

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositarkastus

17.5.2018

Q1

OSAVUOSITARKASTUS TAMMI-MAALISKUU 2018

18

# Kannattavuus parani, Angry Birds 2 kasvoi vahvasti

## Tammi-maaliskuun 2018 kohokohdat

- Rovion liikevaihto laski 0,9 prosenttia 65,7 miljoonaan euroon (66,3 miljoonaa euroa); Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli 12 – 14 prosenttia
- Games segmentin liikevaihto kasvoi 0,4 prosenttia 56,8 miljoonaan euroon (56,6 miljoonaa euroa); Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli 11 – 14 prosenttia
- Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi 8,5 prosenttia; Vertailukelpoisin valuuttakurssein kasvu oli 18 – 26 prosenttia
- Brand Licensing: liikevaihto laski 8,8 prosenttia 8,9 miljoonaan euroon (9,7 miljoonaa euroa); Vertailukelpoisin valuuttakurssein vuosittainen kasvu oli noin 7 prosenttia
- Oikaistu liikevoitto kasvoi 9,6 miljoonaan euroon (5,3 miljoonaa euroa) ja oikaistu liikevoittomarginaali kasvoi 14,6 prosenttiin (8,0 prosenttia)
- Osakekohtainen tulos kasvoi 0,09 euroon (0,05 euroa)
- Liiketoiminnan nettorahavirta kasvoi 10,5 miljoonaan euroon (5,2 miljoonaa euroa)
- Pelien globaali kvartaalitason ARPDAU kasvoi 8 senttiin (6 senttiä). Viiden kärkipelin kvartaalitason ARPDAU kasvoi 14 senttiin (11 senttiä)
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 14,6 miljoonaa euroa (16,4 miljoonaa euroa) tai 25,7 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (29,0 prosenttia)

## Avainluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2018	1-3/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2017
Liikevaihto	65,7	66,3	-0,9 %	297,2
Käyttökate (EBITDA)	14,3	10,2	39,8 %	60,0
Käyttökate-%	21,8 %	15,4 %	-	20,2 %
Oikaistu käyttökate	14,6	10,2	42,9 %	64,5
Oikaistu käyttökate-%	22,2 %	15,4 %	-	21,7 %
Liikevoitto	9,2	5,3	74,8 %	31,4
Liikevoittomarginaali, %	14,1 %	8,0 %	-	10,6 %
Oikaistu liikevoitto	9,6	5,3	81,2 %	35,9
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	14,6 %	8,0 %	-	12,1 %
Tulos ennen veroja	9,0	4,8	88,4 %	26,6
Investoinnit	0,3	3,7	-91,3 %	8,5
Käyttäjähankinnan kustannukset	14,6	16,4	-11,0 %	69,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	25,7 %	24,8 %	-	23,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-66,4 %	-12,6 %	-	-62,9 %
Omavaraisuusaste, %	81,5 %	66,6 %	-	77,9 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,09	0,05	90,7 %	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,09	0,05	90,7 %	0,27
Liiketoiminnan rahavirta, netto	10,5	5,2	102,9 %	59,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	385	457	-15,8 %	416

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita. Laskenta-kaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein esitetyt muutosprosentit kausien välillä on laskettu kurssaamalla raportointikauden luvut vertailukauden keskimääräisellä Yhdysvaltain dollarin ja euron välisellä valuuttakurssilla. Esityksessä ollaan päädytty

käyttämään vaihteluväliä, koska osa jakelijoiden Roviolle tilittämistä Yhdysvaltain dollarimääräisistä suorituksista ovat peräisin eri maissa tapahtuvista loppuasiakkaan ostotapahtumista paikallisissa valuutoissa.

## Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Rovion ensimmäinen vuosineljännes meni odotustemme mukaisesti. Kärkipelimme Angry Birds 2 teki uuden liikevaihtoennätyksen ja Angry Birds Friends -peli jatkoi edelleen hyvällä tasolla. Elokuvan tuotot nousivat jonkin verran vuoden takaisesta ja vaikka valuuttakurssit aiheuttivat hieman vastatuulta, parantui kannattavuutemme merkittävästi viime vuoteen verrattuna.

Jatkoimme edelleen "Pelit Palveluna" -strategiamme toteuttamista, jonka mukaan hankimme jatkuvasti uusia käyttäjiä sekä kehitämme myös pelejä jatkuvasti julkaisemalla uusia päivityksiä, sisältöä ja pelitapahtumia, jotta myös nykyiset käyttäjät viihtyisivät peliimme parissa pidempään ja maksaisivat mm. uusista virtuaaliesineistä ja nopeammasta etenemisestä.

Pelien kehittäminen vaatiikin jatkuvaa innovointia ja intohimoa. Luovien, monialaisten tiimiemme yhteistyönä syntyy pelaajia kiinnostavaa peliviihdettä ja uskonkin että Roviolla on tarvittavaa kykyä, osaamista ja intohimoa pysyä kehityksen kärjessä. Meillä on tälläkin hetkellä eri kehitysvaiheissa kymmenen peliä, joista yksi on ennakkomarkkinoinnissa.

Toimialan digitaalisen markkinoinnin kustannukset olivat ensimmäisellä vuosineljänneksellä edelleen korkealla tasolla. Tavoitteenamme on liikevaihdon ja käyttäjähankintainvestointien kasvattaminen ja tämän vuoksi pyrimme parantamaan kärkipeliemme taloudellista suorituskykyä sekä markkinoinnin tehokkuutta. Kasvua haetaan myös pidentämällä käyttäjähankintainvestointien tavoiteltavaa takaisinmaksuaikaa vuoden toisesta vuosineljänneksestä alkaen 8 - 12 kuukauteen aikaisemmasta 8 - 10 kuukauden takaisinmaksuajasta. Tällä voi lyhyellä tähtäimellä olla kannattavuutta heikentävää vaikutusta vaikka koko vuoden näkymämme eivät muutu.

Angry Birds -elokuvan jatko-osan on suunniteltu saapuvan teatterijakeluun vuoden 2019 syyskuussa ja sen näyttelijäkaartiin kuuluvat tuttuja tähtiä elokuvan ykkösosasta ja lisäksi uusia huippunimiä mm. Black Panther-, Crazy Ex-Girlfriend- ja Ocean's 8 -elokuvista ja TV-sarjoista. Elokuvan ykkösosan siivittämänä partnerimme myivät vuonna 2016 yli 260 miljoonaa lisensioimaamme tuotetta ja 2017 yli 150 miljoonaa. Uskommekin uuden elokuvan tarjoavan uusia mahdollisuuksia brändimme lisensioinnissa niin uusille kuin nykyisillekin lisensikumppaneillemme.

Rovio ilmoitti yhtenä syynä listautumiseensa halunsa osallistua pelimarkkinoiden konsolidointiin. Asia on meille edelleen ajankohtainen ja kartoitamme strategiaamme sopivia kohteita aktiivisesti.

Tulevaisuuden pelaamisteknologioiden ja pelialustojen tutkiminen ja hyödyntäminen on oleellinen osa strategiaamme ja julkaisimme uuden "Angry Birds for Messenger" -pelin Facebookin uuteen Instant Games -alustalle toukokuussa. Niin musiikki-, elokuva- kuin TV-sarjaviihdettäkin kulutetaan kasvavassa määrin erilaisissa suoratoistopalveluissa. Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment kehittää mobiilipelien suoratoistopalvelua ja se on tällä hetkellä saatavana beetatestiversiona 18 Euroopan maassa ja palvelussa on yli 100 peliä. Palvelun kehitystyö jatkuu aktiivisesti saadun käyttäjäpalautteen perusteella ja palvelun teknistä suorituskykyä on parannettu jatkuvasti. Muunkin teknologisen kehityksen hyödyntäminen on hyvin tärkeää Roviolle. Esimerkiksi, toimimme Magic Leapin varhaisen vaiheen kehityskumppanina koskien sovelluksia, jotka hyödyntävät uudenlaista lisättyä todellisuutta (AR).

## 2018 näkymät (Muuttumattomat)

Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 260–300 miljoonaa euroa (297 miljoonaa euroa vuonna 2017) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta (oikaistu liikevoitto oli 12,1

prosenttia vuonna 2017)<sup>1</sup>.

## Näkymien perusta

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

Käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 30 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta vuositasolla. Määrä voi vaihdella riippuen pelien monetisaation kehityksestä sekä kilpailutilanteesta. Käyttäjähankinnan markkinalla yksikkökustannukset ovat kasvaneet merkittävästi.

Brand Licensing -liiketoiminnan liikevaihdon odotetaan laskevan noin 40 prosenttia vuonna 2018 viime vuoteen verrattuna. Lasku johtuu odotetusti Angry Birds elokuvan liikevaihdon laskevasta profiilista.

Kuluttajatuotteiden liikevaihdon odotetaan olevan lähes samalla tasolla kuin vuonna 2017. Brand Licensing-liiketoiminta keskittyy vuoden 2018 aikana rakentamaan lisenssiportfoliota vuonna 2019 julkaistavaa Angry Birds -elokuvan jatko-osaa varten.

Vuoden 2018 aikana Rovio arvioi investoivansa 10–15 miljoonaa euroa pelien suoratoistopalvelua kehittävään tytäryhtiönsä Hatch Entertainment Oy:öön (5 miljoonaa euroa vuonna 2017), mistä arviolta puolet on konsernissa tulosvaikutteista (2–3 %-yksikön vaikutus odotettuun liikevoittomarginaaliin) ja puolet aktivoitavia kehityskuluja ja ennakkomaksuja. Hatch edustaa yhtä mahdollista muotoa tulevaisuuden pelaamisesta.

Investoimalla Hatch-suoratoistopalvelun kehittämiseen Rovio hajauttaa portfoliotaan, pyrkii hyödyntämään uusien teknologioiden tuomia mahdollisuuksia peliliiketoiminnan kehittämisessä, ja toteuttaa yhtiön strategiaa tutkia mobiilipelaamisen tulevaisuutta free-to-play-pelien jatkuvan kehittämisen rinnalla.

## Tiedotustilaisuus ja webcast

Rovio järjestää vuoden 2018 ensimmäistä osavuosikatsausta koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden medialle, analyytikoille ja institutionaalisille sijoittajille 17.5.2018 klo 15.00-16.00 Rovion pääkonttorilla osoitteessa Keilaranta 7, Espoo. Toivomme tilaisuuteen tulijoita ilmoittautumaan etukäteen sähköpostilla [comms@rovio.com](mailto:comms@rovio.com). Tilaisuus on katsottavissa reaaliaikaisena webcastina, että tallenteena myöhemmin yhtiön verkkosivuilla osoitteessa [www.rovio.com/sijoittajat](http://www.rovio.com/sijoittajat).

### 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](http://www.rovio.com)

## Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen viihdeyhtiö, jonka mobiilipelejä on ladattu 4 milliardia kertaa vuodesta 2009 alkaen. Rovio on luonut mobiilipeli Angry Birds, joka muutti peliteollisuutta ja kasvoi kansainväliseksi ilmiöksi. Nyt Angry Birds on paitsi historian yksi ladatuimmista peleistä, myös kuuluisa viihdebrändi, joka on levittäytynyt muun muassa kuluttajatuotteisiin ja animaatioihin. Rovion Angry Birds -animaatioelokuva sai ensi-iltansa toukokuussa 2016, ja menestyselokuvan jatko-osa on suunniteltu julkaistavaksi 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa.

<sup>1</sup> 2017 vuoden tilinpäätöstiedotteessa, joka julkaistiin 2. maaliskuuta, 2018, Rovio raportoi vertailuluvuksi konsernin liikevoiton vuonna 2017, joka oli 10,6 prosenttia liikevaihdosta.

# Rovio Entertainment Oyj:n osavuosisikatsaus 1-3/2018

Kuvaus osavuosisikatsauksen laadinnassa noudatetusta tilinpäätösstandardeista on tämän tilinpäätöstiedotteen Liitetiedoissa kohdassa 1. Laadintaperiaatteet.

## Markkinakatsaus

Mobiilipelimarkkinat jatkoivat vahvaa kasvua vuonna 2017. Newzoon huhtikuussa 2018 julkaistun raportin mukaan globaalit mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna oli vuonna 2017 noin 56 miljardia euroa, eli 32 prosenttia kasvua vuodessa. Markkinoiden oletetaan jatkavan vahvaa kasvua 13 prosentin vuosivauhdilla (CAGR) 2021 vuoteen asti. Kiina ja paikalliset julkaisijat ovat globaalin mobiilipelimarkkinan suurimmat kasvun ajurit. Newzoo ennustaa kuitenkin myös länsimarkkinoille yli kymmenen prosentin vuosittaista kasvua vuoteen 2021 asti. Älypuhelimien maailmanlaajuinen määrä on myös jatkanut kasvua ja on ylittänyt kolmen miljardin rajan.

Yksi suurimmista trendeistä ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli suosituksen joukkotaistelupelilajityypin rantautuminen PC ja konsoleista mobiililaitteisiin. Tämä osoitti jälleen kerran innovaation tahdin ja miten paljon mahdollisuuksia mobiilipelialalla on. Toisaalta, Yhdysvaltojen kärkipelilistassa liikevaihdon mukaan mitattuna oli edelleen hyvin edustettuina pitkäikäiset mobiilipelit.

## Liikevaihto ja tulos

### Tammi-maaliskuu 2018

Katsauskaudella Rovion liikevaihto laski 0,9 % 65,7 miljoonaan euroon (66,3 miljoonaa euroa) verrattuna viime vuoden vastaavaan kauteen. Lasku johtui suurimmalta osin Yhdysvaltain dollarin arvon heikentymisestä suhteessa euroon. Vertailukelpoisin valuuttakurssein vuositason liikevaihdon kasvu oli 12 – 14 prosenttia.

Games segmentin liikevaihto kasvoi 0,4 prosenttia 56,8 miljoonaan euroon (56,6 miljoonaa euroa). Vertailukelpoisin valuuttakurssein Games segmentin vuositason liikevaihdon kasvu oli 11 – 14 prosenttia.

Angry Birds 2 sekä vuoden 2017 uudet pelijulkaisut olivat katsauskauden kasvun ajureita vertailukelpoisin valuuttakurssein kun taas vanhemmat pelit jatkoivat odotetusti laskuaan.

Brand Licensing segmentin liikevaihto laski 8,8 prosenttia 8,9 miljoonaan euroon (9,7 miljoonaa euroa). Liikevaihto koostui 7,1 miljoonasta eurosta (6,9 miljoonaa euroa) Content licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa koostuu Angry Birds elokuvan tuotoista, ja 1,7 miljoonaa euroa (2,8 miljoonaa euroa) Consumer Products liiketoiminnasta. Elokuvan tuotot kasvoivat jonkin verran verrattuna vastaavaan ajanjaksoon vuonna 2017. Pidämme tätä kasvua lähinnä tuottojen ajoituksesta johtuvana eikä trendin muutoksena. Consumer products liikevaihdon lasku johtuu viime vuoden vastaavana ajanjaksona vielä jatkuneesta liikevaihdon huipusta vuoden 2016 julkaistun Angry Birds elokuvan johdosta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 14,6 miljoonaa euroa (10,2 miljoonaa euroa), tai 22,2 prosenttia (15,4 prosenttia) liikevaihdesta. Oikaistun käyttökateen kasvu johtui sekä pienemmästä käyttäjähankinnasta Games segmentissä verrattuna vertailukauteen 2017, että alemmista kustannuksista Brand Licensing segmentissä vuoden 2017 tehtyjen uudelleenjärjestelyjen johdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto oli 9,6 miljoonaa euroa (5,3 miljoonaa euroa), ja oikaistu liikevoittomarginaali 14,6 prosenttia (8,0 prosenttia). Lukuun ottamatta Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 10,8 miljoonaa euroa (6,7 miljoonaa euroa) ja oikaistu liikevoittomarginaali 16,4% (10,0 prosenttia). Oikaisut katsauskaudella olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Lontoon pelistudion sulkemiseen. Vuoden 2017 vertailukauden oikaisut olivat epäolennaisia.

Games segmentin oikaistu käyttökate oli 10,6 miljoonaa euroa (9,0 miljoonaa euroa). Brand Licensing segmentin käyttökate oli 6,6 miljoonaa euroa (3,6 miljoonaa euroa). Brand Licensing segmentin käyttökate

kasvoi vuodessa johtuen pienentyneistä kustannuksista vuoden 2017 ensimmäisen puoliskon uudelleenjärjestelyiden johdosta.

Konsernin poistot katsauskaudella olivat yhteensä 5,0 miljoonaa euroa (4,9 miljoonaa euroa), josta suurin osa oli Angry Birds elokuvan poistoja.

Konsernin tulos ennen veroja oli 9,0 miljoonaa euroa (4,8 miljoonaa euroa) ja osakekohtainen tulos 9 senttiä (5 senttiä).

## Rahoitus ja investoinnit

Rovion investoinnit laskivat 2018 ensimmäisellä neljänneksellä 0,3 miljoonaan euroon (3,7 miljoonaa euroa) tai 91,3 prosenttia. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla niitä ei kirjata investointeina vaan kuluina johtuen niiden keskimääräisen takaisinmaksuajan kestosta, mikä on alle vuoden.

Pelien investoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (1,3 miljoonaa euroa) ensimmäisellä neljänneksellä ja ne liittyivät ulkoistettuihin kehitysprojekteihin. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,0 miljoonaa euroa (2,2 miljoonaa euroa) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Brand Licensing segmentin strategiana on sisällöntuotannon ja -jakelun lisensiointi kolmansille osapuolille ja näin ollen Rovion Brand Licensing yksikön investoinnit laskivat erittäin vähäisiksi.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2018 ensimmäisellä neljänneksellä 0,7 miljoonaa euroa (0,0 miljoonaa euroa), koostuen optiomerkinnoista saaduista rahavaroista.

2018 ensimmäisen vuosineljänneksen lopussa lainoja oli jäljellä yhteensä 2,5 miljoonaa euroa, joka koostuu Tekesin tuotetehityslainasta.

## Liiketoimintasegmenttien kehitys

### Games

#### Tammi-maaliskuu 2018

Games-segmentin katsauskauden liikevaihto oli 56,8 miljoonaa euroa (56,6 miljoonaa euroa), joka vastaa 0,4 prosentin kasvua edellisvuoden vastaavaan aikaan verrattuna. Yhdysvaltain dollarin heikkeneminen euroon nähden hidasti euromääräistä kasvua, sillä vertailukelpoisilla valuutoilla mitattuna liikevaihto kasvoi 11-14 prosenttia. Angry Birds 2 jatkoi vahvaa suoritustaan ja kasvatti bruttomyyntiään 8,5 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Friends, Angry Birds Match, Angry Birds Blast ja Angry Birds Evolution.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 10,6 miljoonaan euroon (9,0 miljoonaa euroa), mikä vastaa 18,5 prosentin vuosikasvua. Oikaistun käyttökateen kasvu johtuu pääasiassa raportointikauden pienemmistä käyttäjähankinnan investoinneista. Oikaistu käyttökate ei sisällä Lontoon toimiston sulkemiseen liittyviä kertaluontoisia kuluja, jotka olivat 0,3 miljoonaa euroa. Yhdysvaltain dollarin heikkeneminen euroa kohtaan alensi raportointikauden käyttökateä 24-30 prosenttia.

Käyttäjähankinnan investoinnit olivat katsauskaudella 14,6 miljoonaa euroa (16,4 miljoonaa euroa), joka vastaa 25,7 prosentin osuutta Games-segmentin liikevaihdosta (29,0 prosenttia). Rovion käyttäjähankintainvestoinnit laskivat 11 prosenttia vuodessa, mutta vertailukelpoisin valuuttakurssein investoinnit olivat noin samalla tasolla kuin vuotta aikaisemmin. Käyttäjähankinnan investoinnit vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä olivat kuitenkin alle tavoitteemme johtuen käyttäjähankinnan kasvaneista yksikkökustannuksista, jotka vaikuttivat Rovion mahdollisuuden kasvattaa investointeja tavoitellulla kannattavuustasolla. Jatkaakseen kasvua nykyisessä markkinaympäristössä Rovio on pidentänyt käyttäjähankinnan investointien takaisinmaksuaikaa 8-10 kuukaudesta 8-12 kuukauteen, minkä uskotaan kasvattavan käyttäjähankinnan investointeja vuoden 2018 toisella vuosineljänneksellä ja tämä voi pienentää kannattavuutta lyhyellä tähtäimellä.

Games-segmentin investoinnit olivat katsauskaudella 0,3 miljoonaa euroa (1,3 miljoonaa euroa). Investointien lasku johtui Games-segmentin strategiasta keskittyä sisäiseen pelinkehitykseen.

<b>Miljoonaa euroa</b>	<b>1-3/ 2018</b>	<b>1-3/ 2017</b>	<b>Muutos, %</b>	<b>1-12/ 2017</b>
Liikevaihto	56,8	56,6	0,4 %	248,0
Oikaistu käyttökate	10,6	9,0	18,5 %	43,2
Oikaistu käyttökate, %	18,7 %	15,9 %	-	17,4 %
Käyttökate	10,3	9,0	15,0 %	43,2
Käyttökate, %	18,7 %	15,9 %		17,4 %
Käyttäjähankinnan investoinnit	14,6	16,4	-11,0 %	69,6
Käyttäjähankinnan investointien osuus liikevaihdosta, %	25,7 %	29,0 %	-	28,1 %
Investoinnit	0,3	1,3	-79,6 %	4,1

### Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä liikevaihdon sijaan. Bruttomyynti vastaa kunkin kalenterikuukauden aikaisia sovelluksen sisäisiä ostoksia ja sovelluksen sisäistä 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. Bruttomyynnin täsmäytys liikevaihtoon on esitetty kohdassa "Tunnusluvut". Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPPAU JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

Vuoden 2018 ensimmäisellä vuosineljänneksellä Games-segmentti jatkoi avainpelien monetisaation parantamiseen keskittyvää strategiaansa, mikä mahdollistaa lisäinvestoinnit käyttäjähankintaan ja liikevaihdon kasvun. Raportointikaudella päivittäisten aktiivisten käyttäjien määrä (DAU) laski viisi prosenttia vuoden 2017 viimeisestä vuosineljänneksestä. Lasku johtui toisaalta pelialan kausiluonteisuuden ja toisaalta käyttäjähankinnan investointien jatkunutta kohdentamista parhaiten suoriutuviin peleihin. Pienemmät käyttäjähankintainvestoinnit vuoden 2017 loppupuolella ja vuoden 2018 ensimmäisen neljänneksen aikana alensivat erityisesti viiden kärkipelin yhteenlaskettua päivittäisten käyttäjien määrää, joka oli 10 prosenttia edellisvuoden viimeistä vuosineljänneestä alhaisempi.

Alhaisemmasta päivittäisten käyttäjien määrästä johtuen myös maksavien käyttäjien määrä (MUP) laski 9 prosenttia vuoden 2017 viimeiseen vuosineljännekseen verrattuna sekä viidessä kärkipelissä että koko peliportfolioissa. Maksavien käyttäjien keskimääräiset ostokset kuukaudessa kuitenkin pysyivät edellisen vuoden viimeisen vuosineljänneksen tasolla huolimatta vuoden lopun perinteisesti vilkkaammasta kaudesta, ja myös kasvoivat 19,5 prosenttia 35,6 euroon (29,8 euroa) viidessä kärkipelissä vuoden 2017 vertailukauteen verrattuna. Myös keskimääräinen bruttomyynti päivittäistä käyttäjää kohden (ARPPAU) kasvoi viidessä kärkipelissä 0,11 eurosta 0,14 euroon (27 prosenttia) vuoden 2017 ensimmäiseen vuosineljännekseen verrattuna.

Miljoonaa euroa	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016
Bruttomyynti top-5	46,5	51,8	50,6	50,6	47,9	37,2
Bruttomyynti yhteensä	58,6	66,1	64,3	61,9	56,3	45,9

Miljoonaa euroa	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016
DAU top-5	3,6	4,0	4,6	4,9	5,0	6,0
DAU kaikki	8,7	9,2	10,7	10,6	11,2	11,1
MAU top-5	18,1	20,3	24,0	25,6	25,4	40,2
MAU kaikki	61,7	64,8	79,5	79,7	83,1	88,5

Tuhatta	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016
MUP top-5	407	447	469	479	495	382
MUP kaikki	507	555	571	563	550	456

Euroa	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016
ARPDau top-5	0,14	0,14	0,12	0,11	0,11	0,07
ARPDau kaikki	0,08	0,08	0,07	0,06	0,06	0,04
MARPPU top-5	35,6	35,6	33,7	32,6	29,8	28,2
MARPPU kaikki	35,0	35,2	34,1	32,4	30,0	27,8

### Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Heinäkuussa 2015 julkaistu Angry Birds 2 oli Rovion suurin ja nopeimmin kasvava peli raportointikaudella 21,6 miljoonan euron bruttomyynnillään ja 8,5 prosentin vuosikasvullaan. Rovion kaikki pelit kärsivät Yhdysvaltain dollarin heikkenemisestä euroa vastaan. Angry Birds 2 onnistui tästä huolimatta kasvamaan onnistuneiden pelin päivityksien ja käyttäjähankintainvestointien avulla. Vertailukelpoisilla valuuttakursseilla Angry Birds 2 kasvoi 18-26 % edellisvuoteen verrattuna. Toinen pitkäikäinen ritsapeli, vuonna 2012 julkaistu Angry Birds Friends, oli Rovion toiseksi suurin peli 7,2 miljoonan euron bruttomyynnillään. Rovion uudemmissa peleissä Angry Birds Match, Angry Birds Blast, Angry Birds Evolution ja Battle Bay kärsivät käyttäjähankinnan yksikkökustannusten noususta, mikä vaikutti negatiivisesti näihin peleihin kohdistuneisiin käyttäjähankinnan investointeihin ja laski niiden aktiivisten käyttäjien määrää ja bruttomyyntiä. Rovio jatkaa näiden pelien kehittämistä pitkäikäisinä palveluina. Elokuussa 2017 julkaistu Angry Birds Match ja joulukuussa 2016 julkaistu Angry Birds Blast olivat Rovion kolmanneksi ja neljänneksi suurimmat pelit raportointikaudella 6,2 miljoonan ja 6,0 miljoonan euron bruttomyynneillään. Viidenneksi suurin peli oli 5,5 miljoonan euron bruttomyynnillään Angry Birds Evolution. Battle Bay, joka julkaistiin toukokuussa 2017, saavutti 3,5 miljoonan euron bruttomyynnin. Muut pelit, jotka sisältävät vähemmän aktiivisesti kehitettäviä pelejä, saavuttivat yhteensä 4,5 miljoonan euron bruttomyynnin, mikä vastaa 25 prosentin laskua vuoden 2017 viimeiseen kvartaaliin ja 55 prosentin laskua vuodentakaiseen verrattuna.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	1-3/2018	10-12/2017	7-9/2017	4-6/2017	1-3/2017	10-12/2016
AB 2	21,6	19,9	18,3	20,6	19,9	15,5
AB Friends	7,2	7,9	7,9	8,6	8,3	9,5
AB Match	6,2	7,4	2,7	-	-	-
AB Blast	6,0	7,9	9,3	11,3	11,0	0,8
AB Evolution	5,5	8,7	10,1	2,7	-	-
AB Pop	4,1	4,5	5,0	5,9	6,9	8,3
Battle Bay	3,5	3,8	4,6	4,3	-	-
Muut pelit	4,5	6,0	6,7	8,6	10,0	11,8
<b>Yhteensä</b>	<b>58,6</b>	<b>66,1</b>	<b>64,7</b>	<b>62,0</b>	<b>56,3</b>	<b>45,9</b>



## Brand Licensing

### Tammi-maaliskuu 2018

Brand Licensing segmentin liikevaihto laski 8,8 prosenttia 8,9 miljoonaan euroon (9,7 miljoonaa euroa). Liikevaihto koostui 7,1 miljoonaa euroa Content Licensing liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja Angry Birds elokuvasta, ja 1,7 miljoonaa (2,8 miljoonaa euroa) Consumer Products liiketoimesta. Vertailukelpoisin valuuttakurssein Brand licensing segmentin liikevaihto kasvoi noin 7 % vertailukauteen nähden. Elokuvan liikevaihto kasvoi jonkin verran vuoden 2017 ensimmäiseen vuosineljännekseen verrattuna. Pidämme tätä kasvua lähinnä tuottojen ajoituksesta johtuvana eikä trendin muutoksena. Consumer products liikevaihdon lasku johtuu viime vuoden vastaavana ajanjaksona vielä jatkuneesta liikevaihdon huipusta vuoden 2016 julkaistun Angry Birds elokuvan johdosta. Brand Licensing liiketoiminta keskittyy lisenssiportfolion rakentamiseen ja valmistautumiseen vuoden 2019 syyskuussa julkaistavaan Angry Birds elokuvan jatko-osaan.

Brand Licensing segmentin käyttökate oli 6,6 miljoonaa euroa (3,6 miljoonaa euroa). Käyttökate kasvoi 74,2 prosenttiin liikevaihdosta (36,6 prosenttia) johtuen kustannusäästöstä, jotka saavutettiin vuoden 2017 aikana tehdyillä uudelleenjärjestelyillä. Katsauskaudella ei ollut oleellisia investointeja johtuen yksikön strategiasta lisensioida sisällön tuotanto ja jakelu Angry Birds elokuvan jatko-osan ja muun mahdollisen sisällön osalta.

Miljoonaa euroa	1-3/2018	1-3/2017	Muutos, %	1-12/2017
Liikevaihto	8,9	9,7	-8,8 %	49,2
Consumer products	1,7	2,8	-38,5 %	11,2
Content licensing	7,1	6,9	3,2 %	38,0
Oikaistu käyttökate	6,6	3,6	84,9 %	31,9
Oikaistu käyttökate-%	74,2 %	36,6 %	-	65,0 %
Käyttökate	6,6	3,6	84,9 %	30,1
Käyttökate-%	74,2%	36,6 %	-	61,2 %
Investoinnit	0,0	2,2	-100,0 %	3,9
Poistot	4,4	4,5	-1,3 %	23,6

## Muut-segmentti

### Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille. Hatch-palvelu on tällä hetkellä saatavana avoimena beetatestiversiona Android puhelimille 18:a maassa Euroopassa. Beetatestin tarkoitus on testata palvelun teknistä suorituskykyä, kerätä palautetta kuluttajilta sekä optimoida palvelun tunnuslukuja, kuten käyttäjien retentioita. Palvelussa on pelattavissa yli 100 peliä ja jo noin 300:lle pelille on julkaisusopimus. Palvelua on tarkoitus monetisoida alkuvaiheessa mainonnalla ja myöhemmin myös tilauspohjaisesti. Vuodelle 2018 emme vielä odota merkittävää tuloa Hatch-palvelusta ja kaupallinen julkaisu tapahtuu aikaisintaan vuoden 2019 aikana.

## Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.3.2018	31.3.2017	31.12.2017
Pitkäaikaiset varat	53,1	75,0	57,4
Lyhytaikaiset saamiset	40,2	44,0	42,0
Rahavarat	101,5	30,5	90,8
<b>Varat yhteensä</b>	<b>194,7</b>	<b>149,5</b>	<b>190,2</b>
Oma pääoma	149,0	90,8	140,4
Rahoitusvelat	2,5	2,5	2,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	11,9	13,2	9,9
Muut lyhytaikaiset velat	31,3	43,0	37,5
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>194,7</b>	<b>149,5</b>	<b>190,2</b>

Rovion taseen loppusumma 31.3.2018 oli 194,7 miljoonaa euroa (31.3.2017: 149,5 miljoonaa euroa), josta oman pääoman osuus oli 149,0 miljoonaa euroa (90,8 miljoonaa euroa). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat vuosineljänneksen lopussa yhteensä 101,5 miljoonaa euroa (31.3.2017: 30,5 miljoonaa euroa). 2018 ensimmäisen neljänneksen aikana tapahtunut rahavarojen kasvu johtui pääosin liiketoiminnan rahavirroista. Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 11,9 miljoonaa euroa (13,2 miljoonaa euroa). Saatujen ennakoiden väheneminen edelliseen kauteen verrattuna johtui pääasiassa Consumer Products -liikevaihdon tuloutuksesta. Gamesin myyntituottojen jaksotus kasvoi 1,7 miljoonalla eurolla, hieman tasoittaen kokonaislaskua.

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.3.2018 yhteensä 53,1 miljoonaa euroa (75,0 miljoonaa euroa). Muutos johtui pääasiassa aineettomien hyödykkeiden poistoista, erityisesti ensimmäisen Angry Birds elokuvan kehitysmenoihin liittyen. Rovio kirjaa elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 55 prosenttia Angry Birds -elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Lisäksi pitkäaikaiset laskennalliset verosaamiset kasvoivat noin 2,1 miljoonaa euroa, osittain tasoittaen pitkäaikaisten varojen laskua.

Rovion nettovelka 31.3.2018 oli negatiivinen 99,0 miljoonaa euroa. Rovion velka koostui 2,5 miljoonan euron suuruisesta Tekes-lainasta, jonka takaisinmaksu alkaa vuonna 2020.

## Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	1-3/2018	1-3/2017	1-12/2017
Liiketoiminnan rahavirrat*	10,5	5,2	59,6
Investointien rahavirrat*	-0,3	-3,6	-8,1
Rahoituksen rahavirrat	0,7	0,0	13,1
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>10,8</b>	<b>1,6</b>	<b>64,6</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,2	0,0	-2,7
Rahavarat kauden alussa	90,8	28,9	28,9
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>101,5</b>	<b>30,5</b>	<b>90,8</b>

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 10,5 miljoonaa euroa (5,2 miljoonaa euroa) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen neljänneksen 5,3 miljoonan euron kasvu johtui vertailukautta paremmasta käyttökatteesta sekä käyttöpääoman muutoksesta. Rahavirtaa pienensi 7,4 miljoonan euron verojen maksut katsauskaudella. Rovion kokonaisrahavirta parani myös investointien nettorahavirran laskusta johtuen. Syynä investointien nettorahavirtojen laskulle oli se, että Rovio solmi Columbia Picturesin kanssa tuotanto- ja jakelusopimuksen koskien Angry Birds- elokuvan jatko-osia sen sijaan, että Rovio olisi investoinut itse jatko-osien tuotantoon kuten ensimmäisen elokuvan osalta.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2018 ensimmäisellä neljänneksellä 0,7 miljoonaa euroa (0,0 miljoonaa euroa), koostuen optiomerkinnoista saaduilla rahavaroilla.

## Henkilöstö

Tammikuusta maaliskuuhun 2018 Roviolla työskenteli keskimäärin keskimäärin 385 henkilöä (457 henkilöä). Näistä 298 henkilöä (285 henkilöä) työskentelee Games-liiketoimintayksikössä, 35 henkilöä (119 henkilöä) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä ja 52 henkilöä (52 henkilöä) muissa toiminnoissa ja hallinnossa.

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

	1-3/2018	1-3/2017	Change, %	1-12/2017
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	385	457	-15,8 %	416

## Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut liputusilmoituksia ensimmäisen vuosineljänneksen aikana.

## Osakkeet ja osakkeenomistajat

Osakkeiden kokonaismäärä kasvoi katsauskaudella 214 267 osakkeella, optio-oikeuksilla merkittyjen Rovio Entertainment Oyj:n uusien osakkeiden rekisteröinnin seurauksena. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 688 744,98 euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousi 79 385 542 osakkeeseen. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 22.2.2018. Uudet osakkeet tuottavat omistajilleen osakkeenomistajan oikeudet rekisteröintipäivästä lähtien.

31.3.2018 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 79 385 542 kappaletta. Euroclearin tietojen mukaan yhtiön viisi suurinta osakkeenomistajaa oli Trema International Holdings B.V 40,68 prosenttia, Silavano Investments S.a.r.l. 2,75 prosenttia, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 2,60 prosenttia, Niklas Hed 2,52 prosenttia ja Peter Vesterbacka 1,83 prosenttia. Viiden suurimman omistajan osuus vastasi 50,39 prosenttia yhtiön osakkeista. 10 suurimman osakkeenomistajan osakemäärät ja osuudet osakkeista ja osakemäärät on esitetty alla olevassa taulukossa (ei sisällä hallintarekisteröityjä omistajia).

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Trema International Holdings B.V	32 297 528	40,68 %
Silavano Investments S.Á.R.L.	2 183 734	2,75 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	2 067 500	2,60 %
Hed Niklas Peter	1 996 746	2,52 %
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 %
Mandatum Henkivakuutusosakeyhtiö	702 740	0,89 %
Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	677 471	0,85 %
<b>Kymmenen suurinta, yhteensä</b>	<b>44 457 022</b>	<b>56,00 %</b>
Muut osakkeenomistajat	34 928 520	44,00 %
<b>Yhteensä</b>	<b>79 385 542</b>	<b>100,00 %</b>

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 laskemiseen. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen.

Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka voidaan kohdistaa vuosille 2017, 2018 ja 2019. 2017-optioilla on kahden vuoden kertymisaika. 2018 ja 2019-optioilla on kolmen vuoden kertymisaika. 2017-optioiden merkintähinta on osakkeiden merkintähinta listautumisessa. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 1.9–30.9.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 1.9–30.9.2019. 2017-optio-ohjelmasta on 31.3.2018 allokoitu 1 192 400 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. Lähtökohtainen osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 500 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta oli 31.3.2018 allokoitu 243 800 osakeoikeutta.

## Muutokset johdossa

2.3.2018 tiedotettiin, että Rovion johtoryhmän jäsen ja yhtiön Games-liiketoimintayksikköä vuodesta 2016 johtanut Wilhelm Taht jättää yhtiön henkilökohtaisista syistä ja lopettaa tehtävässään välittömästi, ja Games-liiketoimintayksikön johtajan tehtävät siirtyvät sellaisenaan toistaiseksi Rovion toimitusjohtaja Kati Levorannan vastuulle.

Seuraavat muutokset tiedotettiin ja astuivat voimaan 11.4.2018:

Rovion Games-liiketoimintayksikön markkinointijohtajana vuodesta 2016 toiminut Ville Heijari on nimitetty Rovio Entertainment Oyj:n markkinointijohtajaksi (CMO) ja johtoryhmän jäseneksi vastuualueenaan markkinointi, viestintä ja brändi. Heijari raportoi uudessa tehtävässään yhtiön toimitusjohtajalle Kati Levorannalle. Rovion yritys- ja sijoittajaviestinnän johtaja Rauno Heinonen jätti yhtiön.

Yhtiön johtotehtävissä vuodesta 2011 ollut ja liiketoiminnan kehitysjohtajana vuodesta 2015 toiminut Mikko Setälä vastaa jatkossa yhtiön sijoittajasuhteista. Setälä raportoi tehtävässään talousjohtaja René Lindellille.

## 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.

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

Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailusasetelmissä voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen.

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

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

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

## 2018 näkymät (Muuttumattomat)

Rovio pitää vuoden 2018 näkymät ennallaan. Rovio-konsernin liikevaihdon odotetaan olevan 260–300 miljoonaa euroa (297 miljoonaa euroa vuonna 2017) ja vertailukelpoisen liikevoiton olevan 9–11 prosenttia liikevaihdosta (oikaistu liikevoitto oli 12,1 prosenttia vuonna 2017<sup>2</sup>).

## Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

### 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.

---

<sup>2</sup> 2017 vuoden tilinpäätöstiedotteessa, joka julkaistiin 2. maaliskuuta, 2018, Rovio raportoi vertailuluvuksi konsernin liikevoiton vuonna 2017, joka oli 10,6 prosenttia liikevaihdosta.

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 päättämiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2019 asti.

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

## **Osingonjako**

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

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

# Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2018	1-3/ 2017	Muutos, (%)	1-12/ 2017
Liikevaihto	65,7	66,3	-0,9 %	297,2
Käyttökate (EBITDA)	14,3	10,2	39,8 %	60,0
Käyttökate-%	21,8 %	15,4 %		20,2 %
Oikaistu käyttökate	14,6	10,2	42,9 %	64,5
Oikaistu käyttökate-%	22,2 %	15,4 %		21,7 %
Liikevoitto	9,2	5,3	74,8 %	31,4
Liikevoittomarginaali, %	14,1 %	8,0 %		10,6 %
Oikaistu liikevoitto	9,6	5,3	81,2 %	35,9
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	14,6 %	8,0 %		12,1 %
Tulos ennen veroja	9,0	4,8	88,4 %	26,6
Investoinnit	0,3	3,7	-91,3 %	8,5
Käyttäjähankinnan kustannukset	14,6	16,4	-11,0 %	69,6
Oman pääoman tuotto (ROE), %	25,7 %	24,8 %	-	23,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-66,4 %	-12,6 %		-62,9 %
Omavaraisuusaste, %	81,5 %	66,6 %		77,9 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,09	0,05	90,7 %	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,09	0,05	90,7 %	0,27
Liiketoiminnan rahavirta, netto	10,5	5,2	102,9 %	59,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	385	457	-15,8 %	416

Rovio esittää vaihtoehtoisia tunnuslukuja lisätietona IFRS-standardien mukaisesti laadituissa konsernin tuloslaskelmissa, konsernin taseissa ja konsernin rahavirtalaskelmissa esitetyille tunnusluvuille. Rovion näkemyksen mukaan vaihtoehtoiset tunnusluvut antavat merkittävää Roviota koskevaa lisätietoa johdolle, sijoittajille, arvopaperimarkkina-analyytikoille ja muille tahoille Rovion toiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta ja rahavirroista ja ovat usein analyttikojen, sijoittajien ja muiden tahojen käyttämiä.

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

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

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

## Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2018	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä	1-3/2017* IFRS
<b>Liikevaihto</b>	<b>65,7</b>		<b>65,7</b>	<b>66,3</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0	0,4
Materiaalit ja palvelut	-18,5		-18,5	-18,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,1	0,3	-10,8	-13,4
Poistot ja arvonalentumiset	-5,1	0,0	-5,0	-4,9
Muut liiketoiminnan kulut	-21,9	0,1	-21,8	-24,2
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,2</b>	<b>0,3</b>	<b>9,6</b>	<b>5,3</b>

Miljoonaa euroa	1-12/2017	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>297,2</b>		<b>297,2</b>
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
<b>Liikevoitto</b>	<b>31,4</b>	<b>4,5</b>	<b>35,9</b>

\* Kaudella 1-3/2017 ei ollut merkittäviä vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

## Oikaistun liikevoiton täsmäytys

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

## Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2018	1-3/2017	1-12/2017
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,2</b>	<b>5,3</b>	<b>31,4</b>
Poistot ja arvonalentumiset	5,1	4,9	28,6
<b>Käyttökate</b>	<b>14,3</b>	<b>10,2</b>	<b>60,0</b>
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,3	0,0	1,8
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,1	0,0	0,1
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista	0,0	0,0	
Listautumiseen liittyvät kulut	14,6	10,2	2,5
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>9,2</b>	<b>5,3</b>	<b>64,5</b>



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

Miljoonaa euroa	1-3/2018	1-3/2017	1-12/2017
<b>Omavaraisuusaste, %</b>	<b>81,5 %</b>	<b>66,6 %</b>	<b>77,9 %</b>
Oma pääoma	149,0	90,8	140,4
Saadut ennakot	8,3	10,9	8,3
Myynnin jaksotukset	3,6	2,3	1,6
Taseen loppusumma	194,7	149,5	190,2
<b>Oman pääoman tuotto, %</b>	<b>25,7 %</b>	<b>24,8 %</b>	<b>23,4 %</b>
Voitto tai tappio ennen veroja	30,8	20,4	26,6
Tarkastelukauden alun oma pääoma	90,8	73,7	86,8
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	149,0	90,8	140,4
<b>Nettovelkaantumisaste, %</b>	<b>-66,4 %</b>	<b>-12,6 %</b>	<b>-62,9 %</b>
Korolliset velat	2,5	19,0	2,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	101,5	30,5	90,8
Oma pääoma	149,0	90,8	140,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	2,5	2,5	2,5
Lyhytaikaiset korolliset velat	0,0	16,6	0,0
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	101,5	30,5	90,8
<b>Nettovelka</b>	<b>-99,0</b>	<b>-11,5</b>	<b>-88,3</b>

## Bruttomyynti

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

### Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	1-3/2018	1-3/2017	1-12/2017
Kirjattu bruttomyynti	58,6	56,3	248,7
Jaksotetun myyntituoton muutos	-1,7	0,5	1,0
Asiakassopimukset	0,4	0,0	1,4
Muut oikaisuerät	-0,5	-0,2	-3,1
<b>Liikevaihto</b>	<b>56,8</b>	<b>56,6</b>	<b>248,0</b>

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

## Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

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

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

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

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

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

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

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

**Käyttäjähankintainvestoinnit** liittyvät uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä 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 ennakoinnilla ja myyntituottojen jaksotuksilla.

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

**Investoinnit**, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

**Bruttomyynti** vastaa kunkin kalenterikuukauden aikaisia sovelluksen sisäisiä ostoksia ja sovelluksen sisäistä mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä liikevaihtoa asiakassopimuksista, myyntitulon jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynin täsmäytys liikevaihtoon esitetään kohdassa "Eräitä taloudellisia tietoja – Eräiden vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen". Bruttomyyntiä käytetään eräiden operatiivisten tunnuslukujen (ARPPU JA MARPPU) laskemiseen, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä.

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

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

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

**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.–31.3.2018 – Taulukko-osa

Osavuositarkastuksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

## Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2018	1-3/ 2017	1-12/ 2017
<b>Liikevaihto</b>	<b>65,7</b>	<b>66,3</b>	<b>297,2</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,4	0,8
Materiaalit ja palvelut	18,4	18,9	81,8
Työsuhde-etuksista aiheutuvat kulut	11,1	13,4	51,9
Poistot ja arvonalentumiset	5,1	4,9	28,6
Muut liiketoiminnan kulut	21,9	24,2	104,2
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,2</b>	<b>5,3</b>	<b>31,4</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,3	-0,5	-4,7
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	-0,1
<b>Voitto (tappio) ennen veroja</b>	<b>9,0</b>	<b>4,8</b>	<b>26,6</b>
<b>Tuloverot</b>	<b>1,8</b>	<b>1,1</b>	<b>6,0</b>
<b>Tilikauden voitto (tappio)</b>	<b>7,1</b>	<b>3,7</b>	<b>20,6</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	7,1	3,7	20,6
<b>Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut</b>			
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)			
Muuntoerot	-0,1	-0,2	-0,4
<b>Laaja tulos verojen jälkeen</b>	<b>7,1</b>	<b>3,5</b>	<b>20,2</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
<b>Emoyhtiön omistajien osuus</b>	<b>7,1</b>	<b>3,5</b>	<b>20,2</b>
<b>Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen nettotulos:</b>			
Osakekohtainen tulos, euroa	0,09	0,05	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,09	0,05	0,27

## Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.3.2018	31.3.2017	31.12.2017
<b>VARAT</b>			
<b>Pitkäaikaiset varat</b>	<b>53,1</b>	<b>75,0</b>	<b>57,4</b>
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	0,5	0,4	0,5
Aineettomat hyödykkeet	48,4	72,3	53,1
Osuudet osakkuus- ja yhteisyrityksissä	0,0	0,0	0,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	1,0	0,8
Laskennalliset verosaamiset	3,3	1,2	3,0
<b>Lyhytaikaiset varat</b>	<b>141,7</b>	<b>74,5</b>	<b>132,8</b>
Myyntisaamiset	28,1	29,5	29,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	10,5	13,8	10,6
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,7	0,7	2,3
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	101,5	30,5	90,8
<b>Varat yhteensä</b>	<b>194,7</b>	<b>149,5</b>	<b>190,2</b>
<b>OMA PÄÄOMA JA VELAT</b>			
<b>Oma pääoma</b>			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	36,5	0,8	35,8
Muuntoerot	-0,6	-0,2	-0,5
Kertyneet voittovarot	105,3	85,8	83,7
Tilikauden voitto	7,1	3,7	20,6
<b>Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta</b>	<b>149,0</b>	<b>90,8</b>	<b>140,4</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
<b>Oma pääoma yhteensä</b>	<b>149,0</b>	<b>90,8</b>	<b>140,4</b>
<b>Velat</b>			
<b>Pitkäaikaiset velat</b>	<b>2,7</b>	<b>2,7</b>	<b>2,7</b>
Korolliset velat	2,5	2,5	2,5
Muut pitkäaikaiset rahoitusvelat	0,2	0,1	0,1
Laskennalliset verovelat	0,1	0,1	0,1
<b>Lyhytaikaiset velat</b>	<b>43,0</b>	<b>56,0</b>	<b>47,1</b>
Ostovelat ja muut velat	12,7	8,0	8,9
Korolliset velat	0,0	16,6	0,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	4,2	2,3	1,9
Saadut ennakot	8,3	10,9	8,3
Myyntituottojen jaksotus	3,6	2,3	1,6
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,1	1,3	4,4
Varaukset	0,6	1,1	0,8
Siirtovelat	13,6	13,5	21,2
<b>Velat yhteensä</b>	<b>45,7</b>	<b>58,7</b>	<b>49,8</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>194,7</b>	<b>149,5</b>	<b>190,2</b>

## Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

### Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2017:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>1.1.2017</b>	<b>0,7</b>	<b>0,8</b>	<b>85,8</b>	<b>-0,1</b>	<b>87,2</b>	<b>0,0</b>	<b>87,2</b>
Tilikauden voitto (tappio)			3,7		3,7		3,7
Osakeanti		0,0			0,0		0,0
Osakeannin transaktiomenot		0,0			0,0		0,0
Optiomerkinnot		0,0			0,0		0,0
Muut laajan tuloksen erät				-0,1	-0,1		-0,1
Osakeperusteiset maksut			0,0		0,0		0,0
Osingonjako			0,0		0,0		0,0
<b>31.3.2017</b>	<b>0,7</b>	<b>0,8</b>	<b>89,5</b>	<b>-0,2</b>	<b>90,8</b>	<b>0,0</b>	<b>90,8</b>

### Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2018:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>31.12.2017</b>	<b>0,7</b>	<b>35,8</b>	<b>104,3</b>	<b>-0,5</b>	<b>140,4</b>	<b>0,0</b>	<b>140,4</b>
<b>Avaavan taseen oikaisut omaan pääomaan</b>							
IFRS 2 muutos			0,2		0,2		0,2
<b>Oma pääoma 1.1.2018</b>	<b>0,7</b>	<b>35,8</b>	<b>104,6</b>	<b>-0,5</b>	<b>140,5</b>		<b>140,6</b>
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
<b>31.3.2018</b>	<b>0,7</b>	<b>36,5</b>	<b>112,4</b>	<b>-0,6</b>	<b>149,0</b>	<b>0,0</b>	<b>149,0</b>

## Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/2018	1-3/2017	2017
<b>Liiketoiminnan rahavirrat</b>			
Voitto (tappio) ennen veroja	9,0	4,8	26,6
<b>Oikaisut:</b>			
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	5,0	5,0	28,6
Valuuttakurssien muutos	0,1	0,1	2,7
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	-0,1	-0,3
Rahoituskulut	0,1	0,5	2,0
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,1
Muut ei-rahamääräiset erät	0,7	0,4	3,0
<b>Käyttöpääoman muutokset:</b>			
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	2,9	-0,7	0,3
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	0,2	-4,6	-1,1
Saadut korot	0,0	0,0	0,0
Maksetut korot	-0,1	-0,3	-1,3
Maksetut (saadut) tuloverot	-7,4	0,0	-1,0
<b>Liiketoiminnan nettorahavirta</b>	<b>10,5</b>	<b>5,2</b>	<b>59,6</b>
<b>Investointien rahavirrat</b>			
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,3	-3,7	-8,5
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,1	0,3
<b>Investointien nettorahavirta</b>	<b>-0,3</b>	<b>-3,6</b>	<b>-8,1</b>
<b>Rahoituksen rahavirrat</b>			
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	0,0	0,0	-0,1
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	-16,7
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,7	0,0	5,7
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	30,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	0,0	-1,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-4,5
<b>Rahoituksen nettorahavirta</b>	<b>0,7</b>	<b>0,0</b>	<b>13,1</b>
<b>Rahavarojen muutos</b>			
	<b>10,8</b>	<b>1,6</b>	<b>64,6</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	-0,2	0,0	-2,7
Rahavarat kauden alussa	90,8	28,9	28,9
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>101,5</b>	<b>30,5</b>	<b>90,8</b>

## Liitetiedot

### 1. Olennaiset laatimisperiaatteet

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

Yhtiö on 2018 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana ottanut käyttöön Muutokset standardiin IFRS 2 Osakeperusteiset maksut (voimaantulo 1.1.2018). Muutosten käyttöönoton johdosta osakepalkkiojärjestelyt, jotka maksetaan ennakonpidätyksen jälkeen nettomääräisesti osakkeina, kirjataan kokonaisuudessaan osakkeina 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.

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

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

Osavuositarkastuksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

### 2. Tuloslaskelman liitetiedot

#### 2.1 Segmenttitiedot

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

Rovio määrittelee konsernin hallituksen konsernin ylimmäksi operatiiviseksi päätöksentekijäksi. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa Rovion suoriutumista segmenttitasolla, joka on esitetty kohdassa 2.2 Segmenttikohtaiset tiedot. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa 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.

Games-liiketoimintasegmentillä ei ole asiakkaita, jotka vaativat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa). Brand Licensing -segmentillä on yksi asiakas, joka kattaa yli 10 prosenttia koko konsernin kokonaisliikevaihdosta. Liikevaihdosta 6,8 miljoonaa euroa tuli liiketoimista Sony Picturesin ja sen tytäryhtiöiden kanssa 2018 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana.

#### 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  
1-3/2018**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>56,8</b>	<b>8,9</b>	<b>0,0</b>		<b>65,7</b>
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
<b>Käyttökate</b>	<b>10,3</b>	<b>6,6</b>	<b>-2,6</b>	<b>0,0</b>	<b>14,3</b>
Poistot ja arvonalentumiset	0,6	4,4	0,1		5,1
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,8</b>	<b>2,2</b>	<b>-2,7</b>		<b>9,2</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>10,3</b>	<b>6,6</b>	<b>-2,6</b>		<b>14,3</b>
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>10,6</b>	<b>6,6</b>	<b>-2,6</b>		<b>14,6</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>9,8</b>	<b>2,2</b>	<b>-2,7</b>		<b>9,2</b>
Oikaisut	0,3	0,0	0,0		0,3
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>10,1</b>	<b>2,2</b>	<b>-2,7</b>		<b>9,6</b>

**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  
1-3/2017**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>56,6</b>	<b>9,7</b>	<b>0,0</b>		<b>66,3</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,1	0,3		0,4
Materiaalit ja palvelut	18,0	0,9	0,0		18,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,2	3,1	1,4	0,7	13,4
Käyttäjähankinnan kulut	16,4	0,0	0,0		16,4
Muut liiketoiminnan kulut	3,7	1,7	0,9	1,4	7,8
Kohdistukset	1,3	0,5	0,3	-2,2	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>9,0</b>	<b>3,6</b>	<b>-2,3</b>	<b>0,0</b>	<b>10,2</b>
Poistot ja arvonalentumiset	0,4	4,5	0,1		4,9
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,6</b>	<b>-0,9</b>	<b>-2,4</b>		<b>5,3</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>9,0</b>	<b>3,6</b>	<b>-2,3</b>		<b>10,2</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>9,0</b>	<b>3,6</b>	<b>-2,3</b>		<b>10,2</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,6</b>	<b>-0,9</b>	<b>-2,4</b>		<b>5,3</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>8,6</b>	<b>-0,9</b>	<b>-2,4</b>		<b>5,3</b>

**Investoinnit segmenteittäin  
1-3/2017**

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

**Varat segmenteittäin 31.3.2017**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	9,2	61,2	4,7	75,0

**Tuloslaskelma segmenteittäin**  
**1-12/2017**

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>248,0</b>	<b>49,2</b>	<b>0,0</b>		<b>297,2</b>
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
<b>Käyttökate</b>	<b>43,2</b>	<b>30,1</b>	<b>-13,2</b>	<b>0,0</b>	<b>60,0</b>
Poistot ja arvonalentumiset	4,7	23,6	0,3		28,6
<b>Liikevoitto</b>	<b>38,4</b>	<b>6,4</b>	<b>-13,5</b>		<b>31,4</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>43,2</b>	<b>30,1</b>	<b>-13,2</b>		<b>60,0</b>
Oikaisut	0,1	1,9	2,6		4,5
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>43,2</b>	<b>31,9</b>	<b>-10,7</b>		<b>64,5</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>38,4</b>	<b>6,4</b>	<b>-13,5</b>		<b>31,4</b>
Oikaisut	0,1	1,9	2,6		4,5
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>38,5</b>	<b>8,3</b>	<b>-11,0</b>		<b>35,9</b>

**Investoinnit segmenteittäin**  
**1-12/2017**

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

**Varat segmenteittäin 31.12.2017**

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

### 3. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat:

Miljoonaa euroa	31.3.2018	31.3.2017	31.12.2017
<b>Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet</b>			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,1	0,1	0,1
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,2	0,1	0,1
<b>Yhteensä</b>	<b>0,3</b>	<b>0,2</b>	<b>0,3</b>
<b>Toimitilojen vuokravelvoitteet</b>			
Vuoden sisällä erääntyvät	2,1	2,5	2,5
Myöhempinä vuosina erääntyvät	2,6	5,0	3,7
<b>Yhteensä</b>	<b>4,7</b>	<b>7,5</b>	<b>6,1</b>
<b>Muut velvoitteet</b>			
Yrityskiinnitykset	30,0	30,0	30,0
<b>Yhteensä</b>	<b>30,0</b>	<b>30,0</b>	<b>30,0</b>

### 4. Lähipiiriliiketoimet

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

Trema on yhteisö, jolla on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Aikaisempi määräysvalta on poistunut listautumisessa tehtyjen osakemyyntien yhteydessä. Kaiken Entertainment Oy on Mikael Hedin määräysvalta-yhtiö ja siten Rovion lähipiiri-yhtiö. Mikael Hed on Treman vähemmistöomistaja ja hänellä on yhtiössä huomattava vaikutusvalta.

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

### 5. Yrityskaupat

Katsauskaudella 1.1.-31.3.2018 Rovio myi 34,74 prosentin osuutensa Sunwoo Entertainment Co., Ltd:ssä, joka oli Rovion osakkuusyritys. Rovio myi omistuksensa enemmistöomistajalle 37 tuhannen euron kauppasummalla. Rovion omistuksen kirjanpito-arvo oli nolla.

### 6. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	1-3/2018	1-3/2017	1-12/2017
Osakekohtainen tulos, euroa	0,09	0,05	0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,09	0,05	0,27
Osakkeiden lukumäärän tilikauden lopussa (tuhansia)	79 386	74 945	79 171
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	79 262	74 945	75 795
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	80 356	75 990	77 370