



Rovio Entertainment Oyj

Osavuosikatsaus

29.4.2022

Q1

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-MAALISKUU 2022

22

We
craft
joy.

Liikevaihto kasvoi 26,6 prosenttia Q1:lla, vertailukelpoinen kasvu 11,8 prosenttia

Tammi-maaliskuu 2022 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 26,6 prosenttia 85,0 miljoonaan euroon (67,1). Vertailukelpoinen kasvu (ilman Ruby Gamesiä ja kiintein valuuttakurssein) oli 11,8 prosenttia.
- Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 13,6 miljoonaan euroon (12,3) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 16,0 prosenttia (18,3).
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 10,0 miljoonaa euroa (10,1) ja oikaistu liikevoittomarginaali 11,8 prosenttia (15,0).
- Pelien bruttomyynti kasvoi 25,8 prosenttia 80,8 miljoonaan euroon (64,2). Vertailukelpoinen kasvu (ilman Ruby Gamesiä ja kiintein valuuttakurssein) oli 10,6 prosenttia.
- Rovion suurimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi 20,1 prosenttia 30,3 miljoonaan euroon, mikä oli paras vuosineljännes Q1 2019 jälkeen.
- Angry Birds Friendsin bruttomyynti kasvoi 15,2 prosenttia 9,3 miljoonaan euroon, mikä oli paras vuosineljännes Q4 2016 jälkeen.
- Uusi peli Angry Birds Journey lanseerattiin 20. tammikuuta ja tuotti 10,1 miljoonaan euron bruttomyyntiä.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 31,1 miljoonaa euroa (17,3) ja 37,8 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (26,7). Korkea käyttäjähankinnan taso johtui Angry Birds Journey -pelin lanseerauksesta.
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 14,0 miljoonaa euroa (2,5).
- Osakekohtainen tulos oli 0,07 euroa (0,10).

Avainluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	Muutos, %	1-12/ 2021
Liikevaihto	85,0	67,1	26.6%	286,2
Käyttökate (EBITDA)	11,1	11,8	-5.3%	50,8
Käyttökate-%	13,1 %	17,5 %		17,7 %
Oikaistu käyttökate	13,6	12,3	11.0%	54,8
Oikaistu käyttökate-%	16,0 %	18,3 %		19,1 %
Liikevoitto	7,5	9,5	-21.5%	37,7
Liikevoittomarginaali, %	8,8 %	14,2 %		13,2 %
Oikaistu liikevoitto	10,0	10,1	-1.0%	43,7
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	11,8 %	15,0 %		15,3 %
Tulos ennen veroja	7,6	10,4	-26.5%	40,3
Investoinnit	2,1	0,9	129.0%	4,0
Käyttäjähankinta	31,1	17,3	79.8%	77,2
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,8 %	23,3 %		22,2 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-80,2 %	-75,1 %		-77,4 %
Omavaraisuusaste, %	70,3 %	83,4 %		70,8 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,10	-27.1%	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,10	-27.1%	0,41
Liiketoiminnan rahavirta, netto	14,0	2,5	465.0%	44,0
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	494	487	1.5%	490

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita. Laskentakaavat 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 Alex Pelletier-Normand

Free-to-play mobiilipelimarkkinoiden vastatuuli jatkui vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana ja markkina-analyyssiyritys data.ai:n mukaan markkina on laskenut jo kolme peräkkäistä vuosineljännestä. Vuoden 2021 viimeisen neljänneksen tapaan olemme navigoineet muutoksia onnistuneesti ensimmäisellä neljänneksellä, ja aloittaneet vuoden kasvupolulla sekä pelien ennätysliikevaihdolla. Kasvua vauhdittivat Angry Birds Journeyn lanseeraus tammikuussa, Angry Birds 2 ja Angry Birds Friends - pelien hyvä suoriutuminen, sekä Ruby Gamesin hyvä kehittyminen. Angry Birds Journeyn lanseerausviikkojen merkittävistä markkinointi-investoinneista huolimatta korkeat tulot pitivät kannattavuutemme ja kassavirtamme vakaalla tasolla.

Rovion suurin peli Angry Birds 2 jatkoi vahvaa suoritustaan, kun pelin bruttomyynti kasvoi yli 20 prosenttia vuositasolla. Peli saavutti korkeimman neljännesvuosittaisen liikevaihtonsa sitten vuoden 2019 ensimmäisen neljänneksen, mikä oli seurausta onnistuneista live-operaatioista ja tiimiemme tunnistamista mahdollisuuksista vahvistaa kannattavia käyttäjähankintainvestointeja. Angry Birds Friends jatkoi kasvuaan kaksinumeroisin luvuin vuositasolla ja saavutti korkeimman neljännesvuosittaisen bruttomyyntin sitten vuoden 2016 viimeisen neljänneksen. Helmikuussa juhlimme pelin 10-vuotispäivää. Tämä on loistava esimerkki missiomme toteuttamisesta – luomme iloa vuosikymmeniä kestäville pelikokemuksilla, joissa pelaajat ovat keskiössä. Hyperkasuaaleihin peleihin keskittyvällä Ruby Games - studiollamme oli myös hyvä neljännes ja he saavuttivat lähes 45 prosentin pro forma liikevaihdon kasvun vuositasolla. Kasvua ajoi uusi hyperkasuaali sanapeli Wordus, joka lanseerattiin tammikuussa. Näillä tuloksilla tiimi osoitti taas jatkuvan intonsa ja kekseliäsyytensä.

Angry Birds Journey lanseerattiin tammikuussa ja se kasvoi nopeasti kolmanneksi suurimmaksi peliksemme. Vahvan alun jälkeen kehitämme nyt peliä edelleen ja optimoimme käyttäjähankintaa, joka tulee olemaan lähitulevaisuudessa matalammalla tasolla kuin lanseerauksessa. Pelin seuraava virstanpylväs on kesäkuulle ajoittuva jännittävä vaikuttajamarkkinointikampanja, johon sisältyy myös TV-mainontaa Yhdysvalloissa. Mainonnalla täydennetään pelin saamaa hyvää orgaanisten latausten tasoa. Myönnän ylpeästi olevani pelin innokas pelaaja!

Olemme jatkaneet investointeja studioissamme kehitettäviin uusiin peleihin keskittyen kasuaaligenreen. Pisimmällä tuotannossa ovat edelleen Moomin: Puzzle & Design ja Ruby Gamesin Hunter Assassin 2, jotka jatkavat koemarkkinoinnissa. Ensimmäisen neljänneksen aikana päätimme keskeyttää kerronnallisen Supernatural City -pulmapelimme koemarkkinoinnin. Jatkossa tiimi hyödyntää osaamistaan muissa pulmapeliprojekteissa. Haluan kiittää tiimiä heidän kovasta työstään läpi projektin.

Vuosineljänneksen lopussa lanseerasimme premium mobiilipelin nimeltään Rovio Classic: Angry Birds. Peli oli vastauksemme faneilta ympäri maailmaa saamiimme pyyntöihin kokea kaksitoista vuotta sitten julkaistu alkuperäinen Angry Birds peli uudelleen. Olen iloinen nähdessäni, kuinka innoissaan fanit ovat olleet julkaisusta. Vaikka emme odota merkittäviä tuloja tästä premium-pelistä, on hieno osoitus brändin vahvuudesta että peli on saavuttanut latauslistojen kärkisijoja.

"Vihainen uusi vuosi" -teeman tuotelanseeraukset ovat asettaneet fanimme ja yhteisömme etusijalle. Roviolla olemme usein pitäneet Minecraftin kaltaisia tuotteita esimerkkinä omaa yhteisöämme muistuttavasta uskomattoman sitoutuneesta sisällöntuottajien ja fanien yhteisöstä. Saadessamme mahdollisuuden tehdä yhteistyötä Microsoftin kanssa ja luoda Minecraftissa ladattavaa premium sisältöä (DCL), tiesimme että yhteensopivuus oli ilmiselvä. Luomamme sisältö lanseerataan hyvin pian Minecraft Marketplacessa ja julkaisu on hieno päätös 'vihaisimmalle kevälle ikinä'. Sisältö juhlistaa Angry Birdsin 12:ta upeaa vuotta seikkailulla, joka on täynnä nostalgiaa ja salaisuuksia, sekä mahdollistaa käyttäjien luoman sisällön ja faniuden hyödyntämisen. Emme malta odottaa, millaisia tarinoita fanimme voivat kertoa, kun kaksi modernin pelaamisen suurta nimeä toimivat yhdessä.

Huhtikuussa julkistimme myös toisen merkittävän virstanpylvään: Rovion pelit ylittivät 5 miljardin latauksen rajan. On samaan aikaan sekä nöyräksi vetävää että innostavaa ajatella kaikkia, jotka pelaavat pelejämme kaikkialla maailmassa. Kiitos meiltä kaikilta Roviolla jatkuvasta tuestanne!

Kun tarkastelemme jäljellä olevaa vuotta, oletamme markkinan jatkuvan haastavana johtuen Covid-19:n jälkeisestä markkinan normalisoitumisesta sekä Applen App Tracking Transparency (ATT) - ominaisuuden merkittävistä vaikutuksista markkinointiin. Keskitymme toteuttamaan strategiaamme, jonka uskomme olevan sopeutettu näihin muutoksiin, sekä etsimään uusia kasvumahdollisuuksia. Odotamme innolla, että voimme kertoa lisää strategiastamme 11.5. järjestettävässä pääomamarkkinapäivässämme. Lopuksi haluan kiittää kaikkia roviolaisia heidän kovasta työstään, joka mahdollisti näin lentävän lähdön vuodelle!

2022 näkymät (muuttumattomat)

Julkaistujen kärkipeliemme myönteisen kehityksen ja tammikuussa 2022 julkaistun Angry Birds Journey-pelin johdosta sekä Ruby Gamesin ollessa osana Rovion konsernia heti alkuvuodesta, odotamme liikevaihdon vahvaa kasvua vuonna 2022. Kasvun nopeuden ja tätä tukevan käyttäjähankintainvestointien määrästä riippuen, erityisesti uusien pelien osalta, sekä uusien pelien kehitykseen kohdistuvien kasvavien investointien johdosta, odotamme oikaistun liikevoiton olevan viime vuotta alhaisempi.

Lisätietoa liittyen Q2 2022 käyttäjähankintaan

Vuoden toisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestointien odotamme olevan 25–30 prosenttia pelien liikevaihdosta.

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2022 ensimmäistä osavuosikatsausta koskevan englanninkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 29.4.2022 klo 14.00–15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 35504272#

Suomi: +358 981 710 310

Ruotsi: +46 856 642 651

Iso-Britannia: +44 3333 000 804

Yhdysvallat: +1 6319 131 422

Lisätietoja:

Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand, puh. +358 40 485 8985 (lehdistöpuhelin)

Talousjohtaja René Lindell, puh. +358 40 485 8985 (lehdistöpuhelin)

Jakelu: Nasdaq Helsinki, keskeiset tiedotusvälineet, <https://investors.rovio.com/fi>

Rovio lyhyesti

Rovio Entertainment Oyj on maailmanlaajuinen mobiilipeleihin keskittyvä peliyhtiö, joka luo, kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, joita on ladattu jo yli 5 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009, ja on sittemmin laajentunut peleistä lisensoinnin kautta erilaisiin viihde-, animaatio- ja kuluttajatuotekategorioihin. Rovio on tuottanut Angry Birds -elokuvan vuonna 2016, ja jatko-osa, Angry Birds -elokuva 2 julkaistiin vuonna 2019. Rovio tarjoaa useita mobiilipelejä ja yhtiöllä on seitsemän pelistudiota – kaksi Espoossa (Suomi), yksi Tukholmassa (Ruotsi), Kööpenhaminassa (Tanska), Montrealissa ja Torontossa (Kanada) sekä vuonna 2021 ostettu tytäryhtiö Ruby Games Izmirissä (Turkki). Suurin osa henkilöstöstä on Suomessa, jossa myös Rovion pääkonttori sijaitsee. Rovio on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO.

Rovio Entertainment Oyj:n

osavuositarkastus 1–3/2022

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

Markkinatarkastus

Markkinatietojen toimittaja Newzoon tammikuun 2022 raportissa mobiilipelimarkkinoiden kooksi vuonna 2021 arvioitiin 93,2 miljardia dollaria loppukäyttäjien kulutuksen mukaan mitattuna. Tämä vastaa 7,3 prosentin kasvua vuodentakaisesta. Kasvuvauhti hidastui edellisvuoden poikkeuksellisesta 27,1 prosentin kasvusta, joka oli seurausta globaalista pelaajien aktiivisuuden lisääntymisestä koronapandemiasta seuranneiden fyysisten rajoitusten vuoksi.

Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 8,3 prosenttia vuonna 2022. Neljännesvuosittain markkinatietoa tarjoavan data.ai:n mukaan mobiilipelimarkkinat laskivat kuitenkin edelleen vuoden 2022 ensimmäisellä neljänneksellä sekä vuodentakaisesta, että edeltävästä neljänneksestä. Markkinat normalisoituvat Covid-19:n puhkeamisesta seuranneesta tehostetusta kasvusta. Lisäksi ATT on vaikuttanut voimakkaasti pelijulkaisijoiden mahdollisuuksiin tavoittaa arvoikkaimpia pelaajia. Tämä on ollut nähtävissä erityisesti mid-core -pelilajeissa ja uusia pelijulkaisuja on ollut vähemmän.

Pitkällä aikavälillä Newzoo pitää mobiilipelimarkkinoiden kasvupotentiaalia houkuttelevana, sillä mobiili on nopeimmin kasvava pelisegmentti. Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 7,6 prosentin CAGR -kasvuvauhdilla vuosina 2021–2024 ja länsimarkkinoiden 6,3 prosentin kasvuvauhdilla.

Liikevaihto ja tulos

Tammi-maaliskuu 2022

Rovion liikevaihto vuoden ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli 85,0 miljoonaa euroa (67,1) ja kasvoi 26,6 prosenttia vuositasona. Vertailukelpoinen kasvu (ilman Ruby Gamesia ja kiintein valuuttakurssein) oli 11,8 prosenttia. Vertailukelpoinen kasvu johtui uuden pelin Angry Birds Journeyn lanseerauksesta ja kärkipelimme hyvästä suorituksesta.

Pelien liikevaihto kasvoi 26,8 prosenttia 82,3 miljoonaan euroon (64,9). Pelien orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 17,3 prosenttia. Pelien bruttomyynti kasvoi 25,8 prosenttia 80,8 miljoonaan euroon (64,2) ja vertailukelpoinen kasvu (ilman Ruby Gamesiä ja kiintein valuuttakurssein) oli 10,6 prosenttia.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 30,3 miljoonaa euroa ja kasvoi 20,1 prosenttia vuodessa. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 14,9 miljoonaa euroa ja laski 3,1 prosenttia vuodessa perustuen merkittävästi alempaan käyttäjähankintaan. Angry Birds Friends -peli jatkoi kasvuaan neljänneksestä toiseen ja bruttomyynti kasvoi 15,2 prosenttia vuodessa 9,3 miljoonaan euroon, joka oli pelin paras vuosineljännes sitten Q4-2016. Small Town Murders saavutti 2,2 miljoonan euron bruttomyyntin mikä oli 43,2 prosenttia laskua vuodessa, kun käyttäjähankintainvestoinnit laitettiin tauolle sen ajaksi, kun peliin tehdään suuria muutoksia. Rovion uusin ritsapeli Angry Birds Journey lanseerattiin 20. tammikuuta ja saavutti 10,1 miljoonan bruttomyyntin.

Hyperkasuaalipelistudio Ruby Gamesin liikevaihto oli 6,1 miljoonaa euroa ja pro forma kasvu oli 44,7 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein.

Brand licensing liikevaihto oli 2,7 miljoonaa euroa (2,2) ja kasvoi 19,9 prosenttia vuodessa johtuen pääsääntöisesti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan suuremmasta liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 13,6 miljoonaan euroon (12,3) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 16,0 prosenttiin (18,3).

Konsernin oikaistu liikevoitto oli vakaa 10,0 miljoonaa euroa (10,1), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 11,8 prosenttiin (15,0). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 2,5 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon muutokseen. Vertailukaudella tammi-maaliskuussa 2021 oikaisut olivat 0,6 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids -palvelun alasajoon.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 31,1 miljoonaan euroon (17,3) ja olivat 37,8 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (26,7). Käyttäjähankinnan kasvu johtui pääsääntöisesti uuden Angry Birds Journey-pelin lanseerauksesta tammikuussa.

Ensimmäisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 38,6 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Journey, Small Town Murders) peleihin ja 41,7 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 ja Angry Birds Dream Blast peleihin. Hyperkasuaalipelien (Ruby Games) käyttäjähankintainvestoinnit olivat 19,6 prosenttia. Angry Birds Dream Blast siirrettiin "Ansainta"-kategoriaan vuosineljänneksen aikana.

Konsernin tulos ennen veroja oli 7,6 miljoonaa euroa (10,4) ja osakekohtainen tulos 0,07 euroa (0,10).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 2,1 miljoonaa euroa (0,9) vuoden 2022 ensimmäisellä neljänneksellä josta 1,9 miljoonaa euroa koostuivat ulkoistetusta pelinkehitystyöstä ja aineettomista oikeuksista, ja 0,2 miljoonaa euroa investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2022 ensimmäisellä vuosineljänneksellä -0,7 miljoonaa euroa (0,1), koostuen lähinnä käyttöoikeusomaisuuserien maksuista.

Ensimmäisen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista velkaa yhteensä 8,2 miljoonaa euroa (9,7), jotka koostuivat Business Finlandin 0,8 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 7,4 miljoonan euron vuokrasopimusvelasta. Katsauskauden päättyessä ehdollinen lisäkauppahinnan velka liittyen Ruby Gamesin hankintaan oli yhteensä 43,5 miljoonaa euroa.

Rovion rahavarat ja rahamarkkinasijoitukset katsauskauden päättyessä olivat 172,3 miljoonaa euroa (141,2).

Pelien keskeiset tunnusluvut

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

Vuoden 2022 ensimmäisellä neljänneksellä pelien bruttomyynti kasvoi 25,8 prosenttia 80,8 miljoonaan euroon (64,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssin bruttomyynti kasvoi 19,5 prosenttia. Syyskuussa 2021 hankitun Ruby Gamesin bruttomyynti oli 6,1 miljoonaa euroa katsauskaudella.

Viiden suurimman pelin päivittäisten käyttäjien määrä kasvoi 3,6 miljoonaan (Q4-21: 3,2). Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä (DAU) kasvoi 7,3 miljoonaan (Q4-21: 6,5), sisältäen myös Ruby Gamesin. Myös kuukausittaisten käyttäjien määrä (MAU) kasvoi viiden suurimman pelin osalta 20,8 miljoonaan (Q4-21: 18,1). Koko portfolion kuukausittaisten käyttäjien määrä kasvoi 53,3 miljoonaan (Q4-21: 44,8).

Maksavien pelaajien määrä (MUP) kasvoi top-5 pelien osalta 10,4 prosenttia 464 tuhanteen edellisen neljänneksen tasolta (Q4-21: 420 tuhatta). Koko portfolion MUP kasvoi 7,6 prosenttia 522 tuhanteen (Q4-21: 485 tuhatta).

Top-5 pelien liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) pysyi edellisen neljänneksen tasolla 21 sentissä (Q4-21: 21). Kaikkien pelien ARPDau pysyi 12 sentissä (Q4-21: 12). Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden, MARPPU (ei sisällä Ruby Gamesiä), kasvoi hieman, top-5 pelien MARPPU 41,9 euroon (Q4-21: 41,4) ja koko portfolion MARPPU 41,5 euroon (Q4-21: 40,9).

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020
Bruttomyynti top-5	66,7	60,9	56,4	57,0	55,0	55,7
Bruttomyynti yhteensä	80,8**	74,0**	66,7*	66,6	64,2	64,9

Miljoonaa	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020
DAU top-5	3,6	3,2	3,2	3,1	3,1	3,2
DAU kaikki	7,3**	6,5**	4,9*	4,2	4,2	4,4
MAU top-5	20,8	18,1	17,9	17,1	16,6	17,6
MAU kaikki	53,5**	44,8**	32,0*	26,0	25,6	27,3

Tuhatta	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020
MUP top-5	464	420	402	397	394	404
MUP kaikki	522	485	471	455	454	467

Euroa	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020
ARPDau top-5	0,21	0,21	0,19	0,20	0,20	0,19
ARPDau kaikki	0,12**	0,12**	0,15*	0,17	0,17	0,16
MARPPU top-5	41,9	41,4	40,6	41,7	40,7	39,8
MARPPU kaikki	41,5	40,9	40,2	42,5	41,1	39,9

*Sisältää Ruby Gamesin syyskuun osalta **sisältää Ruby Gamesin koko neljänneksen osalta

Pelikohtainen bruttomyynti

Ensimmäisen vuosineljänneksen bruttomyynti oli 80,8 miljoonaa euroa, ja se kasvoi 9,1 prosenttia edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 30,3 miljoonaa euroa ja kasvoi 20,1 prosenttia vuodessa saavuttaen korkeimman kvartaalikohtaisen bruttomyyntin vuoden 2019 ensimmäisen neljänneksen jälkeen. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat edellisen vuosineljänneksen tasosta.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 14,9 miljoonaa euroa. Bruttomyynti laski 8,3 prosenttia neljänneltä neljännekseltä ja 3,2 prosenttia vuodentakaisesta. Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit laskivat edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Angry Birds Journey, joka julkaistiin maailmanlaajuisesti tammikuussa 2022, saavutti peliportfolion kolmanneksi korkeimman bruttomyyntin, 10,1 miljoonaa euroa. Angry Birds Journeyn käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin merkittävästi ensimmäisellä neljänneksellä julkaisun tueksi.

Angry Birds Friends kasvoi 15,2 prosenttia vuodentakaisesta saavuttaen 9,3 miljoonan euron bruttomyyntin, joka oli sen korkein taso vuoden 2016 neljännen vuosineljänneksen jälkeen.

Hyperkasuaaliportfolio, joka hankittiin Ruby Gamesin osana syyskuussa, saavutti 6,1 miljoonan bruttomyyntin katsauskaudella, ja sen pro forma -kasvu oli 44,7 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein. Muut pelit -ryhmän bruttomyynti oli 8,0 miljoonaa euroa (Q4-21: 9,1).

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020
AB 2	30,3	29,5	26,6	26,6	25,2	26,2
AB Dream Blast	14,9	16,2	15,0	15,0	15,4	15,2
AB Journey	10,1	3,1	1,2	0,4	0,1	
AB Friends	9,3	9,3	8,5	8,3	8,1	8,0
Small Town Murders	2,2	2,8	4,1	4,7	3,9	3,8
Hyperkasuaalipelit	6,1	4,1	1,0			
Muut pelit	8,0	9,1	10,2	11,6	11,6	11,7
Yhteensä	80,8	74,0	66,7	66,6	64,2	64,9

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.3.2022	31.3.2021	31.12.2021
Pitkäaikaiset varat	90,9	37,9	90,2
Lyhytaikaiset saamiset	36,5	37,9	36,0
Rahamarkkinasijoitukset	50,5	50,6	50,6
Rahavarat	121,8	90,7	110,2
Varat yhteensä	299,6	217,0	287,0
Oma pääoma	204,7	175,1	197,5
Rahoitusvelat	48,8	9,7	48,9
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	8,4	7,1	8,0
Muut lyhytaikaiset velat	37,8	25,2	32,6
Oma pääoma ja velat yhteensä	299,6	217,0	287,0

Rovion taseen loppusumma 31.3.2022 oli 299,6 miljoonaa euroa (287,0 31.12.2021), josta oman pääoman osuus oli 204,7 miljoonaa euroa (197,5 31.12.2021). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 172,3 miljoonaa euroa (160,8 31.12.2021). Käteisvarat olivat 121,8 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 50,5 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 14,0 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensivät 2,1 miljoonan euron investoinnit.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 8,4 miljoonaa euroa (8,0 31.12.2021).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.3.2022 yhteensä 90,9 miljoonaa euroa (90,2 31.12.2021) ja ne kasvoivat 0,7 miljoonalla eurolla. Katsauskauden pitkäaikaisten varojen kasvu johtui 0,7 miljoonan euron liikearvon uudelleenarvostuksesta valuuttakurssimuutoksien seurauksena, 0,4 miljoonan euron lisäyksistä käyttöoikeusomaisuuseriin, sekä näitä osittain tasoittava aineettomien hyödykkeiden 0,6 miljoonan euron lasku. Aineettomien hyödykkeiden lasku johtui pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenojen poistoista. Rovio kirjaa ensimmäisen Angry Birds -elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 61 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 77 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 31.3.2022 oli negatiivinen 164,1 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 0,8 miljoonaa euroa on Business Finlandilta sekä 7,4 miljoonan euron, pääosin liiketiloihin liittyvistä vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Liiketoiminnan rahavirrat	14,0	2,5	43,9
Investointien rahavirrat	-2,1	-1,2	-15,2
Rahoituksen rahavirrat	-0,7	0,1	-8,9
Rahavarojen muutos	11,2	1,4	19,7
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,3	0,9	2,2
Rahavarat kauden alussa	160,8	138,9	138,9
Rahavarat kauden lopussa	172,3	141,2	160,8

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 14,0 miljoonaa euroa (2,5) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Nettorahavirran kasvu johtui suuremmasta käyttöpääoman muutoksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -2,1 miljoonaa euroa (-1,2) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen kasvu johtui pääosin 1,9 miljoonan euron investoinneista ulkoistettuun pelinkehitystyöhön ja 0,2 miljoonan euron investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirta oli -0,7 miljoonaa euroa (0,1) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista.

Henkilöstö

Tammikuusta maaliskuuhun 2022 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 494 (487) henkilöä.

	1-3/ 2022	1-3/ 2021	Muutos, %	1-12/ 2021
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	494	487	1,5 %	490
Työntekijät (kauden loppu)	495	487	1,6 %	496

Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut liputusilmoituksia raportointikaudella.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.3.2022 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 82 101 203 kappaletta.

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

Rovio Entertainment Oyj omisti 31.3.2022 omia osakkeitaan 7 566 582.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Brilliant Problems Oy	6 459 500	7,9 %
Adventurous Ideas Oy	6 459 500	7,9 %
Impera Oy Ab	5 281 722	6,4 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 586 810	1,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	1 425 074	1,7 %
Hed Niklas Peter	1 365 345	1,7 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	958 004	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap.	700 000	0,9 %
Eläkevakuutusosakeyhtiö Veritas	577 000	0,7 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	25 812 955	31,5 %
Muut osakkeenomistajat	48 721 666	59,3 %
Rovio Entertainment Oyj	7 566 582	9,2 %
Yhteensä	82 101 203	100,0 %

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

Osakepohjainen kannustinjärjestely

Rovion osakeperusteiset ohjelmat koostuvat osakesäästöohjelmasta Suomen, Ruotsin, Tanskan ja Kanadan työntekijöille, suoriteperusteisesta osakepalkkio-ohjelmasta avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä, rajoitetusta osakepalkkio-ohjelmasta, joka on suunnattu kohdennetusti avainhenkilöille, sekä hiljattain lanseerattu avainhenkilöiden optio-ohjelma. Näiden lisäksi Roviolla on optio-ohjelma, jossa kohderyhmänä oli koko henkilöstö mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä.

Rovion koko henkilöstölle tarkoitetun osakesäästöohjelman tavoitteena on kannustaa työntekijöitä sijoittamaan Rovion osakkeeseen tarjoamalla osallistujille lisäosakkeita, jotka maksetaan suhteessa sijoituksiin omistussakson jälkeen. Osakesäästöohjelma koostuu kolmesta vuosittain alkavasta ohjelmakaudesta, joista jokaisessa on 12 kuukauden säästökausi ja sitä seuraava omistussakso. Ensimmäinen ohjelmakausi alkoi 1.4.2020 ja päättyi 31.8.2022. Toinen ohjelmakausi alkoi 1.4.2021 ja päättyi 31.8.2023. Kolmas ohjelmakausi alkaa 1.4.2022 ja päättyi 31.8.2024. Ohjelmakauden yhteenlaskettujen säästöjen määrä ei voi ylittää 2 400 000 euroa. Lisäosakkeet maksetaan osallistujille mahdollisimman pian omistussakson päättymisen jälkeen.

Osakesäästöohjelman ensimmäiseen jaksoon osallistuminen oli mahdollista Rovion työntekijöille Suomessa ja Ruotsissa (lukuun ottamatta työntekijöitä Hatch Entertainment Oy:ssä.). Osakesäästöohjelman toiseen ja kolmanteen jaksoon osallistuminen on mahdollista myös työntekijöille Tanskassa ja Kanadassa. Osallistuminen on vapaaehtoista.

Työntekijällä on mahdollisuus säästää osa palkastaan ja sijoittaa säästöosuus 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 säästöosakkeiden pitäminen omistusjakson loppuun saakka. Ensimmäisen ohjelmakauden säästöosakkeet ja lisäosakkeet hankitaan ostamalla osakkeet markkinoilta.

Roviolla on suoriteperusteinen osakepalkkio-ohjelma avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmän jäsenet. Osakepalkkio-ohjelman tarkoituksena on motivoida yhtiön avainhenkilöitä työskentelemään omistaja-arvon kasvattamiseksi pitkällä aikavälillä tarjoamalla heille osakepohjainen palkkio, joka perustuu hallituksen asettamien ansaintakriteerien saavuttamiseen.

Osakepalkkio-ohjelmassa 2020 oli aluksi kolme vuosittain alkavaa ansaintajaksoa, kalenterivuodet 2020, 2021 ja 2022. Jokaista ansaintajaksoa seurasi vuoden mittainen odotusjakso, kalenterivuodet 2021, 2022 ja 2023. Kolmas ansaintajakso peruttiin kun osakepalkkio-ohjelman ansaintajaksoja pidennettiin ja uusi osakepalkkio-ohjelma vastaavasti lanseerattiin. 11.2.2022 Rovio perusti avainhenkilöille kohdistetun uuden suoriteperusteisen osakepalkkiojärjestelmän 2022–2026. Osakepalkkiojärjestelmässä 2022–2026 on kolme ansaintajaksoa, kalenterivuodet 2022–2024, 2023–2025 ja 2024–2026.

Kumpikin osakepalkkio-ohjelma tarjoaa osallistujalle mahdollisuuden ansaita osakkeita ansaintakriteereille asetettujen suoritustasojen saavuttamisen perusteella. Rovion hallitus asettaa vaadittavat suoritustasot vuosittain jokaiselle ansaintajaksolle. Mahdolliset palkkiot maksetaan osittain osakkeina ja osittain rahana kunkin odotusjakson päättymisen jälkeen. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa palkkiosta aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut. Palkkiota ei pääsääntöisesti makseta, jos osallistujan työ- tai toimisuhte päättyy ennen palkkion maksamista.

Vuoden 2020 ansaintajakson ansaintakriteerit olivat Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %, pois lukien Hatch Entertainment Oy) ja pelien suhteellinen liikevaihdon kasvu (%). Ansaintajakson 2020 perusteella maksetut mahdolliset palkkiot vastasivat yhteensä enintään arviolta 738 000 Rovio Entertainment Oy:n osakkeen arvoa, sisältäen myös rahana maksettavan osuuden. Suoriteperusteisesta osakepalkkio-ohjelmasta allokoitiin enimmäisarvoltaan 565 500 brutto-osaketta (mukaan lukien rahana maksettava osuus), joiden toteuma oli riippuvainen ansaintakriteerien saavuttamisesta ansaintajakson 2020 lopussa. Suorittumisen perusteella toteutunut osuus on 50 prosenttia maksimitasosta. Ansaintajaksoa 2020 seurasi vuoden odotusjakso ja palkkio maksettiin maaliskuussa 2022.

Vuoden 2021 ansaintajakson ansaintakriteerit olivat Rovion liikevaihdon kasvu (%) ja Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %). Ansaintajakson 2021 perusteella maksettavat mahdolliset palkkiot vastaavat enintään arviolta 613 548 Rovio Entertainment Oy:n brutto-osaketta, sisältäen myös rahana maksettavan osuuden. Suoriteperusteella toteutunut osuus on 23,64 prosenttia maksimitasosta. Ansaintajaksoa seuraa vuoden odotusjakso, kalenterivuosi 2022. Palkkio maksetaan keväällä 2023.

Ansaintajakson 2022–2024 ansaintakriteerit ovat konsernin käyttökate (EBITDA, EUR) tilikaudella 2024 (50 %) ja konsernin liikevaihto (EUR) tilikaudella 2024 (50 %). Ansaintajakson 2022–2024 perusteella maksettavat palkkiot vastaavat yhteensä enintään arviolta 11 000 000 euroa. Mahdolliset palkkiot maksetaan keväällä 2025.

Rajoitettu osakeohjelma on rakennettu rajoitetuksi osakepooliksi, josta ennalta määrätty määrä Rovion osakkeita voidaan kohdentaa avainhenkilöille, joiden määrä on rajattu. Rovion rajoitettu osakeohjelma pysyy voimassa 17.5.2018 julkaistun tiedotteen mukaisena. Rajoitetun osakeohjelman tarkoitus on sitouttaa yhtiön avainhenkilöitä ja yhdistää osallistujien ja osakkeenomistajien pitkän aikavälin intressit. Ohjelma tarjoaa valikoiduille avainhenkilöille mahdollisuuden saada ennalta määritelty määrä yhtiön osakkeita sitouttamisjakson jälkeen, joka vaihtelee kahdentoista (12) ja kolmenkymmenenkuuden (36) kuukauden välillä liiketoiminnan tarpeiden ja hallituksen päätöksen mukaan.

Ohjelman palkkio maksetaan osallistujalle niin pian kuin mahdollista sitouttamisjakson päättymisen jälkeen. Palkkion maksaminen edellyttää, että osallistujan työsopimus on voimassa, sitä ei ole irtisanottu, ja se jatkuu sitouttamisjakson loppuun asti. Palkkio maksetaan yhtiön osakkeina ja siitä aiheutuvat verot ja veronluonteiset kustannukset vähennetään bruttomääräisestä palkkiosta. Osakkeen arvo määritetään maksupäivänä osakkeen vaihdolla painotetun keskirussin perusteella. Palkkiota ei makseta, jos työsopimus päättyy ennen sitouttamisjakson päättymistä.

Osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta oli 31.3.2022 mennessä allokoitu 582 020 osakeoikeutta.

Helmikuussa 2022 Rovion hallitus päätti käynnistää uuden yhtiön avainhenkilöille suunnatun optio-ohjelman 2022A. Optio-oikeuksia annetaan yhteensä 856 500 kappaletta ja ne annetaan vastikkeetta. Optio-oikeudet oikeuttavat merkitsemään yhteensä enintään 856 500 yhtiön uutta tai yhtiön hallussa olevaa osaketta. Optio-oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintähinta on 7,90 euroa osakkeelta. Optio-oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintäaika on 1.3.2025–28.2.2027. Optio-oikeuksien teoreettinen markkina-arvo on yhteensä noin 1 300 000 euroa.

Ennen optio-ohjelmaa 2022A Roviolla oli optio-ohjelma, jossa kohderyhmänä oli koko henkilöstö mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä. Viimeiset optiot tämän ohjelman puitteissa on allokoitu vuonna 2019. Optio-ohjelma sisälsi kolme erää, jotka oli kohdistettu vuosille 2017, 2018 ja 2019. Vain optio-ohjelman 2019 erillä oli 31.3.2022 mukaisesti merkintäjakso meneillään. Optio-ohjelmasta 2019 on 31.3.2022 mennessä allokoitu 626 002 optiota.

Rovio Entertainment Oyj tiedotti 28.5.2021 hakevansa 2019A ja 2019B optio-oikeuksia vuosien 2017–2019 optio-ohjelman mukaisesti julkisen kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Helsinki Oy:n (First North) pörssilistalle 1.6.2021 alkaen. Optio-ohjelman 2019A-sarjan optio-oikeuksia vuosien 2017–2019 optio-ohjelman mukaisesti on yhteensä 1 616 666 kappaletta ja 2019B -sarjan optio-oikeuksia yhteensä 50 000 kappaletta, joista kukin oikeuttaa merkitsemään yhden (1) Rovio Entertainment Oyj:n uuden tai yhtiön hallussa olevan osakkeen. Rovio Entertainment Oyj:n hallussa on 2019A-sarjan optio-oikeuksista 728 916 kappaletta ja 2019B-sarjan optio-oikeuksista 40 000 kappaletta.

31.12.2021 tilanteen mukaan osakkeen merkintähinta 2019A-sarjan optio-oikeuksilla oli 6,92 euroa osakkeelta. Osakkeen merkintähinta 2019B -sarjan optio-oikeuksilla on 7,13 euroa osakkeelta. Optio-ohjelman ehtojen mukaisesti osakkeen merkintähintaa alennetaan ennen osakemerkintää päätettyjen osinkojen määrällä kunkin osingonjaon täsmäytyspäivänä. Osakkeen merkintähinta on kuitenkin aina vähintään 0,01 euroa. Varojenjaon oikaisu ei kuitenkaan koske hallituksen päättämää optio-oikeuksien alalajia 2019B.

Optio-ohjelman ehtojen mukaisesti optio-oikeuksien 2019A ja 2019B merkintäaika alkoi 1.6.2021 ja päättyi 31.5.2022. Optio-oikeudet 2019A ja 2019B ovat vapaasti luovutettavissa. Optio-oikeuksien haltija voi merkintäaikana käyttää optio-oikeudet osakkeiden merkintään antamalla merkintä- ja maksuohjeet omalle tilinhoitajalleen. Optio-oikeuksilla 2019A ja 2019B merkityt uudet osakkeet haetaan listattavaksi Nasdaq Helsingin päälistalle yhtiön vanhojen osakkeiden lisäerinä osakepääoman korotuksen tultua rekisteröidyksi.

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.

Olenneisimmat 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 kilpailuasetelmissa voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen. Viranomaisten toiminta ja säädökset eri maissa sekä sisällönjakelijoiden ehtojen ja säännösten muutokset voivat vaikuttaa liiketoimintaan ja sen kehitykseen lyhyellä ja pitkällä aikavälillä. Yleisen verkkoinfrastruktuurin häiriöt ja kyberhyökkäykset voivat pysäyttää pelipalveluja ja aiheuttaa liiketoimintaan seisauksia.

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.

Oikeudenkäynnit

Kuten totesimme vuoden 2021 kolmannen osavuositarkastuksemme yhteydessä, Yhdysvaltain New Mexicon osavaltion syyttäjänvirasto on nostanut haasteen Roviota vastaan, jossa se esittää erinäisiä väitteitä liittyen alle 13-vuotiaiden lasten henkilötietojen keräämiseen ja käyttämiseen Rovion Angry Birds -peleissä. Uskomme edelleen syyttäjänviraston väitteiden ja vaatimusten olevan perusteettomia, ja aiomme puolustautua haastetta vastaan kaikilta osin. Olemme kuitenkin aloittaneet neuvottelut syyttäjänviraston kanssa selvittääksemme vaihtoehtoja asian ratkaisemiseksi.

Ukrainan sodan vaikutukset

Ukrainan sodan ja Venäjän boikotin johdosta, Rovio poisti kaikki pelinsä jakelusta Venäjällä ja esti pelien päivitykset, pelien sisäiset ostokset sekä mainokset. Venäjä muodosti 1,7% prosenttia Rovion liikevaihdosta tammi-helmikuussa 2022 ja tämä on myös meneteyn liikevaihdon suurusluokka boikotin jatkuessa.

2022 näkymät (muuttumattomat)

Julkaistujen kärkipeliemme myönteisen kehityksen ja tammikuussa 2022 julkaistun Angry Birds Journey-pelin johdosta sekä Ruby Gamesin ollessa osana Rovion konsernia heti alkuvuodesta, odotamme liikevaihdon vahvaa kasvua vuonna 2022. Kasvun nopeuden ja tätä tukevan käyttäjähankintainvestointien määrästä riippuen, erityisesti uusien pelien osalta, sekä uusien pelien kehitykseen kohdistuvien kasvavien investointien johdosta, odotamme oikaistun liikevoiton olevan viime vuotta alhaisempi.

Lisäinformaatio liittyen Q2-2022 käyttäjähankintaan

Vuoden toisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestointien odotamme olevan 25-30 prosenttia pelien liikevaihdesta.

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 7.4.2022 yhtiön pääkonttorissa, osoitteessa Keilaranta 7, 02150 Espoo. Koronaviruspandemian leviämisen rajoittamiseksi yhtiökokous järjestettiin ilman osakkeenomistajien tai näiden asiamiesten läsnäoloa kokouspaikalla.

Osakkeenomistajilla ja asiamiehillä oli mahdollisuus osallistua yhtiökokoukseen ja käyttää oikeuksiaan ainoastaan äänestämällä ennakoon tai tekemällä vastaehdotuksia ja esittämällä kysymyksiä ennakoon.

Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ja osakkeenomistajien nimitystoimikunnan ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2021, hyväksyi toimielinten palkitsemisraportin ja muutetun palkitsemispolitiikan sekä myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin kuusi (6). Niklas Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Björn Jeffery ja Leemon Wu sekä uutena jäsenenä Langer Lee valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2023 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Kim Ignatius valittiin hallituksen puheenjohtajaksi. Björn Jeffery 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, joka on ilmoittanut, että KHT Terhi Mäkinen tulee toimimaan päävastuullisena tilintarkastajana. Tilintarkastajan toimikausi päättyy vuoden 2023 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Tilintarkastajalle maksetaan palkkiota yhtiön hyväksymän kohtuullisen laskun mukaan.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään yhtiön omien osakkeiden hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta. Hankittavien ja/tai pantiksi otettavien omien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 210 120 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Yhtiö ei kuitenkaan voi millään hetkellä yhdessä tytäryhteisöjensä kanssa omistaa tai pitää panttina enempää kuin 10 prosenttia yhtiön kaikista osakkeista.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakeyhtiölain 10 luvun 1 §:ssä tarkoitettujen osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien uusien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 210 120 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 210 120 yhtiön hallussa olevan oman osakkeen luovuttamisesta.

Hallitus päättää kaikista osakeannin ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisen ehdoista, ja sillä on oikeus poiketa osakkeenomistajan merkintäetuoikeudesta (suunnattu anti). Valtuutus on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2023 asti.

Valtuutukset ovat voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2023 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 Björn Jefferyn.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,12 euroa osaketta kohti. Jäljellä oleva osuus voitonjakokelpoisista varoista jätetään omaan pääomaan. Osinko maksetaan osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 11.4.2022 ovat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon. Osinko maksettiin 20.4.2022.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Muutokset konsernirakenteessa

Rovion täysin omistamat tytäryhtiöt Dark Flow Oy, Pin Bank Oy ja Rovio IP Management Oy sulautettiin emoyhtiöön 1. huhtikuuta 2022.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	Muutos, %	1-12/ 2021
Liikevaihto	85,0	67,1	26.6%	286,2
Käyttökate (EBITDA)	11,1	11,8	-5.3%	50,8
Käyttökate-%	13,1 %	17,5 %		17,7 %
Oikaistu käyttökate	13,6	12,3	11.0%	54,8
Oikaistu käyttökate-%	16,0 %	18,3 %		19,1 %
Liikevoitto	7,5	9,5	-21.5%	37,7
Liikevoittomarginaali, %	8,8 %	14,2 %		13,2 %
Oikaistu liikevoitto	10,0	10,1	-1.0%	43,7
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	11,8 %	15,0 %		15,3 %
Tulos ennen veroja	7,6	10,4	-26.5%	40,3
Investoinnit	2,1	0,9	129.0%	4,0
Käyttäjähankinta	31,1	17,3	79.8%	77,2
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,8 %	23,3 %		22,2 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-80,2 %	-75,1 %		-77,4 %
Omavaraisuusaste, %	70,3 %	83,4 %		70,8 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,10	-27.1%	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,10	-27.1%	0,41
Liiketoiminnan rahavirta, netto	14,0	2,5	465.0%	44,0
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	494	487	1.5%	490

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

Rovio esittää oikaistun käyttökateen sekä oikaistun liikevoiton, joista se on oikaissut olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät kuten olennaiset luovutusvoitot ja -tappiot liiketoimintojen myynnistä, yrityshankintoihin liittyvät välittömät transaktiokulut, liiketoimintojen uudelleenjärjestelykulut, ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutokset, merkittävät arvonalennukset ja purut sekä yhtiön omistus pohjan 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 liikevaihdoista 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/ 2022	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	85,0		85,0
Liiketoiminnan muut tuotot	1,1		1,1
Materiaalit ja palvelut	-20,9		-20,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-13,3		-13,3
Poistot ja arvonalentumiset	-3,6		-3,6
Muut liiketoiminnan kulut	-40,8	2,5	-38,3
Liikevoitto	7,5	2,5	10,0

Miljoonaa euroa	1-3/ 2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	67,1		67,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5		0,5
Materiaalit ja palvelut	-18,2		-18,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-13,4	0,3	-13,1
Poistot ja arvonalentumiset	-2,2	0,0	-2,2
Muut liiketoiminnan kulut	-24,3	0,3	-24,0
Liikevoitto	9,5	0,6	10,1

Miljoonaa euroa	1-12/ 2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	286,2		286,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,9		0,9
Materiaalit ja palvelut	-74,5		-74,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-53,2	0,4	-52,8
Poistot ja arvonalentumiset	-13,1	2,0	-11,1
Muut liiketoiminnan kulut	-108,7	3,5	-105,1
Liikevoitto	37,7	5,9	43,7

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Liikevoitto	7,5	9,5	37,7
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset			0,4
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	2,5		2,9
Arvonlennukset			1,8
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		0,3	0,4
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista		0,0	0,1
Oikaistu liikevoitto	10,0	10,1	43,7

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Liikevoitto	7,5	9,5	37,7
Poistot ja arvonalentumiset	3,6	2,2	13,1
Käyttökate	11,1	11,8	50,8
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset			0,4
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	2,5		2,9
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		0,3	0,4
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,3	0,3
Oikaistu käyttökate	13,6	12,3	54,8

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

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Omavaraisuusaste, %	70,3%	83,4%	70,8%
Oma pääoma	204,7	175,1	197,5
Saadut ennakot	1,7	1,9	1,7
Myynnin jaksotukset	6,8	5,2	6,3
Taseen loppusumma	299,6	217,0	287,0
Oman pääoman tuotto, %	19,8%	23,3%	22,2%
Voitto tai tappio ennen veroja	37,5	39,6	40,3
Tarkastelukauden alun oma pääoma	175,1	165,4	165,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	204,7	175,1	197,5
Nettovelkaantumisaste, %	-80,2%	-75,1%	-77,4%
Korolliset velat	8,2	9,7	7,9
Käteisvarat ja muut rahavarat	172,3	141,2	160,8
Oma pääoma	204,7	175,1	197,5
Pitkäaikaiset korolliset velat	4,8	5,5	4,2
Lyhytaikaiset korolliset velat	3,5	4,2	3,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	172,3	141,2	160,8
Nettovelka	-164,1	-131,5	-152,9

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Kirjattu bruttomyynti	80,8	64,2	271,4
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,4	-0,1	-1,2
Asiakassopimukset	1,5	0,2	4,7
Muut oikaisuerät	0,4	0,5	1,5
Liikevaihto	82,3	64,9	276,4

Asiakassopimukset ovat jakelusopimuksia, joita tehdään kumppaneiden kanssa, jotka esiasentavat Rovion pelejä omille laitteilleen tai jakavat niitä oman jakelualustansa kautta, tai muunlaiset myyntijärjestelyt, jotka eroavat tuloutukseltaan bruttomyyntityyppisestä tuloutuksesta. Asiakassopimukset voivat esimerkiksi sisältää ehtoja vähimmäistakuusta ja tuottojen jakamisesta Rovion kanssa. Vähimmäistakuut jaksotetaan liikevaihdoksi sopimuskauden aikana. Asiakassopimuksiin eivät kuulu Applen ja Googlen sovelluskaupat.

IFRS-tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

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, ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutokset, merkittävät arvonalennukset ja purut 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.

Käyttäjähankinta, liittyy uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulosperusteisten 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.

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 tietyssä 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 analytiikkatyökaluja. 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.

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.–31.3.2022 – Taulukko-osa

Osavuositarkastuksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Liikevaihto	85,0	67,1	286,2
Liiketoiminnan muut tuotot	1,1	0,5	0,9
Materiaalit ja palvelut	20,9	18,2	74,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	13,3	13,4	53,2
Poistot ja arvonalentumiset	3,6	2,2	13,1
Muut liiketoiminnan kulut	40,8	24,3	108,7
Liikevoitto	7,5	9,5	37,7
Rahoitustuotot ja -kulut	0,2	0,9	2,5
Voitto (tappio) ennen veroja	7,6	10,4	40,3
Tuloverot	-2,2	-3,0	-10,1
Tilikauden voitto (tappio)	5,5	7,4	30,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	5,5	7,4	30,1
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut			
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)			
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	0,0	0,7	3,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)			
Muuntoerot	1,1	0,0	0,6
Muut laajan tuloksen erät, verojen jälkeen	6,5	0,7	33,7
Laaja tulos verojen jälkeen	6,5	8,1	33,7
Emoyhtiön omistajien osuus	6,5	8,1	33,7
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:			
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,10	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,07	0,10	0,41

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.3.2022	31.3.2021	31.12.2021
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	90,9	37,9	90,2
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,3	1,2	1,3
Aineettomat hyödykkeet	24,2	18,2	24,8
Liikearvo	38,2	0,0	37,5
Käyttöoikeusomaisuuserät	7,2	7,7	6,8
Sijoitukset	8,3	2,9	8,3
Pitkäaikaiset saamiset	3,4	0,8	3,4
Laskennalliset verosaamiset	8,2	7,1	8,1
Lyhytaikaiset varat	208,7	179,1	196,8
Myyntisaamiset	28,5	27,8	27,6
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	7,3	8,6	7,6
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	0,7	1,5	0,9
Rahamarkkinasijoitukset	50,5	50,6	50,6
Rahavarat	121,8	90,7	110,2
Varat yhteensä	299,6	217,0	287,0
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	46,0	42,8	46,0
Muuntoerot	1,1	-0,5	0,1
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-36,1	-37,3	-36,9
Käyvän arvon rahasto	3,0	0,7	3,0
Kertyneet voittovarot	184,5	161,2	154,5
Tilikauden voitto	5,5	7,4	30,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	204,7	175,1	197,5
Oma pääoma yhteensä	204,7	175,1	197,5
Velat			
Pitkäaikaiset velat	21,6	5,5	20,7
Korolliset velat	0,3	0,9	0,3
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	13,6	0,0	13,2
Vuokrasopimusvelat	4,5	4,6	3,8
Laskennalliset verovelat	3,2	0,0	3,3
Lyhytaikaiset velat	73,4	36,5	68,8
Ostovelat ja muut velat	15,3	9,9	8,8
Korolliset velat	0,5	1,1	0,5
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	29,9	0,0	27,8
Vuokrasopimusvelat	3,0	3,1	3,2
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	2,4	2,3	1,0
Saadut ennakot	1,7	1,9	1,7
Myyntituottojen jaksotus	6,8	5,2	6,3
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	1,4	0,7	4,9
Varaukset	0,0	0,5	0,3
Siirtovelat	12,6	11,8	14,3
Velat yhteensä	95,0	42,0	89,5
Oma pääoma ja velat yhteensä	299,6	217,0	287,0

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2021:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Käyvän arvon rahasto	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2021	0,7	42,1	-37,5	160,5	0,0	-0,5	165,4	0,0	165,4
Tilikauden voitto (tappio)				7,4			7,4		7,4
Optiomerkinnot		0,7					0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät					0,7	0,0	0,7		0,7
Osakeperusteiset maksut			0,1	0,7			0,8		0,8
31.3.2021	0,7	42,8	-37,4	168,6	0,7	-0,5	175,1	0,0	175,1

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2022:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Käyvän arvon rahasto	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2022	0,7	46,0	-36,9	184,6	3,0	0,1	197,5	0,0	197,5
Tilikauden voitto (tappio)				5,5			5,5		5,5
Muut laajan tuloksen erät			0,7	-0,1		1,1	1,7		1,7
31.3.2022	0,7	46,0	-36,1	190,0	3,0	1,1	204,7	0,0	204,7

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Liiketoiminnan rahavirrat			
Voitto (tappio) ennen veroja	7,6	10,4	40,3
Oikaisut:			
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,6	2,2	13,1
Valuuttakurssien muutos	-0,3	-0,9	-2,9
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,1	0,1	0,2
Muut ei-rahamääräiset erät	3,1	0,5	4,4
Käyttöpääoman muutokset:			
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-0,4	-7,0	-3,2
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	6,2	0,9	0,4
Saadut korot	0,0	0,0	0,2
Maksetut korot	-0,2	-0,2	-0,4
Maksetut (saadut) tuloverot	-6,0	-3,6	-8,2
Liiketoiminnan nettorahavirta	14,0	2,5	43,9
Investointien rahavirrat			
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-2,1	-0,9	-4,0
Muut sijoitukset	0,0	-0,3	-2,8
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0
Myönnetty lainat	0,0	0,0	-2,5
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	1,7
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	-7,7
Investointien nettorahavirta	-2,1	-1,2	-15,2
Rahoituksen rahavirrat			
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-2,9
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-0,0	0,0	-1,1
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,7	3,9
Omien osakkeiden hankinta	0,0	0,0	0,0
Osakepalkitseminen	0,0	0,1	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-8,8
Rahoituksen nettorahavirta	-0,7	0,1	-8,9
Rahavarojen muutos	11,2	1,4	19,7
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,3	0,9	2,2
Rahavarat tilikauden alussa	160,8	138,9	138,9
Rahavarat tilikauden lopussa	172,3	141,2	160,8
Täsmäytys taseen rahavaroihin			
Taseen rahavarat kauden lopussa	121,8	90,7	110,2
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	50,5	50,6	50,6
Rahavarat kauden lopussa	172,3	141,2	160,8

Liitetiedot

1. Olennaiset laatomisperiaattet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuosikatsauksen laatomisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuosiraportin laatomisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2021.

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

Tämä tilinpäätöstiedote ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2021.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

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

1.1.2022 lähtien Games, Brand Licensing ja Muut yhdistyvät yhdeksi segmentiksi.

Rovio määrittelee konsernin hallituksen konsernin ylimmäksi operatiiviseksi päätöksentekijäksi. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa Rovion suoriutumista konsernitasolla. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa käyttökatetta tärkeimpänä tunnuslukuna.

Roviolla ei ollut katsauskaudella asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

3. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevat muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	31.3.2022	31.3.2021	31.12.2021
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,4	0,3	0,4
Yhteensä	0,4	0,3	0,4

Venture Capital -sijoitus

Rahaston arvon mittaamiseksi ei markkinoilla ole suoraan havaittavia syöttötietoja (kuten vertailukelpoisia kaupankäynnin kohteena olevia varoja markkinoilla). Käyvän arvon määrittämiseksi on käytetty mittareita, jotka kuvastavat rahaston arvoa, kuten myöhemmät sijoituskierrokset ja niihin liittyvät rahaston korotukset.

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.

Katsauskaudella ei ollut lähipiiriliiketoimia.

5. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	1-3/ 2022	1-3/ 2021	1-12/ 2021
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,10	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,10	0,41
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	74 535	73 646	74 386
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	74 418	73 554	74 055
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	74 819	73 906	74 411