

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedustus

28.4.2020

Q1

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-MAALISKUU 2020

20

Kannattavuus, kassavirta ja Angry Birds 2 -pelin liikevaihto parantuivat

Tammi-maaliskuu 2020 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 66,6 miljoonaa euroa (70,9) ja laski 6,0 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 13,0 miljoonaan euroon (7,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali 19,6 prosenttiin (10,5) johtuen melko stabiilista peliliikevaihdosta sekä alemmista käyttäjähankintainvestoinneista
- Games-segmentin liikevaihto laski 5,3 prosenttia 62,7 miljoonaan euroon (66,3). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 7 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 62,1 miljoonaa euroa (65,8) tai 5,7 prosenttia laskua vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti laski noin 8 prosenttia.
- Angry Birds 2 -pelin bruttomyynti oli 25,0 miljoonaa euroa ja kasvoi hieman 2019 viimeisestä vuosineljänneksestä. Pelillä on ollut vakaa myynti alemmasta käyttäjähankinnasta huolimatta. Pelin suoritus parani vuosineljänneksen aikana.
- Angry Birds Dream Blast -pelin, joka lanseerattiin 24 tammikuuta 2019, bruttomyynti oli 16,1 miljoonaa euroa ja käyttäjähankintainvestoinnit laskivat merkittävästi viime vuoden lopun tasosta.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 13,5 miljoonaa euroa (23,7) tai 21,5 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (35,8)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 3,9 miljoonaa euroa (4,6), ja laski 15,9 prosenttia vuositasolla.
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 15,8 miljoonaa euroa (9,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 23,7 prosenttia (13,1)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 11,5 miljoonaa euroa (3,3)
- Osakekohtainen tulos oli 0,11 euroa (0,08)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2020	1-3/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Liikevaihto	66,6	70,9	-6,0 %	289,1
Käyttökate (EBITDA)	15,9	10,5	51,4 %	32,3
Käyttökate-%	23,8 %	14,8 %	-	11,2 %
Oikaistu käyttökate	16,2	10,5	54,4 %	32,6
Oikaistu käyttökate-%	24,3 %	14,8 %	-	11,3 %
Liikevoitto	12,7	7,5	70,6 %	18,1
Liikevoittomarginaali, %	19,1 %	10,5 %	-	6,3 %
Oikaistu liikevoitto	13,0	7,5	74,8 %	18,3
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	19,6 %	10,5 %	-	6,3 %
Tulos ennen veroja	11,5	7,5	52,8 %	17,7
Investoinnit	0,8	0,7	18,7 %	3,1
Käyttäjähankinta	13,5	23,7	-43,3 %	99,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	13,3 %	19,5 %	-	10,8 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-69,5 %	-67,4 %	-	-65,7 %
Omavaraisuusaste, %	80,8 %	78,4 %	-	80,5 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,11	0,08	50,4 %	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,11	0,07	51,9 %	0,17
Liiketoiminnan rahavirta, netto	11,5	3,3	253,8 %	10,5
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	466	422	10,4 %	450

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 valuuttakurssilla ottaen huomioon Yhdysvaltain dollaripohjaiset pelinsisäiset ostokset Yhdysvalloissa sekä globaalit mainosverkkomyynnit.

Toimitusjohtaja Kati Levoranta

Rovion kannattavuus ja kassavirta parantuivat vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Rovion oikaistu liikevoitto kasvoi 13,0 miljoonaan euroon (7,5), liikevoittomarginaalin ollessa 19,6 prosenttia (10,5). Kassavirta kasvoi 11,5 miljoonaan euroon (3,3). Kassavirran kasvua ajoi parantunut kannattavuus. Liikevaihto oli 66,6 miljoonaa euroa (70,9), laskua 6,0 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna.

Keskeisinä kannattavuuden ajureina olivat alhaisemmat käyttäjähankintainvestoinnit ja avainpelien vakaa liikevaihto, eritoten Angry Birds 2 -pelissä. Vuosineljänneksen aikana tuomamme uudet päivitykset Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast ja Sugar Blast -peleihin otettiin hyvin vastaan pelaajien keskuudessa. Päivitysten johdosta näiden pelien liikevaihto kohentui asteittain vuosineljänneksen aikana.

Ensimmäisen vuosineljänneksen alussa alensimme käyttäjähankintainvestointeja täyttääksemme asettamamme takaisinmaksukriteerit. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat päivätasolla vakaat läpi neljänneksen, ja toisen vuosineljänneksen alussa olemme jatkaneet investointeja samalla tasolla. Olemme valmiita investoimaan lisää käyttäjähankintaan, kun havaitsemme mahdollisuuksia markkinoilla, live-pelien suorituskyvyn parantumisen tai uuden pelijulkaisun myötä.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto laski odotetusti vuoden takaiseen verrattuna, ollen kuitenkin kannattava. Brändilisensoinnin kohokohta vuosineljänneksellä oli julkaisusopimus Netflixin kanssa toteutettavasta pitkästä animaatio sarjasta, joka on suunniteltu julkaistavaksi 2021.

Olemme alkuvuoden aikana tuoneet useita uusia pelikonsepteja kehityspotken alkupäähän ja ensimmäisen neljänneksen aikana veimme myös useita pelejä markkinoitavuustestiin. Nämä ovat osa meidän jatkuvaa työtä hyvän peliportfolion rakentamiseen, joka mahdollistaa liikevaihdon kasvun pitkällä tähtäimellä. Olemme myös iloisia voidessamme kertoa seuraavasta pelijulkaisustamme. Small Town Murders -peli julkaistaan kesäkuussa 2020. Small Town Murders on uuden IP:n pulmapeli, johon on sisällytetty murhamysteerien tarinankerrontaa.

Rovio on suhtautunut koronavirukseen ja sen aiheuttamiin vaikutuksiin yksilöille ja yhteiskunnalle vakavasti. Meidän tärkein prioriteettimme on ollut minimoida pandemian vaikutus työntekijöihimme ja liiketoimintaamme. 12. maaliskuuta ohjeistimme kaikki roviolaiset toistaiseksi etätöihin turvaamaan ensisijaisesti heidän terveyttään, mutta myös varmistamaan liiketoiminnan jatkuvuuden häiriöttä. Olemme myös jatkaneet uusien kykyjen etsimistä ja palkkaamista vahvistaaksemme osaamistamme.

Olemme havainneet pelaajien aktiivisuuden lisääntyneen ja myynnin hienoisen parantumisen maaliskuuhuhtikuussa. On kuitenkin vaikeaa tässä vaiheessa yksiselitteisesti erottaa missä määrin myynnin parantuminen johtuu koronapandemiasta ja missä määrin pelien parantumisesta.

Olemme kiitollisia kaikille roviolaisille nopeasta etätöihin siirtymisestä ja positiivisen hengen ylläpitämisestä tänä haastavana aikana.

2020 näkymät (muuttumattomat)

Tähtäämme 1-3 pelin julkaisuun vuonna 2020. Uusien pelien julkaisuajankohdat riippuvat pelien testimarkkinoinnin etenemisestä. Tämän vuoksi emme anna vuodelle 2020 liikevaihtoennustetta. Aloitamme vuoden käyttäjähankintainvestoinnit alhaisemmalla tasolla verrattuna viime vuoden lopun tasoon. Alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä Hatch Entertainment Oy:n kustannussäästöistä johtuen oikaistu liikevoitto paranee.

Näkymien perusta

Strategiamme mukaisesti pyrimme kasvattamaan Games-liiketoimintaa parantamalla kärkipelejä ja kehittämällä uusia pelejä.

Brand Licensing -liiketoiminta on optimoitu operoimaan voitollisesti pienemmällä myynnillä, jonka odotamme laskevan noin 50 prosenttia vuoden 2020 aikana.

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

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

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

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

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

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

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

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2020 ensimmäistä osavuosikatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 28.4.2020 klo 14.00-15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 76415854#

Suomi +358 981 710 310

Ruotsi: +46 856 642 651

Iso-Britannia: +44 333 300 0804

Yhdysvallat +1 855 857 0686

Lisätietoja:

toimitusjohtaja Kati Levoranta, puh. +358 40 485 8985

talousjohtaja René Lindell, puh. +358 40 485 8985

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

Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen, peleihin keskittyvä viihdeyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on jo tähän mennessä ladattu 4,5 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009 ja on sittemmin lisensointinsa kautta laajentunut peleistä erilaisiin viihde- ja kuluttajatuotekategorioihin. Tänä päivänä Rovio tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds -elokuvan, joka oli ensi-iltaviikonloppunaan lipputulojen kärjessä 50 maassa, ja jonka jatko-osa, Angry Birds -elokuva 2 julkaistiin elokuussa 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n osavuositarkastus 1-3/2020

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon Maaliskuu 2020 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvioitiin olevan 68,2 miljardia dollaria vuonna 2019, mikä oli 9,7 prosenttia kasvua vuodessa. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 76,1 miljardiin dollariin vuonna 2020, mikä on 11,6 prosenttia kasvua vuodessa. Suurempi kasvuvauhti vuonna 2020 vuoteen 2019 verrattuna johtuu suuremmista kasvuodotuksista Pohjois-Amerikan, Lähi-idän ja Kiinan osalta. Erityisesti Kiinan markkinoiden kasvu oletetaan olevan vahvempaa ja jälleen kaksinumeroinen.

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

Koronaviruspandemian aikana pelimarkkinat ovat jatkaneet kasvuaan ja markkinatietojen toimittajat eivät ole päivittäneet markkinan kasvuennusteitaan.

Liikevaihto ja tulos

Tammi-maaliskuu 2020

Rovion liikevaihto ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli 66,6 miljoonaa euroa (70,9) ja laski 6,0 prosenttia vuositasolla.

Games-segmentin liikevaihto laski 5,3 prosenttia vuositasolla 62,7 miljoonaan euroon (66,3). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 7 prosenttia. Vertailukauden tammi-maaliskuu 2019 liikevaihto oli raportointikautta korkeampi johtuen Angry Birds 2 -pelin suurimmista käyttäjähankintainvestoinneista vuonna 2018, sekä uuden pelin Angry Birds Dream Blastin onnistuneesta lanseerauksesta.

Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 25,0 miljoonan ja kasvoi hieman edellisestä vuosineljänneksestä (2019 Q4: 24,9 miljoonaa euroa). Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti laski 16,1 miljoonaan euroon (2019 Q4: 18,8 miljoonaa euroa) johtuen merkittävästi alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 3,9 miljoonaa euroa (4,6) ja laski 15,9 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 2,4 miljoonasta eurosta (3,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui kahdesta Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 1,4 miljoonasta eurosta (1,4) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 16,2 miljoonaa euroa (10,5), tai 24,3 prosenttia (14,8) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto oli 13,0 miljoonaa euroa (7,5), ja oikaistu liikevoittomarginaali 19,6 prosenttia (10,5). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 15,8 miljoonaa euroa (9,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 23,7 prosenttia (13,1). Katsauskaudella oikaistut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön ja Hatch Entertainment Oy:n uudelleenjärjestelyihin. Vertailukaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 17,8 miljoonaa euroa (11,2) tai 28,4 prosenttia liikevaihdosta (16,8) Games-segmentin suurempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista: 13,5 miljoonaa euroa (23,7) tai 21,5 prosenttia liikevaihdosta (35,8) sekä verrattain stabiilista liikevaihdosta pienimmistä käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,6 miljoonaa euroa (2,5) ja oikaistu käyttökatemarginaali 66,4 prosenttia (54,1). Korkeampi oikaistu käyttökate johtui alhaisimmista operatiivista kuluista.

Konsernin tulos ennen veroja oli 11,5 miljoonaa euroa (7,5) ja osakekohtainen tulos 0,11 euroa (0,08).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,8 miljoonaa euroa (0,7) vuoden 2020 ensimmäisellä neljänneksellä. Rovio julkisti vuoden 2019 ensimmäisellä neljänneksellä kolmen miljoonan Yhdysvaltain dollarin suuruisen sijoituksen Play Venturesin hallinnoimaan pääomasijoitusrahastoon. Toinen 0,5 miljoonan euron maksuerä suoritettiin katsauskaudella, jonka jälkeen sijoituksen yhteismäärä nousi 1,3 miljoonaan euroon.

Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,1) ensimmäisellä neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa (0,0) euroa, liittyen TV-animaatiosarjan kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,1 miljoonaa euroa (0,5) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2020 ensimmäisellä vuosineljänneksellä -14,6 miljoonaa euroa (3,0), koostuen omien osakkeiden 11,1 miljoonan euron hankintakuluista, 3,0 miljoonan euron Hatch Entertainmentin Docomo NTT vaihtovelkakirjalainan takaisinmaksusta sekä 0,7 miljoonan euron vuokrasopimusmaksuista.

Ensimmäisen neljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 10,5 miljoonaa euroa (16,4), jotka koostuivat Business Finlandin 3,2 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 7,3 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 121,1 miljoonaa euroa (128,8).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Tammi-maaliskuu 2020

Games-segmentin liikevaihto laski katsauskaudella 5,3 prosenttia ja oli 62,7 miljoonaa euroa (66,3). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 7 prosenttia.

Angry Birds 2 oli edelleen Rovion suurin peli. Myynnin tasaannuttua vuoden 2019 viimeisellä vuosineljänneksellä, bruttomyynti kasvoi hieman kuluneella vuosineljänneksellä ja oli 25,0 miljoonaa euroa. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat edellisen vuosineljänneksen tavoin Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Angry Birds Match ja Angry Birds Pop.

Games-segmentin käyttökate kasvoi 59,4 prosenttia 17,8 miljoonaan euroon (11,2). Käyttökateen kasvu johtui katsauskauden vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä vakaasta liikevaihdosta alhaisemmasta käyttäjähankinnan tasosta huolimatta.

Käyttäjähankintainvestointeja vähennettiin katsauskaudella 13,5 miljoonaan euroon edellisvuoden 23,7 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa.

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 21,5 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (35,8). Suurin lasku tapahtui Angry Birds Dream Blastissa. Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät edellisen vuosineljänneksen tasolla. Katsauskauden lopulla Angry Birds 2:een kohdistettuja käyttäjähankintainvestointeja pystyttiin hieman kasvattamaan, takaisinmaksujen pysyessä tavoitteessa.

Ensimmäisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 66,2 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Dream Blast ja Sugar Blast) peleihin ja 33,6 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends ja Angry Birds Pop) peleihin, josta pääosa Angry Birds 2 -peliin.

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,1).

Miljoonaa euroa	1-3/ 2020	1-3/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Bruttomyynti	62,1	65,8	-5,7 %	263,2
Liikevaihto	62,7	66,3	-5,3 %	264,8
Oikaistu käyttökate	17,8	11,2	59,4 %	35,6
Oikaistu käyttökate, %	28,4 %	16,8 %		13,4 %
Käyttökate	17,8	11,2	59,4 %	35,6
Käyttökate, %	28,4 %	16,8 %		13,4 %
Käyttäjähankinta	13,5	23,7	-43,3 %	99,7
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	21,5 %	35,8 %		37,7 %
Investoinnit	0,6	0,1	383,4 %	1,1

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä liikevaihdon sijaan koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseiseen ajanhetkenä. Bruttomyynti vastaa kalenterikuukauden aikaisia pelien sisäisiä ostoksia ja mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä asiakassopimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty liikevaihtoon liitetiedoissa.

Vuoden 2020 ensimmäisellä vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti laski 5,7 prosenttia 62,1 miljoonaan euroon (65,8). Vertailukelpoisen valuuttakurssin laskua oli noin 8 prosenttia.

Vuosineljänneksen käyttäjämäärät laskivat käyttäjähankintainvestointien vähentämisen seurauksena, jonka lisäksi joitakin vanhempia pelejä poistettiin sovelluskaupoista (Angry Birds Rio, Angry Birds Star Wars 1 ja 2). Angry Birds 2:n päivittäinen aktiivinen käyttäjämäärä (DAU) kasvoi hieman, mutta portfolion muiden pelien käyttäjämäärät laskivat. Erityisen selkeä lasku oli havaittavissa Angry Birds Dream Blastissa, jossa myös käyttäjähankintainvestointien vähennys oli suurin.

Katsauskaudella päivittäiset aktiiviset käyttäjämäärät Rovion viidessä suurimmassa pelissä laski 4,1 miljoonasta 3,7 miljoonaan ja koko portfolion käyttäjämäärä 5,9 miljoonasta 5,4 miljoonaan. Käyttäjämäärien lasku on huomattavissa myös maksavien pelaajien määrässä (MUP), joka kaikkien pelien osalta laski 497 tuhannesta 454 tuhanteen. Top 5 peleissä maksavien käyttäjien määrä laski 426 tuhannesta 393 tuhanteen. Käyttäjämäärien kasvu vaikutti myös monetisaatiotunnuslukuihin, ja laskun seurauksena keskimääräinen liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) kasvoi Top 5 peleissä 15 sentistä 16 senttiin ja kaikkien pelien ARPDau 12 sentistä 13 senttiin.

Miljoonaa euroa	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018
Bruttomyynti top-5	53,7	57,6	57,3	56,7	56,1	57,7
Bruttomyynti yhteensä	62,1	67,0	65,1	65,2	65,8	66,7

Miljoonaa	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018
DAU top-5	3,7	4,1	3,8	3,4	3,5	3,5
DAU kaikki	5,4	5,9	5,9	6,6	7,0	7,0
MAU top-5	19,7	21,0	20,7	16,2	17,1	18,0
MAU kaikki	36,5	37,3	40,7	45,3	49,3	50,1

Tuhatta	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018
MUP top-5	393	426	428	394	422	444
MUP kaikki	454	497	489	460	495	504

Euroa	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018
ARPPU top-5	0,16	0,15	0,16	0,18	0,18	0,18
ARPPU kaikki	0,13	0,12	0,12	0,11	0,10	0,10
MARPPU top-5	39,6	38,3	38,0	41,5	39,0	38,7
MARPPU kaikki	39,6	38,3	37,7	40,4	38,5	38,9

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

2015 julkaistu Angry Birds 2 -peli säilyi edelleen Rovion suurimpana pelinä katsauskaudella. Pelin bruttomyynti kasvoi 0,5 prosenttia edellisestä vuosineljänneksestä 25,0 miljoonaan euroon. Edelliseen vuoteen verrattuna laskua oli noin 21,7 prosenttia, johtuen pääasiassa merkittävästi alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista katsauskaudella ja vuoden 2019 lopulla.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli 2019 tammikuussa julkaistu pulmapeli Angry Birds Dream Blast. Sen bruttomyynti ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli 16,1 miljoonaa euroa, kasvaen merkittävästi vuoden takaisesta, mutta laskien edellisen vuosineljänneksen 18,8 miljoonasta eurosta, käyttäjähankintainvestointien vähentämisen seurauksena.

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, joka julkaistiin jo vuonna 2012. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 5,6 miljoonaa euroa (7,2).

Angry Birds Match, vuonna 2017 julkaistu pulmapeli, saavutti 4,4 miljoonan euron bruttomyyntin (6,8), ollen Rovion neljänneksi suurin peli katsauskaudella. Angry Birds Matchin bruttomyyntin lasku johtui aiempaa alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Angry Birds Pop, joka julkaistiin 2015, säilyi Rovion viidenneksi suurimpana pelinä ja saavutti 2,6 miljoonan euron bruttomyyntin (3,3) ja oli vakaa edelliseen vuosineljänneksen verrattuna.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,3 miljoonan euron bruttomyyntin ensimmäisellä vuosineljänneksellä, kasvaen edellisen vuosineljänneksen 2,2 miljoonasta eurosta. Odotettua hitaammin kasvanut Sugar Blast oli Rovion kuudenneksi suurin peli.

Muut pelit -ryhmä, joka sisältää vähemmän aktiivisesti ylläpidettäviä pelejä, saavutti yhteensä 6,1 miljoonan euron bruttomyyntin (9,7).

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019	4-6/2019	1-3/2019	10-12/2018
AB 2	25,0	24,9	25,0	26,5	32,0	35,2
AB Dream Blast	16,1	18,8	17,8	14,0	6,9	0,5
AB Friends	5,6	5,9	6,2	6,6	7,2	7,9
AB Match	4,4	5,3	5,7	6,6	6,8	6,7
AB Pop	2,6	2,7	2,7	3,0	3,3	3,8
Sugar Blast	2,3	2,2	0,5			
Muut pelit	6,1	7,3	7,3	8,5	9,7	12,7
Yhteensä	62,1	67,0	65,1	65,2	65,8	66,7

Brand Licensing

Tammi-maaliskuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 3,9 miljoonaa euroa (4,6) ja laski 15,9 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 2,4 miljoonasta eurosta (3,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa oli tuloja ensimmäisestä Angry Birds -elokuvasta, ja 1,4 miljoonaa euroa (1,4) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,6 miljoonaa euroa (2,5) ja oikaistu käyttökatemarginaali 66,4 prosenttia (54,1). Oikaistu käyttökate oli korkeampi alhaisimmasta liikevaihdosta huolimatta johtuen alhaisimmista operatiivista kuluista.

Miljoonaa euroa	1-3/ 2020	1-3/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Liikevaihto	3,9	4,6	-15,9 %	24,3
Consumer products	1,4	1,4	5,3 %	8,1
Content licensing	2,4	3,2	-24,8 %	16,2
Oikaistu käyttökate	2,6	2,5	3,0 %	14,0
Oikaistu käyttökate-%	66,4 %	54,1 %		57,8 %
Käyttökate	2,4	2,5	-3,4 %	13,8
Käyttökate-%	62,2 %	54,1 %		56,7 %
Investoinnit	0,1	0,0	3037,5 %	0,7
Poistot	1,7	1,9	-6,3 %	9,4

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion 80-prosenttisesti omistama Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistopalvelua mobiililaitteille sekä älytelevisioille.

Vuoden 2019 aikana, Rovio tutki vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita ja kumppanuuksia Hatchin kasvun vauhdittamiseksi. Vuoden 2020 vuoden ensimmäisen vuosineljänneksen aikana Rovio ilmoitti päätöksensä lopettaa vuonna 2019 aloitetun rahoituskierroksen ja tutkivansa strategisia vaihtoehtoja Hatchille.

Pelien suoratoistopalvelujen kilpailu kiristyi merkittävästi vuoden 2019 aikana ja 5G verkkojen ja puhelien lanseeraus on ollut hitaampaa kuin odotettiin. Toimintaympäristön muutosten johdosta oli tarpeellista päivittää Hatchin strategia. Jatkossa Hatch fokusoituu Hatch Kidsiin, joka on kuukausitilauspohjainen digitaalisen viihteen ja viihteellisen oppimisen suoratoistopalvelu lapsille ja perheille. Hatch Kids oli raportointikaudella testimarkkinoinnissa Suomessa ja Ruotsissa Android-laitteille.

Tästä johtuen Hatch aloitti toimintojensa uudelleenjärjestelyä ja linjaamista uuden strategiansa mukaisesti ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Näiden suunniteltujen muutosten kustannussäästö vuositasolla on noin 6 miljoonaa euroa. Uuden kustannustason on odotettavissa tulevan voimaan kesäkuusta alkaen. Hatchin tulosvaikutus vuoden 2020 ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli -2,9 miljoonaa euroa (-1,8).

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.3.2020	31.3.2019	31.12.2019
Pitkäaikaiset varat	44,0	52,9	44,9
Lyhytaikaiset saamiset	40,1	43,8	47,6
Käteisvarat ja muut rahavarat	121,1	128,8	124,7
Varat yhteensä	205,2	225,6	217,3
Oma pääoma	159,1	166,9	168,0
Rahoitusvelat	10,5	16,4	14,4
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	8,2	12,6	8,6
Muut lyhytaikaiset velat	27,4	29,7	26,3
Oma pääoma ja velat yhteensä	205,2	225,6	217,3

Rovion taseen loppusumma 31.3.2020 oli 205,2 miljoonaa euroa (225,6), josta oman pääoman osuus oli 159,1 miljoonaa euroa (166,9). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 121,1 miljoonaa euroa (128,8). Käteisvarat olivat 52,7 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 68,4 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen muutos katsauskaudella johtui pääosin liiketoiminnan 11,5 miljoonan euron rahavirroista, jota omien osakkeiden 11,1 miljoonan euron takaisinostot sekä 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainan takaisinmaksu NTT DoCoMo Venturesille vähensivät.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 8,2 miljoonaa euroa (12,6).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.3.2020 yhteensä 44,0 miljoonaa euroa (52,9). Aineettomien hyödykkeiden muutos johtuu poistoista, liittyen pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa ensimmäisen Angry Birds -elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 67 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 100 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 31.3.2020 oli negatiivinen 110,6 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 3,2 miljoonaa euroa on Business Finlandilta sekä 7,3 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	1-3/2020	1-3/2019	1-12/2019
Liiketoiminnan rahavirrat	11,5	3,3	10,5
Investointien rahavirrat	-1,3	-1,4	-3,9
Rahoituksen rahavirrat	-14,6	3,0	-6,1
Rahavarojen muutos	-4,4	4,8	0,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,8	0,4	0,5
Rahavarat kauden alussa	124,7	123,6	123,6
Rahavarat kauden lopussa	121,1	128,8	124,7

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 11,5 miljoonaa euroa (3,3) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen nettorahavirran kasvu johtui raportointikauden paremmasta liikutuloksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -1,3 miljoonaa euroa (-1,4) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Investointien kasvu johtui pääosin 0,5 miljoonan euron Play Ventures -sijoituksesta, Brand Licensing -segmentin 0,1 miljoonan euron investoinneista TV-animaatiosarjan kehittämiseen, Games-segmentin 0,6 miljoonan euron investoinneista ja Muut-segmentin 0,1 miljoonan euron investoinneista.

Rahoituksen rahavirta oli -14,6 miljoonaa euroa (3,0) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin omien osakkeiden 11,1 miljoonan euron hankinnasta, Hatch Entertainmentin 3,0 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainan takaisinmaksusta NTT DoCoMo Venturesille, ja vuokrasopimusvelkojen maksuista.

Henkilöstö

Tammikuusta maaliskuuhun 2020 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 466 henkilöä (422). Näistä 366 henkilöä (324) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 21 henkilöä (31) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 38 (35) henkilöä hallinnossa ja 41 (32) henkilöä Hatch Entertainmentissa.

	1-3/ 2020	1-3/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	466	422	10,4 %	450
Työntekijät (kauden lopussa)	462	426	8,5 %	466

Liputusilmoitukset

Rovio ei saanut yhtään liputusilmoitusta raportointikauden aikana.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.3.2020 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 81 268 111 kappaletta.

10 suurimman osakkeenomistajan osakkeenomistus on esitetty alla olevassa taulukossa (ei sisällä hallintarekisteröityjä omistajia). Oivor AB:n osakeomistus on hallintarekisteröity, eikä sitä esitetä taulukossa erikseen.

Rovio Entertainment Oyj omisti 31.3.2020 omia osakkeitaan 4 303 502.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Rovio Entertainment Oyj	4 303 502	5,3 %
Hed Niklas Peter	1 921 746	2,4 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 700 000	2,1 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 160 000	1,4 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	1 064 579	1,3 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 003 004	1,2 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,1 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap	534 196	0,7 %
Säästöpankki Kotimaa -sijoitusrahasto	506 567	0,6 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	14 068 886	17,3 %
Muut osakkeenomistajat	67 199 443	82,7 %
Yhteensä	81 268 111	100,0 %

Kuukausittain päivittyvä taulukko Rovion osakkeenomistajista löytyy osoitteesta <https://investors.rovio.com/fi/osake-osakkeenomistajat/suurimmat-osakkeenomistajat>

Osakepohjainen kannustinjärjestely

Roviolla on voimassa pitkän aikavälin kannustinohjelma, joka koostuu kaikille työntekijöille, mukaan lukien toimitusjohtajalle ja Rovion johdolle, suunnatusta optio-ohjelmasta ja rajoitetusta osakeohjelmasta, joka on suunnattu valikoidulle avaintyöntekijöille.

Optio-ohjelma mahdollistaa enintään 5 000 000 option liikkeeseen laskemisen. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen. Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka voidaan kohdistaa vuosille 2017, 2018 ja 2019. Optioilla on kahden vuoden kertymisaika. 2017-optioiden merkintähinta on osakkeiden merkintähinta listautumisessa. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskimurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2019.

2017-optio-ohjelmasta on 31.3.2020 mennessä allokoitu 853 150 optiota, 2018-optio-ohjelmasta on 31.3.2020 mennessä allokoitu 927 750 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 31.3.2020 mennessä allokoitu 1 116 500 optiota.

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

Rajoitettu osakeohjelma on rakennettu rajoitetuksi osakepooliksi, josta ennalta määrätty määrä Rovion osakkeita voidaan kohdentaa rajoitetulle joukolle valikoituja avaintyöntekijöitä. Yhtiön hallitus päättää jokaisen osallistujan osalta erikseen rajoitetun ajan pituuden (1–3 vuotta) liittyen rajoitetun osakeohjelman mukaisesti työntekijälle kohdennettuihin osakkeisiin. Rajoitetun osakeohjelman osallistujien on työskenneltävä Roviossa, kun osakkeet luovutetaan. Osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta on 31.3.2020 mennessä allokoitu 370 845 osakeoikeutta.

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2020 perustavansa suoriteperusteisen osakepalkkiojärjestelmän avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmän jäsenet.

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

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2020 perustavansa osakesäästöohjelman henkilöstölle.

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

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

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

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

Riskit

Maailmanlaajuisen koronaviruspandemian COVID-19 seurauksena yhtiön liiketoimintaympäristössä on tapahtunut ja odotetaan edelleenkin tapahtuvan muutoksia. Pandemialla sekä sen aiheuttamilla vaikutuksilla globaaliin talouteen saattaa olla merkittävät suorat ja epäsuorat vaikutukset yhtiön liiketoimintaan ja sen suorituskykyyn.

Yhtiöllä on hyvä likviditeetti sekä kassavirta ja kannattavuuden näkymät ovat positiiviset. Tämä mahdollistaa yhtiön jatkaa strategiansa toteuttamista.

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

Olennaisimmat riskit liittyvät Rovion markkinoilla olevien kärkipelien taloudelliseen suorituskykyyn, näiden pelien jatkuvaan kehittämiseen sekä uusien menestyvien pelien kehitykseen.

Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailusasetelmissa voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen. Viranomaisten toiminta ja säädökset eri maissa voivat vaikuttaa liiketoimintaan ja sen kehitykseen lyhyellä ja pitkällä aikavälillä.

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

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

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

2020 näkymät (muuttumattomat)

Tähtäämme 1-3 pelin julkaisuun vuonna 2020. Uusien pelien julkaisuajankohdat riippuvat pelien testimarkkinoinnin etenemisestä. Tämän vuoksi emme anna vuodelle 2020 liikevaihtoennustetta. Aloitamme vuoden käyttäjähankintainvestoinnit alhaisemmalla tasolla verrattuna viime vuoden lopun tasoon. Alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä Hatch Entertainment Oy:n kustannussäästöistä johtuen oikaistu liikevoitto paranee.

Näkymien perusta

Strategiamme mukaisesti pyrimme kasvattamaan Games-liiketoimintaa parantamalla kärkipelejämme ja kehittämällä uusia pelejä.

Brand Licensing -liiketoiminta on optimoitu operoimaan voitollisesti pienemmällä myynnillä, jonka odotamme laskevan noin 50 prosenttia vuoden 2020 aikana.

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

Näkymien perusta pelikategoria kohtaisesti:

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

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

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

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

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

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 31.3.2020 Helsingissä. Koronavirusepidemiasta johtuen yhtiö teki merkittäviä varotoimenpiteitä osallistujien terveyden turvaamiseksi siten, että samalla voitiin turvata osakkeenomistajien oikeudet.

Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2019, hyväksyi toimielinten palkitsemispolitiikan ja myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin seitsemän (7). Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Fredrik Löving, Jeferson Valadares, Björn Jeffery ja Leemon Wu valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2021 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Kim Ignatius valittiin hallituksen puheenjohtajaksi. Kaj Hed valittiin hallituksen varapuheenjohtajaksi.

Yhtiön hallituksen jäsenille maksettava palkkiot pidettiin ennallaan ja kuukausipalkkioita maksetaan 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.

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 8 126 811 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien uusien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 126 811 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 126 811 yhtiön hallussa olevan oman osakkeen luovuttamisesta.

Molemmat valtuutukset on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättämiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2021 asti.

Välittömästi yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus valitsi keskuudestaan tarkastusvaliokunnan jäseniksi Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Camilla Hed-Wilsonin ja Leemon Wun ja palkitsemisvaliokunnan jäseniksi Camilla Hed-Wilsonin (puheenjohtaja), Kim Ignatiuksen ja Fredrik Lövingin.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,09 euroa osaketta kohti, yhteensä 6 926 814,81 miljoonaa euroa. Osinko maksettiin 9. huhtikuuta 2020 osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 2. huhtikuuta 2020 olivat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Rovion lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiöt, johtoon kuuluvat avainhenkilöt ja heidän läheiset perheenjäsenensä ja näiden määräysvallassa olevat yhteisöt sekä yhteisöt, joilla on huomattava vaikutusvalta Rovioon. Oivor AB on yhteisö, jolla on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Huhtikuussa 2019 maksettiin osinkoina 2,9 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Oivor AB:n välillä.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2020	1-3/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2019
Liikevaihto	66,6	70,9	-6,0 %	289,1
Käyttökate (EBITDA)	15,9	10,5	51,4 %	32,3
Käyttökate-%	23,8 %	14,8 %	-	11,2 %
Oikaistu käyttökate	16,2	10,5	54,4 %	32,6
Oikaistu käyttökate-%	24,3 %	14,8 %	-	11,3 %
Liikevoitto	12,7	7,5	70,6 %	18,1
Liikevoittomarginaali, %	19,1 %	10,5 %	-	6,3 %
Oikaistu liikevoitto	13,0	7,5	74,8 %	18,3
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	19,6 %	10,5 %	-	6,3 %
Tulos ennen veroja	11,5	7,5	52,8 %	17,7
Investoinnit	0,8	0,7	18,7 %	3,1
Käyttäjähankinta	13,5	23,7	-43,3 %	99,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	13,3 %	19,5 %	-	10,8 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-69,5 %	-67,4 %	-	-65,7 %
Omavaraisuusaste, %	80,8 %	78,4 %	-	80,5 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,11	0,08	50,4 %	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,11	0,07	51,9 %	0,17
Liiketoiminnan rahavirta, netto	11,5	3,3	253,8 %	10,5
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	466	422	10,4 %	450

Rovio esittää vaihtoehtoisia tunnuslukuja lisätietona IFRS-standardien mukaisesti laadituissa konsernin tuloslaskelmissa, konsernin taseissa ja konsernin rahavirtalaskelmissa esitetyille tunnusluville. 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	1-3/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	66,6		66,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-18,1		-18,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,2	0,2	-11,0
Poistot ja arvonalentumiset	-3,1		-3,1
Muut liiketoiminnan kulut	-21,5	0,1	-21,3
Liikevoitto	12,7	0,3	13,0

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

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

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2020	1-3/2019	1-12/2019
Liikevoitto	12,7	7,5	18,1
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,2		0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,1		0,0
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			
Oikaistu liikevoitto	13,0	7,5	18,3

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2020	1-3/2019	1-12/2019
Liikevoitto	12,7	7,5	18,1
Poistot ja arvonalentumiset	3,1	3,0	14,3
Käyttökate	15,9	10,5	32,3
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,2		0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,1		0,0
Oikaistu käyttökate	16,2	10,5	32,6

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

Miljoonaa euroa	1-3/2020	1-3/2019	1-12/2019
Omavaraisuusaste, %	80,8 %	78,4 %	80,5 %
Oma pääoma	159,1	166,9	168,0
Saadut ennakot	2,1	6,4	3,4
Myyntin jaksotukset	6,2	6,2	5,2
Taseen loppusumma	205,2	225,6	217,3
Oman pääoman tuotto, %	13,3 %	19,5 %	10,8 %
Voitto tai tappio ennen veroja	21,7	30,8	17,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	166,9	149,0	159,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	159,1	166,9	168,0
Nettovelkaantumisaste, %	-69,5 %	-67,4 %	-65,7 %
Korolliset velat	10,5	16,4	14,4
Käteisvarat ja muut rahavarat	121,1	128,8	124,7
Oma pääoma	159,1	166,9	168,0
Pitkäaikaiset korolliset velat	6,9	10,8	7,7
Lyhytaikaiset korolliset velat	3,6	5,6	6,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	121,1	128,8	124,7
Nettovelka	-110,6	-112,5	-110,4

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	1-3/2020	1-3/2019	1-12/2019
Kirjattu bruttomyynti	62,1	65,8	263,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,0	0,0	1,2
Asiakassopimukset	0,2	0,2	1,0
Muut oikaisuerät	0,5	0,3	-0,6
Liikevaihto	62,7	66,3	264,8

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 omistusohjan laajentamiseen liittyvät kulut.

Oikaistu käyttökate, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu käyttökateprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Liikevoittoprosentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Käyttäjähankinta, liittyy uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulospohjaisten markkinointikampanjoiden kautta.

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

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

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

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

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

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

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

Pelaaja tarkoittaa sellaista käyttäjää, joka pelaa yhtä Rovion peliä, vähintään yhdellä laitteella. Pelaaja voi jatkaa pelaamista usealla laitteella synkronoimalla peliprosessin. Seuraavissa mittareissa pelaaja, joka pelaa jotakin Rovion peliä usealla laitteella lasketaan yhdeksi pelaajaksi.

DAU, päivittäiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, "DAU") tarkoittaa sellaisten pelaajien lukumäärää, jotka pelasivat jotain Rovion peleistä tietynä päivänä. Tämän mittapuun mukaan pelaaja, joka pelaa 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 analytiikkatietoja. Keskimääräinen DAU tietyllä ajanjaksolla on jokaisen yksittäisen päivän keskiarvo tietyllä ajanjaksolla.

MAU, kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät (Monthly Active Users, "MAU") tarkoittaa sellaisten pelaajien lukumäärää, jotka pelasivat jotain Rovion peleistä tietyn kalenterikuukauden aikana. Tämän mittapuun mukaan pelaaja, joka pelaa 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 pelaajien lukumäärää, jotka suorittivat maksun 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.

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

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

Osavuositarkastus 1.1.-31.3.2020 – Taulukko-osa

Osavuositarkastukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2020	1-3/ 2019	1-12/ 2019
Liikevaihto	66,6	70,9	289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,6
Materiaalit ja palvelut	18,1	19,7	77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	11,2	9,4	41,7
Poistot ja arvonalentumiset	3,1	3,0	14,3
Muut liiketoiminnan kulut	21,5	31,2	138,3
Liikevoitto	12,7	7,5	18,1
Rahoitustuotot ja -kulut	-1,2	0,1	-0,3
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	11,5	7,5	17,7
Tuloverot	-2,6	1,6	4,5
Tilikauden voitto (tappio)	8,9	6,0	13,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	8,9	6,0	13,2
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut			
Erät jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)			
Muuntoerot	-0,2	0,1	0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	8,7	6,0	13,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	8,7	6,0	13,2
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:			
Osakekohtainen tulos, euroa	0,11	0,08	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,11	0,07	0,17

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.3.2020	31.3.2019	31.12.2019
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	44,0	52,9	44,9
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,0	0,7	1,0
Aineettomat hyödykkeet	28,3	36,3	29,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	7,1	9,6	7,9
Sijoitukset	1,3	0,8	0,8
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,8	0,7
Laskennalliset verosaamiset	5,7	4,8	5,6
Lyhytaikaiset varat	161,2	172,7	172,4
Myyntisaamiset	29,0	30,3	32,5
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	7,4	11,7	10,7
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	3,8	1,8	4,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	121,1	128,8	124,7
Varat yhteensä	205,2	225,6	217,3
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	41,8	37,4	41,8
Muuntoerot	-0,6	-0,4	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-18,1	-2,7	-7,1
Kertyneet voittovarot	126,4	126,0	119,8
Tilikauden voitto	8,9	6,0	13,2
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	159,1	166,9	168,0
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	159,1	166,9	168,0
Velat			
Pitkäaikaiset velat	6,9	10,8	7,7
Korolliset velat	2,1	3,5	2,1
Vuokrasopimusvelat	4,8	7,2	5,6
Laskennalliset verovelat	0,0	0,0	0,0
Lyhytaikaiset velat	39,1	47,9	41,6
Ostovelat ja muut velat	8,3	16,5	15,2
Korolliset velat	1,1	3,1	4,2
Vuokrasopimusvelat	2,4	2,7	2,4
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	7,3	0,7	0,7
Saadut ennakot	2,1	6,4	3,4
Myyntituottojen jaksotus	6,2	6,2	5,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,0	0,2	0,0
Varaukset	0,2	0,0	0,2
Siirtovelat	11,5	12,1	10,2
Velat yhteensä	46,1	58,7	49,3
Oma pääoma ja velat yhteensä	205,2	225,6	217,3

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2019:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2019	0,7	36,7	-2,7	125,3	-0,5	159,4	0,0	159,4
Tilikauden voitto (tappio)				6,0		6,0		6,0
Optiomerkinnot		0,7				0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät					0,1	0,1		0,1
Osakeperusteiset maksut				0,8		0,8		0,8
31.3.2019	0,7	37,4	-2,7	132,0	-0,4	166,9	0,0	166,9

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2020	0,7	41,8	-7,1	133,0	-0,5	168,0	0,0	168,0
Tilikauden voitto (tappio)				8,9		8,9		8,9
Omien osakkeiden hankinta			-11,1			-11,1		-11,1
Muut laajan tuloksen erät					-0,2	-0,2		-0,2
Osingonjako				-6,9		-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,1	0,4		0,4		0,4
31.3.2020	0,7	41,8	-18,1	135,3	-0,6	159,1	0,0	159,1

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2020	1-3/ 2019	1-12/ 2019
Liiketoiminnan rahavirrat			
Voitto (tappio) ennen veroja	11,5	7,5	17,7
Oikaisut:			
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,1	3,0	14,3
Valuuttakurssien muutos	-0,8	-0,4	-0,5
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,2	0,3	0,8
Osuus osakkuus- ja yhteisyrityksen tuloksesta	0,0	0,0	0,0
Muut oikaisut	0,0	0,0	0,0
Muut ei-rahamääräiset erät	0,5	0,8	2,1
Käyttöpääoman muutokset:			
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	6,0	-8,6	-9,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-6,8	4,9	-3,4
Saadut korot	0,1	0,0	0,5
Maksetut korot	-0,3	-0,3	-1,1
Maksetut (saadut) tuloverot	-2,0	-4,0	-10,1
Liiketoiminnan nettorahavirta	11,5	3,3	10,5
Investointien rahavirrat			
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,8	-0,7	-3,1
Muut sijoitukset	-0,5	-0,8	-0,8
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,0
Osakkuusyhtiön myynti	0,0	0,0	0,0
Investointien nettorahavirta	-1,3	-1,4	-3,9
Rahoituksen rahavirrat			
Määräysvallattomien omistusosuuksien hankinta	0,0	0,0	0,0
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,6	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-3,0	3,0	3,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,1	0,7	5,1
Omien osakkeiden hankinta	-11,1	0,0	-5,1
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,8
Osakeannista saadut varat	0,0	0,0	0,0
Osakeannin transaktiomenot	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-7,1
Rahoituksen nettorahavirta	-14,6	3,0	-6,1
Rahavarojen muutos	-4,4	4,8	0,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus	0,8	0,4	0,5
Rahavarat kauden alussa	124,7	123,6	123,6
Rahavarat kauden lopussa	121,1	128,8	124,7

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 2019.

Konsernin tilinpäätöstiedotteessa 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 31.12.2019.

Osavuositarkastuksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttitiedot

Rovio on määritellyt toimintasegmentteikseen Games, Brand Licensing (BLU) ja Muut.

Rovio määrittelee konsernin hallituksen konsernin ylimmäksi operatiiviseksi päätöksentekijäksi. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa Rovion suoriutumista segmenttitasolla, joka on esitetty kohdassa 2.2 Segmenttikohtaiset tiedot. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa 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 vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-3/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	62,7	3,9	0,0		66,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	17,8	0,3	0,0		18,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,1	0,5	1,9	0,7	11,2
Käyttäjähankinta	13,5	0,0	0,1		13,5
Muut liiketoiminnan kulut	4,4	0,5	2,1	1,0	7,9
Kohdistukset	1,2	0,2	0,3	-1,7	0,0
Käyttökate	17,8	2,4	-4,3	0,0	15,9
Poistot ja arvonalentumiset	1,2	1,7	0,2		3,1
Liikevoitto	16,6	0,7	-4,5		12,7
Käyttökate	17,8	2,4	-4,3		15,9
Oikaisut	0,0	0,2	0,2		0,3
Oikaistu käyttökate	17,8	2,6	-4,2		16,2
Liikevoitto	16,6	0,7	-4,5		12,7
Oikaisut	0,0	0,2	0,2		0,3
Oikaistu liikevoitto	16,6	0,8	-4,4		13,0

Investoinnit segmenteittäin 1-3/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,6	0,1	0,1	0,8

Varat segmenteittäin 31.3.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	6,9	19,5	17,6	44,0

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-3/2019

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

Investoinnit segmenteittäin
1-3/2019

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

Varat segmenteittäin 31.3.2019

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2019

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

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2019

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

Varat segmenteittäin 31.12.2019

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

3. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muiden vuokrasopimusten tulevat vähimmäisvuokrat sekä muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	31.3.2020	31.3.2019	31.12.2019
Koneiden ja kaluston vuokravelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Yhteensä	0,0	0,0	0,0
Toimitilojen vuokravelvoitteet			
Vuoden sisällä erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Myöhempinä vuosina erääntyvät	0,0	0,0	0,0
Yhteensä	0,0	0,0	0,0
Muut velvoitteet			
Yrityskiinnitykset	0,0	0,0	0,0
Venture Capital -sijoitussitoumus	1,4	1,9	1,9
Total	1,4	1,9	1,9

3. 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.

Katsauskaudella ei ollut lähipiiriliiketoimia.

4. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	1-3/ 2020	1-3/ 2019	1-12/ 2019
Osakekohtainen tulos, euroa	0,11	0,08	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,11	0,07	0,17
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	76 965	78 870	79 612
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	78 414	78 864	79 697
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	78 527	79 779	79 886