14,0	3,7	-3,7		14,0
Oikaisut	0,0	0,0	0,1		0,1
Oikaistu käyttökate	14,0	3,7	-3,7		14,1
Liikevoitto	13,1	1,1	-3,8		10,4
Oikaisut	0,0	0,0	0,1		0,1
Oikaistu liikevoitto	13,1	1,1	-3,8		10,5

Investoinnit segmenteittäin
10-12/2017

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

Varat segmenteittäin 31.12.2017

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

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

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

2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma

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

	10-12/2018			10-12/2017		
Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	42,3	4,6	46,9	40,5	4,0	44,5
Latinalainen Amerikka	0,7	0,1	0,9	1,2	1,0	2,1
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	15,8	1,7	17,5	18,5	1,8	20,3
Aasia ja Tyynenmeren alue	6,3	1,1	7,3	5,9	1,0	7,0
Yhteensä	65,2	7,5	72,7	66,1	7,8	73,9

	1-12/2018			1-12/2017		
Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	156,1	21,8	177,8	158,0	38,2	196,2
Latinalainen Amerikka	3,4	0,6	4,0	3,7	2,1	5,8
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	64,2	4,9	69,1	64,0	5,9	69,9
Aasia ja Tyynenmeren alue	26,8	3,5	30,3	22,3	2,9	25,2
Yhteensä	250,4	30,8	281,2	248,0	49,2	297,2

2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa		10-12/	10-12/	1-12/	1-12/
Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis- ajankohta	2018	2017	2018	2017
Games					
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	56,7	58,0	220,3	219,7
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,4	0,7	1,5	1,4
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	8,1	7,4	28,6	27,0
Games, liikevaihto yhteensä		65,2	66,1	250,4	248,0
Brand Licensing					
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	2,8	4,0	8,6	11,2
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	4,6	3,8	21,9	37,3
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	0,1	0,3	0,7
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		7,5	7,8	30,8	49,2
Konsernin liikevaihto		72,7	73,9	281,2	297,2

3. Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat – Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot - Games	Tavaramerkit	Kehittämismenot - Elokuva	Kehittämismenot - Muut	Yhteensä
Hankintameno					
1.1.2017	31,1	2,5	63,7	15,2	112,4
Lisäykset	4,1	0,3	1,9	2,0	8,2
Vähennykset*	0,0	0,0	-0,8	0,0	-0,8
Uudelleenryhmittelyt	0,0	-1,2	-1,8	3,0	0,0
31.12.2017	35,2	1,5	63,0	20,2	119,8
Lisäykset	1,1	0,1	0,0	0,7	1,9
Vähennykset	0,0	-0,0	0,0	0,0	-0,0
Uudelleenryhmittelyt	-7,7	0,0	0,0	-0,0	-7,7
31.12.2018	28,6	1,6	63,0	20,8	114,0
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2017	22,2	1,4	5,1	10,0	38,7
Poistot	2,3	0,2	20,1	3,4	26,1
Arvonalentumiset	2,0	0,0	0,0	0,0	2,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0	-1,0	-1,4	2,4	0,0
31.12.2017	26,5	0,6	23,8	15,8	66,8
Poistot	1,9	0,2	11,4	2,4	16,0
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Siirrot luokkien välillä	-7,7	0,0	0,0	0,0	-7,7
31.12.2018	20,7	0,8	35,2	18,2	74,9
Kirjanpitoarvo					
31.12.2018	7,9	0,8	27,7	2,6	39,0
31.12.2017	8,7	0,9	39,2	4,3	53,1

*Elokuvalle Kanadassa toteutuneista tuotantokuluista maksettu 0,6 miljoonan euron tuotantotuki on esitetty hankintamenojen vähennyksenä IAS 20 Julkisten avustusten kirjanpidollinen käsittely ja julkisesta tuesta tilinpäätöksessä esitettävät tiedot mukaisesti.

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehitysmenojen määrä 31.12.2018 oli 4,9 miljoonaa euroa (4,0).

3.2 Pitkäaikaiset varat – Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2017	5,1
Lisäykset	0,4
Vähennykset	-0,3
Muuntoerot	-0,1
31.12.2017	5,0
Lisäykset	0,5
Vähennykset	-0,0
Muuntoerot	0,0
31.12.2018	5,5
Poistot ja arvonalentumiset	
1.1.2017	-4,4
Tilikauden poisto	-0,5
Vähennykset	0,1
Muuntoerot	0,1
31.12.2017	-4,6
Tilikauden poisto	-0,3
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	0,0
31.12.2018	-4,9
Kirjanpitoarvo	
31.12.2018	0,6
31.12.2017	0,5

4. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat:

Miljoonaa euroa	31.12.2018	31.12.2017
Koneiden ja kaluston vuokraveloitteet		
Vuoden sisällä erääntyvät	0,3	0,1
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,5	0,1
Yhteensä	0,8	0,3
Toimitilojen vuokraveloitteet		
Vuoden sisällä erääntyvät	2,6	2,5
Myöhempinä vuosina erääntyvät	4,8	3,7
Yhteensä	7,5	6,1
Muut veloitteet		
Yrityskiinnitykset	0,0	30,0
Yhteensä	0,0	30,0

5. Lähipiiriliiketoimet

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

Trema International Holding B.V. on yhteisö, jolla oli 18.12.2018 saakka huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Aiemmin Tremalle kuuluneet Rovion osakkeet on päätetty siirtää Oivor AB:lle, jolla osakkeenomistuksen siirron myötä on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Oivor AB:llä on samat todelliset edunsaajat kuin Tremalla.

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

Ferly (aiemmin Kaiken Entertainment) on Mikael Hedin määräysvalta-yhtiö ja siten Rovion lähipiiryhtiö. Mikael Hed on Oivor AB:n ja Treman vähemmistöomistaja ja hänellä on yhtiöissä huomattava vaikutusvalta. Rovio on tulouttanut Ferlyltä lisenssituloja 10 tuhatta euroa tilikaudelta 2018 (18 tuhatta euroa tilikaudella 2017). Ferly on laskuttanut Roviolta palveluistaan 60 tuhatta Kanadan dollaria (noin 40 tuhatta euroa) tilikaudella 2018.

6. 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.

Rovio myi katsauskaudella 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 hankki neljännellä vuosineljänneksellä Playraven Oy:n koko osakekannan. PlayRaven on suomalainen mobiilistrategiapelien kehittämiseen keskittynyt yhtiö, jonka toimipaikka on Helsingissä. PlayRaven on perustettu 2013 ja sillä oli ostohetkellä 25 työntekijää. Kauppahinta muodostui saatua nettovarallisuutta pienemmäksi ja edullisesta kaupasta johtuva voitto, noin 0,7 miljoonaa euroa tuloutettiin kokonaisuudessaan tilikaudella.

7. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	10-12/ 2018	10-12/ 2017	1-12/ 2018	1-12/ 2017
Osakekohtainen tulos, euroa	0,05	0,10	0,31	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,05	0,10	0,31	0,27
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	78 852	79 171	78 852	79 171
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	79 072	78 180	79 282	75 795
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	79 780	80 108	80 161	77 370