



Rovio Entertainment Oyj

Osavuosikatsaus

28.10.2022

Q3

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-SYYSKUU 2022

22

We
craft
joy.

Live-pelit näyttivät voimansa

Heinä-syyskuu 2022 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 8,4 prosenttia 77,4 miljoonaan euroon (71,4). Vertailukelpoinen liikevaihto (*) laski 4,6 prosenttia.
- Konsernin oikaistu käyttökate laski 15,6 miljoonaan euroon (17,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 20,2 prosenttiin (24,1).
- Konsernin oikaistu liikevoitto laski 12,1 miljoonaan euroon (14,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 15,6 prosenttiin (20,0).
- Pelien bruttomyynti kasvoi 6,2 prosenttia 70,8 miljoonaan euroon (66,7). Vertailukelpoinen bruttomyynti (*) laski 7,2 prosenttia.
- Rovion toiseksi suurimman pelin Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti kasvoi 17,5 prosenttia 17,6 miljoonaan euroon. Dream Blast kasvoi jatkuvasti vuosineljänneksen aikana ja lähestyi 20 miljoonan euron tasoa, mikä on paras taso sitten 2019 vuoden lanseerauksen.
- Rovion suurimman pelin Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi 7,8 prosenttia 28,7 miljoonaan euroon
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 21,3 miljoonaa euroa (18,1) ja 28,7 prosenttia peliliikevaihdosta (26,4).
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 8,6 miljoonaa euroa (16,7).
- Osakekohtainen tulos oli 0,10 euroa (0,16).
- Vuoden 2022 näkymät on päivitetty

Tammi-syyskuu 2022 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 16,1 prosenttia 240,8 miljoonaan euroon (207,3). Vertailukelpoinen liikevaihto (*) kasvoi 2,1 prosenttia.
- Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 44,3 miljoonaan euroon (38,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 18,4 prosenttia (18,4).
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 33,3 miljoonaan euroon (30,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 13,8 prosenttiin (14,7).
- Pelien bruttomyynti kasvoi 13,5 prosenttia 224,1 miljoonaan euroon (197,5). Vertailukelpoinen bruttomyynti (*) laski 1,0 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 73,2 miljoonaa euroa (56,6) ja 31,5 prosenttia peliliikevaihdosta (28,3).
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 37,9 miljoonaa euroa (26,7).
- Osakekohtainen tulos oli 0,30 euroa (0,32).

*) Vertailukelpoinen kasvu on laskettu kiintein USD/EUR-valuuttakurssein ja sisältäen Ruby Gamesin ainoastaan syyskuulta.

Avainluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	Muutos, %	1-9/ 2022	1-9/ 2021	Muutos, %	1-12/ 2021
Liikevaihto	77,4	71,4	8,4 %	240,8	207,3	16,1 %	286,2
Käyttökate (EBITDA)	12,2	16,9	-28,1 %	37,6	37,4	0,5 %	50,8
Käyttökate-%	15,7 %	23,7 %		15,6 %	18,0 %		17,7 %
Oikaistu käyttökate	15,7	17,2	-9,0 %	44,3	38,2	16,0 %	54,8
Oikaistu käyttökate-%	20,2 %	24,1 %		18,4 %	18,4 %		19,1 %
Liikevoitto	8,6	14,0	-38,8 %	26,6	29,7	-10,5 %	37,7
Liikevoittomarginaali, %	11,1 %	19,6 %		11,0 %	14,3 %		13,2 %
Oikaistu liikevoitto	12,1	14,3	-15,6 %	33,3	30,5	9,1 %	43,7
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	15,6 %	20,0 %		13,8 %	14,7 %		15,3 %
Tulos ennen veroja	10,2	14,6	-30,0 %	30,4	31,1	-2,3 %	40,3
Investoinnit	1,3	0,9	41,6 %	4,6	2,7	69,7 %	4,0
Käyttäjähankinta	21,3	18,1	17,7 %	73,2	56,6	29,3 %	77,2
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,0 %	19,2 %		19,0 %	19,2 %		22,2 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-81,3 %	-72,6 %		-81,3 %	-72,6 %		-77,4 %
Omavaraisuusaste, %	72,3 %	73,5 %		72,3 %	73,5 %		70,8 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,16	-35,3 %	0,30	0,32	-6,0 %	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,16	-35,8 %	0,30	0,32	-6,6 %	0,41
Liiketoiminnan rahavirta, netto	8,6	16,7	-48,6 %	37,9	26,7	41,8 %	44,0
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	522	490	6,6 %	506	486	4,3 %	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 mainosverkkomyyntit.

Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand

Olen tyytyväinen, että suoriuduimme kolmannella vuosineljänneksellä edelleen hyvin haastavassa markkinassa. Raportoitu liikevaihtomme kasvoi 8,4 prosenttia, ja vertailukelpoinen liikevaihtomme laski 4,6 prosenttia samalla, kun Yhdysvalloissa markkina laski yli 15 prosenttia vuodentakaiseen verrattuna. Tulosta tukivat live-peliemme, erityisesti Angry Birds Dream Blastin, hyvä suoriutuminen, Ruby Gamesin konsolidointi ja suotuisat valuuttakurssit.

Markkinoiden haasteet jatkuivat edellisen vuosineljänneksen tapaan. On kuitenkin kiinnostavaa huomata, että Yhdysvalloissa nähtiin vain 1 prosentin lasku edelliseen vuosineljännekseen nähden, mikä osoittaa positiivista kehitystä viiden peräkkäisen laskeneen neljänneksen jälkeen. Uskomme edelleen, että pitkän aikavälin kasvumahdollisuudet mobiilipelimarkkinalla näyttävät houkuttelevilta.

Käynnistimme viime kuukausina merkityksellisiä hankkeita, joiden tavoitteena on vahvistaa asemaamme markkinan elpyessä ja tulevaa kasvua silmällä pitäen.

Angry Birds Dream Blast näyttää tietä

Yksi näistä hankkeista on vahvempi keskittyminen live-pelivalikoimaamme. Kasvatimme live-pelimme resursointia ja -operaatioidemme syvyyttä, ja voimme jo nähdä näiden toimien hyödyt. Esimerkiksi toiseksi suurin pelimme Angry Birds Dream Blast kasvoi kaksinumeroisin luvuin sekä edellisvuodesta että edellisestä vuosineljänneksestä. Tämä on erinomainen saavutus tiimiltä, joka on työskennellyt kovasti parantaakseen pelin laatua ja markkinoitavuutta sen julkaisusta lähtien. Syyskuun lopulla pelin vuosineljänneksen liikevaihto kasvoi noin 20 miljoonaan euroon.

Angry Birds 2 jatkoi hyvää suoritustaan ja kasvoi sekä edellisestä vuosineljänneksestä että edellisvuodesta. Kasvun taustalla olivat hyvät live-operaatiot ja vankat käyttäjähankinnan tulokset. Peliin on tulossa myöhemmin tänä vuonna kiinnostavaa uutta sisältöä. Suunnittelemme esimerkiksi uuden linnun lisäämistä peliin ensimmäistä kertaa sitten toisen Angry Birds -elokuvan julkaisun vuonna 2019.

Angry Birds Friends laski hieman edellisestä vuosineljänneksestä. Peliin vaikutti yhteistyökumppaniimme Metaan liittyvä ongelma, jonka vuoksi osa pelaajista menetti väliaikaisesti pelissä edistymisensä, ja tämä aiheutti lyhyen katkon osaan liikevaihtoa. Ongelman korjaamisen jälkeen näimme pelin päivittäisten aktiivisten käyttäjien ja liikevaihdon palautuvan.

Kaksi uutta studiota tukevat kasvua

Tukeaksemme live-kärkipelimme kasvua avaamme uuden studion Espanjan Barcelonaan. Hanke laajentaa mahdollisuuksiamme löytää osaajia työskentelemään erityisesti live-toimintojen ja tasosuunnittelun parissa – toimintojen, jotka on nyt suurilta osin ulkoistettu. Rekrytoinnit ovat käynnissä, ja tavoitteenamme on laajentaa Espoon Puzzle-studiota tukeva kehitystiimi seuraavien 12 kuukauden aikana 15-henkiseksi.

Jännittävä uutinen on myös se, että Montrealissa tiimi alan veteraaneja päätti yhdessä vaihtaa aikaisemmalta työnantajaltaan osaksi Roviota. Tiimi on erikoistunut hyvin nopeaan prototyyppien luomiseen ja markkinatestaukseen, ja heidän tavoitteenaan on luoda hybridikasuaaleja pelejä. Sisäisesti kutsumme heitä nimellä ”Studio 6”, ja olemme todella iloisia saadessamme heidät joukkoomme.

Hyvä kehitteillä olevien uusien pelien kokonaisuus

Olemme lisäksi edistyneet hyvin uusien pelien kehittämisessä. Moomin: Puzzle & Design kehittyi suunnitellusti ja siirtyi seuraavaan koemarkkinointitestiin ensi vuoden alussa. Puzzle-studiomme työskentelee myös uuden Match-3-pelin parissa, joka perustuu erityisesti Small Town Murders -pelistä saamiimme oppeihin. Peli näyttää lupaavalta, ja sen ensimmäinen markkinoitavuustesti ja varhainen retentiotesti tehdään joulukuussa. Montrealin-studiomme keskittyy laajentamaan Angry Birds -peliä mobiililaitteiden ulkopuolelle Z-sukupolvelle suunnatulla monialustaisella monipelillä. Marraskuun 7. päivästä lähtien studiota johtaa konsolipelien veteraani Andréane Meunier, jolla on yli vuosikymmenen kokemus Ubisoftilta. Ruby Games, Toronto ja Kööpenhamina edistivät myös hyvin uusissa peleissään. Kaiken kaikkiaan studioissamme kehitteillä oleva kymmenen pelin kokonaisuus näyttää hyvältä.

Brändiin liittyvänä kehitysaskeleena Angry Birds Summer Madnessin kolmas tuotantokausi julkaistiin Netflixissä elokuussa osana pelien ulkopuolista Angry Birds -sisältöstrategiaamme. Angry Birds -animaatioiden menestys näkyi Rovion hiljattain teettämässä kuluttajatutkimuksessa, jossa Angry Birds oli Netflixin kolmanneksi katsotuin sarja 12–16-vuotiaiden yhdysvaltalaisen teini-ikäisten joukossa.

Olemme innoissamme siirtymisestä vuoden viimeiselle neljännekselle, joka on tyypillisesti peleissä tapahtumarikkain kausi. Aloitamme vuosineljänneksen hyvästä tilanteesta kärkipelimme osalta ja kausittaisten tapahtumien sarjalla, jolla pyritään kasvattamaan fanien sitoutumista tarjoomaamme.

Kaksi uutta studiota, jo tuloksia antanut vahva keskittyminen live-peleihin sekä uusien pelien hyvä edistyminen antavat meille syytä uskoa Rovion olevan hyvässä asemassa kasvumahdollisuuksien hyödyntämiseksi vuonna 2023 ja sen jälkeen. Olen innoissani voidessani jatkaa näiden pyrkimysten johdossa, ja olen ylpeä roviolaisten kekseliäisyydestä löytää jatkuvasti kasvumahdollisuuksia.

2022 päivitettyt näkymät

Odotamme raportoidun liikevaihdon olevan merkittävästi korkeampi ja liikevaihdon vertailukelpoisin valuuttakurssein olevan jonkin verran korkeampi edellisvuoteen verrattuna. 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 Q4 2022 käyttäjähankintaan

Vuoden neljännen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestointien odotamme olevan 28-33 prosenttia pelien liikevaihdosta.

2022 edelliset näkymät

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.

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2022 kolmatta vuosineljännestä koskevan englanninkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analytikoille, lehdistölle ja institutionaalisille sijoittajille 28.10.2022 klo 14.00–15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

<https://call.vsy.io/access-8620>

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 yhdeksän pelistudiota – kaksi Espoossa (Suomi), yksi Tukholmassa (Ruotsi), yksi Kööpenhaminassa (Tanska), yksi Barcelonassa (Espanja), kaksi Montrealissa ja yksi Torontossa (Kanada). Studioihin lukeutuu myös 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 1-9/2022

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

Markkinatarkastus

Markkinatietojen toimittaja Newzoon heinäkuussa 2022 julkaistussa raportissa mobiilipelimarkkinoiden kooksi vuonna 2022 arvioitiin 98,4 miljardia dollaria loppukäyttäjien kulutuksen mukaan mitattuna. Tämä vastaa 12,5 prosentin kasvua vuodentakaisesta. Kasvuvauhti hidastui edellisvuoden poikkeuksellisesta 30,1 prosentin kasvusta, joka oli seurausta globaalista pelaajien aktiivisuuden lisääntymisestä koronapandemiasta seuranneiden fyysisten rajoitusten vuoksi.

Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 5,1 prosenttia vuonna 2022 ja yltävän 103,5 miljardiin dollariin. Neljännesvuosittain markkinatietoa tarjoavan data.ai:n mukaan mobiilipelimarkkinat kuitenkin laskivat edelleen vuoden 2022 kolmannella neljänneksellä 8,7 prosenttia vuodentakaiseen verrattuna. Vuoden 2022 ensimmäisten yhdeksän kuukauden aikana markkina on laskenut 7,4 prosenttia. Erityisesti Yhdysvalloissa markkina oli erityisen heikko ja laski kolmannella neljänneksellä 15,3 prosenttia vuodentakaisesta ja viidettä peräkkäistä neljännestä. Nämä luvut ovat linjassa markkinatietojen toimittaja Sensor Towerin puolivuositaisen raportin kanssa, jonka mukaan globaali mobiilipelimarkkina on laskenut 12,7 prosenttia vuodentakaisesta. Neljännesvuosittainen lasku kuitenkin hidastui kolmannella neljänneksellä osoittaen positiivista kehitystä. Markkina laski vain 0,3 prosenttia maailmanlaajuisesti ja 1,2 prosenttia Yhdysvalloissa data.ai:n mukaan.

Markkinat normalisoituvat Covid-19:n puhkeamisesta seuranneesta tehostetusta kasvusta. Lisäksi ATT on vaikuttanut voimakkaasti pelijulkaisijoiden mahdollisuuksiin tavoittaa arvokkaimpia pelaajia, mikä on ollut nähtävissä erityisesti mid-core-pelilajeissa. Uusia pelijulkaisuja on myös ollut vähemmän ja maailmanlaajuinen makrotaloudellinen vastatuuli on vaikuttanut kuluttajakäyttäytymiseen ja ostovoimaan.

Pitkällä aikavälillä Newzoo pitää mobiilipelimarkkinoiden kasvupotentiaalia houkuttelevana, sillä mobiili on nopeimmin kasvava pelisegmentti. Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 4,3 prosentin CAGR-kasvuvauhdilla vuosina 2021–2025 ja länsimarkkinoiden 4,6 prosentin kasvuvauhdilla.

Liikevaihto ja tulos

Heinä-syyskuu 2022

Rovion liikevaihto vuoden kolmannella vuosineljänneksellä oli 77,4 miljoonaa euroa (71,4) ja kasvoi 8,4 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoinen liikevaihto (kiintein valuuttakurssein ja sisältäen Ruby Gamesin ainoastaan syyskuulta) laski 4,6 prosenttia.

Pelien liikevaihto kasvoi 8,1 prosenttia 74,2 miljoonaan euroon (68,6). Pelien bruttomyynti kasvoi 6,2 prosenttia 70,8 miljoonaan euroon (66,7). Vertailukelpoinen bruttomyynti (kiintein valuuttakurssein ja sisältäen Ruby Gamesin ainoastaan syyskuulta) laski 7,2 prosenttia. Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 28,7 miljoonaa euroa ja kasvoi 7,8 prosenttia vuodessa. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 17,6 miljoonaa euroa ja kasvoi 17,5 prosenttia vuodessa. Kasvua ajoi merkittävä käyttäjähankinnan lisäys vuoden toisen ja kolmannen neljänneksen aikana.

Angry Birds Friends -peli laski 2,1 prosenttia vuodessa 8,4 miljoonaan euroon. Angry Birds Friendsillä oli teknisiä ongelmia Facebookissa vuosineljänneksen aikana ja tämä vaikutti liikevaihtoon muutamien viikkojen aikana. Ongelmien selvittämisen jälkeen pelin suoritustaso alkoi palautua. Rovion uusi ritsapeli Angry Birds Journey, joka lanseerattiin 20. tammikuuta 2022, saavutti 5,1 miljoonan bruttomyyntin lanseerauskuukausiin verrattuna paljon alhaisimmilla käyttäjähankintakuluilla. Angry Birds Pop! saavutti 1,9 miljoonan euron bruttomyyntin mikä oli 6,4 prosenttia laskua vuodessa.

Hyperkasuaalipelistudio Ruby Gamesin liikevaihto oli 2,5 miljoonaa euroa ja pro forma lasku oli 28,9 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein. Hyperkasuaalipelien liiketoiminta on volatiilimpi kuin free-to-play ja kuluneella vuosineljänneksellä Ruby Games ei lanseerannut uusia hyperkasuaalipelejä. Vuosineljänneksen aikana Ruby Games lisäsi kehitysresurssejaan kiihdyttääkseen siirtymistä hybridikasuaalipeleihin. Hunter Assassin -peliin perustuvien kahden uuden kehitteillä olevan pelin lisäksi, Rubyllä on kaksi muuta hybridikasuaalipeliä kehitteillä.

Brand licensing liikevaihto oli 3,2 miljoonaa euroa (2,8) ja kasvoi 16,8 prosenttia vuodessa johtuen pääsääntöisesti consumer products ja paikkasidonnaisen viihteen suuremmasta liikevaihdosta. Yhteiskunnan normalisoituessa Covid-19 rajoitteiden jälkeen näemme kasvavan kiinnostuksen brändätyyn paikkasidonnaiseen viihteeseen.

Konsernin oikaistu käyttökate laski 15,7 miljoonaan euroon (17,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 20,2 prosenttiin (24,1).

Konsernin oikaistu liikevoitto laski 12,1 miljoonaan euroon (14,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 15,6 prosenttiin (20,0). Katsauskaudella oikaistut olivat yhteensä 3,5 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon muutokseen (2,8 miljoonaa euroa), Hatch Entertainmentin uudelleenjärjestelykuluihin (0,2 miljoonaa euroa) ja New Mexico-osavaltion kanteen lakikustannuksiin (0,5 miljoonaa euroa). Vertailukaudella heinä-syyskuu 2021 oikaistut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games yrityskaupan kuluihin.

Käyttäjähankintainvestoinnit katsauskaudella kasvoivat 21,3 miljoonaan euroon (18,1) ja 28,7 prosenttiin peliliikevaihdosta (26,4).

Kolmannen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 54,9 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Journey ja Angry Birds Dream Blast) peleihin ja 36,1 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends, Small Town Murders) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 peliin. Hyperkasuaalipelien (Ruby Games) käyttäjähankintainvestoinnit olivat 8,8 prosenttia. Angry Birds Dream Blast siirrettiin "Kasvu"-kategoriaan vuosineljänneksen aikana kun käyttäjähankintainvestointeja lisättiin merkittävästi.

Konsernin tulos ennen veroja oli 10,2 miljoonaa euroa (14,6) ja osakekohtainen tulos 0,10 euroa (0,16).

Tammi-syyskuu 2022

Rovion liikevaihto kaudella tammi-syyskuu 2022 oli 240,8 miljoonaa euroa (207,3) ja kasvoi 16,1 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoinen liikevaihto (kiintein valuuttakurssein ja sisältäen Ruby Gamesin ainoastaan syyskuulta) kasvoi 2,1 prosenttia.

Pelien liikevaihto kasvoi 16,2 prosenttia 232,3 miljoonaan euroon (199,9). Pelien bruttomyynti kasvoi 13,5 prosenttia 224,1 miljoonaan euroon (197,5). Vertailukelpoinen bruttomyynti (kiintein valuuttakurssein ja sisältäen Ruby Gamesin ainoastaan syyskuulta) laski 1,0 prosenttia.

Brand licensing liikevaihto oli 8,5 miljoonaa euroa (7,4) ja kasvoi 14,7 prosenttia vuodessa johtuen pääsääntöisesti ensimmäisen Angry Birds -elokuvan suuremmasta liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 44,3 miljoonaan euroon (38,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 18,4 prosenttia (18,4).

Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 33,3 miljoonaan euroon (30,5), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 13,8 prosenttiin (14,7). Katsauskaudella oikaistut olivat yhteensä 6,7 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon muutokseen (6,0 miljoonaa euroa), Hatch Entertainmentin uudelleenjärjestelykuluihin (0,2 miljoonaa euroa) ja New Mexico-osavaltion kanteen lakikustannuksiin (0,5 miljoonaa euroa). Vertailukaudella tammi-syyskuu 2021 oikaistut olivat yhteensä 0,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids palvelun alasajoon ja Ruby Games yrityskauppaan liittyviin kuluihin.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat 73,2 miljoonaan euroon (56,6) ja 31,5 prosenttiin peliliikevaihdosta (28,3).

Konsernin tulos ennen veroja oli 30,4 miljoonaa euroa (31,1) ja osakekohtainen tulos 0,30 euroa (0,32).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 1,3 miljoonaa euroa (0,9) vuoden 2022 kolmannella vuosineljänneksellä josta 1,0 miljoonaa euroa koostuivat ulkoistetusta pelinkehitystyöstä ja aineettomista oikeuksista, ja 0,3 miljoonaa euroa investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2022 kolmannella vuosineljänneksellä -1,2 miljoonaa euroa (-0,7), koostuen lähinnä 0,7 miljoonan euron käyttöoikeusomaisuuserien maksuista sekä omien osakkeiden 0,5 miljoonan euron hankintakuluista.

Kolmannen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista velkaa yhteensä 6,4 miljoonaa euroa (7,7), jotka koostuivat Business Finlandin 0,2 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 6,2 miljoonan euron vuokrasopimusvelasta. Katsauskauden päättyessä ehdollinen lisäkauppahinnan velka liittyen Ruby Gamesin hankintaan oli yhteensä 47,0 miljoonaa euroa.

Rovion rahavarat ja rahamarkkinasijoitukset katsauskauden päättyessä olivat 192,1 miljoonaa euroa (143,6).

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 kolmannella neljänneksellä pelien bruttomyynti kasvoi 6,2 prosenttia 70,8 miljoonaan euroon (66,7). Syyskuussa 2021 hankitun Ruby Gamesin bruttomyynti oli 2,5 miljoonaa euroa katsauskaudella.

Viiden suurimman pelin päivittäisten käyttäjien määrä (DAU) laski 3,1 miljoonaan (Q2-22: 3,3). Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä laski 6,3 miljoonaan (Q2-22: 6,7), sisältäen myös Ruby Gamesin. Myös kuukausittaisten käyttäjien määrä (MAU) laski, viiden suurimman pelin osalta 17,4 miljoonaan (Q2-22: 18,1). Koko portfolion kuukausittaisten käyttäjien määrä laski 42,1 miljoonaan (Q2-22: 45,8).

Maksavien pelaajien määrä (MUP) laski top-5 pelien osalta 385 tuhanteen edellisen neljänneksen tasolta (Q2-22: 390 tuhatta). Koko portfolion MUP laski 435 tuhanteen (Q2-22: 444 tuhatta).

Top-5 pelien liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPU) kasvoi 22 senttiin (Q2-22: 20). Kaikkien pelien ARPPU kasvoi 13 senttiin (Q2-22: 12). Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden, MARPPU (ei sisällä Ruby Gamesiä) kasvoi: top-5 pelien MARPPU 46,3 euroon (Q2-22: 45,5) ja koko portfolion MARPPU 45,6 euroon (Q2-22: 44,7).

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	4-6/ 2022	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021
Bruttomyynti top-5	61,6	60,8	66,7	60,9	56,4	57,0
Bruttomyynti yhteensä	70,8**	72,4**	80,8**	74,0**	66,7*	66,6

Miljoonaa	7-9/ 2022	4-6/ 2022	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021
DAU top-5	3,1	3,3	3,6	3,2	3,2	3,1
DAU kaikki	6,3**	6,7**	7,3**	6,5**	4,9*	4,2
MAU top-5	17,4	18,1	20,8	18,1	17,9	17,1
MAU kaikki	42,1**	45,8**	53,3**	44,8**	32,0*	26,0

Tuhatta	7-9/ 2022	4-6/ 2022	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021
MUP top-5	385	390	464	420	402	397
MUP kaikki	435	444	522	485	471	455

Euroa	7-9/ 2022	4-6/ 2022	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021
ARPDau top-5	0,22	0,20	0,21	0,21	0,19	0,20
ARPDau kaikki	0,13**	0,12**	0,12**	0,12**	0,15*	0,17
MARPPU top-5	46,3	45,5	41,9	41,4	40,6	41,7
MARPPU kaikki	45,6	44,7	41,5	40,9	40,2	42,5

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

Pelikohtainen bruttomyynti

Kolmannen vuosineljänneksen bruttomyynti oli 70,8 miljoonaa euroa, ja se kasvoi 6,2 prosenttia edellisvuoteen verrattuna.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 28,7 miljoonaa euroa ja kasvoi 7,7 prosenttia vuodessa. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit laskivat edellisen vuosineljänneksen tasosta.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 17,6 miljoonaa euroa. Bruttomyynti kasvoi 17,5 prosenttia vuodentakaisesta. Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin merkittävästi, jonka seurauksena peli siirrettiin Ansainta-kategoriasta Kasvu-kategoriaan.

Angry Birds Friends oli Rovion kolmanneksi suurin peli 8,4 miljoonan euron bruttomyynnillä ja laski noin 2,2 prosenttia edellisvuodesta.

Angry Birds Journey, joka julkaistiin maailmanlaajuisesti tammikuussa 2022, saavutti peliportfolion neljänneksi korkeimman bruttomyynnin, 5,1 miljoonaa euroa. Angry Birds Journeyn käyttäjähankintainvestointeja laskettiin edelleen kolmannella vuosineljänneksellä.

Hyperkasuaaliportfolio, joka hankittiin Ruby Gamesin osana syyskuussa, saavutti 2,5 miljoonan bruttomyynnin katsauskaudella, ja sen pro forma -lasku oli 28,9 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein. Muut pelit -ryhmän bruttomyynti oli 6,7 miljoonaa euroa.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	7-9/ 2022	4-6/ 2022	1-3/ 2022	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021
AB 2	28,7	28,4	30,3	29,5	26,6	26,6
AB Dream Blast	17,6	14,1	14,9	16,2	15,0	15,0
AB Friends	8,4	9,1	9,3	9,3	8,5	8,3
AB Journey	5,1	7,3	10,1	3,1	1,2	0,4
AB Pop!	1,9	1,9	2,0	2,3	2,0	2,2
Hyperkasuaalipelit	2,5	4,5	6,1	4,1	1,0	
Muut pelit	6,7	7,1	8,1	9,6	12,3	14,1
Yhteensä	70,8	72,4	80,8	74,0	66,7	66,6

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.9.2022	30.9.2021	31.12.2021
Pitkäaikaiset varat	95,5	81,7	90,2
Lyhytaikaiset saamiset	37,1	37,0	36,0
Rahamarkkinasijoitukset	49,4	50,7	50,6
Rahavarat	142,6	92,9	110,2
Varat yhteensä	324,6	262,3	287,0
Oma pääoma	228,3	187,2	197,5
Rahoitusvelat	54,1	40,4	48,9
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	8,7	7,7	8,0
Muut lyhytaikaiset velat	33,5	27,0	32,6
Oma pääoma ja velat yhteensä	324,6	262,3	287,0

Rovion taseen loppusumma 30.9.2022 oli 324,6 miljoonaa euroa (287,0 31.12.2021), josta oman pääoman osuus oli 228,3 miljoonaa euroa (197,5 31.12.2021). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 192,1 miljoonaa euroa (160,8 31.12.2021). Käteisvarat olivat 142,6 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 49,4 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 37,9 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensivät 4,6 miljoonan euron investoinnit sekä 6,0 miljoonan euron rahoitusten rahavirrat.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 8,7 miljoonaa euroa (8,0 31.12.2021).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2022 yhteensä 95,5 miljoonaa euroa (90,2 31.12.2021) ja kasvoivat 5,3 miljoonalla eurolla. Katsauskauden pitkäaikaisten varojen kasvu johtui 6,1 miljoonan euron liikearvon uudelleenarvostuksesta valuuttakurssimuutoksien seurauksena, 2,1 miljoonan euron rahastoinvestoinnin käyvän arvon muutoksesta, 4,6 miljoonan euron investoinneista, sekä näitä osittain tasoittava aineettomien hyödykkeiden 7,5 miljoonan euron lasku. Aineettomien hyödykkeiden lasku johtui pääosin ulkoisten pelinkehitysmenojen ja aineettomien oikeuksien sekä ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenojen poistoista. Rovio kirjaa ensimmäisen Angry Birds -elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 46 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 82 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 30.9.2022 oli negatiivinen 185,7 miljoonaa euroa. Rovion korolliset velat koostuivat lainoista, joista 0,2 miljoonaa euroa on Business Finlandilta sekä 6,2 miljoonan euron, pääosin liiketiloihin liittyvistä vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Liiketoiminnan rahavirrat	8,6	16,7	37,9	26,7	43,9
Investointien rahavirrat	-1,3	-8,6	-4,6	-15,6	-15,2
Rahoituksen rahavirrat	-1,2	-0,7	-6,1	-8,2	-8,9
Rahavarojen muutos	6,0	7,3	27,3	3,0	19,7
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	1,7	0,7	4,0	1,7	2,2
Rahavarat kauden alussa	184,3	135,5	160,8	138,9	138,9
Rahavarat kauden lopussa	192,1	143,6	192,1	143,6	160,8

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 8,6 miljoonaa euroa (16,7) kolmannella vuosineljänneksellä. Kolmannen vuosineljänneksen nettorahavirran lasku johtui pääosin suuremmasta käyttöpääoman muutoksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -1,3 miljoonaa euroa (-8,6) kolmannella vuosineljänneksellä. Kolmannen vuosineljänneksen investoinnit sisälsivät pääosin 1,0 miljoonan euron investoinneista ulkoistettuun pelinkehitystyöhön ja 0,3 miljoonan euron investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirta oli -1,2 miljoonaa euroa (-0,7) kolmannella vuosineljänneksellä. Kolmannen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista ja 0,5 miljoonan euron omien osakkeiden hankintakuluista.

Henkilöstö

Heinäkuusta syyskuuhun 2022 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 522 (490).

	7-9/ 2022	7-9/ 2021	Muutos, %	1-9/ 2022	1-9/ 2021	Muutos, %	1-12/ 2021
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	522	490	6,6 %	506	486	4,3 %	490
Työntekijät (kauden loppu)	533	513	3,9 %				496

Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut liputusilmoituksia raportointikaudella.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.9.2022 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 82 963 825 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 30.9.2022 omia osakkeitaan 7 493 928.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Brilliant Problems Oy	6 459 500	7,8 %
Adventurous Ideas Oy	6 459 500	7,8 %
Impera Oy Ab	5 166 722	6,2 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 550 000	1,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	1 425 074	1,7 %
Hed Niklas Peter	1 365 345	1,6 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	958 004	1,2 %
Pakarinen Janne	682 978	0,8 %
Eläkevakuutusosakeyhtiö Veritas	631 715	0,8 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	25 698 838	31,0 %
Muut osakkeenomistajat	49 771 059	60,0 %
Rovio Entertainment Oyj	7 493 928	9,0 %
Yhteensä	82 963 825	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, sekä suoriteperusteisesta osakepalkkio-ohjelmasta, rajoitetusta osakepalkkio-ohjelmasta, ja optio-ohjelmasta, jotka on suunnattu yrityksen avainhenkilöille.

Rovion koko henkilöstölle tarkoitetun osakesäästöohjelman tavoitteena on kannustaa työntekijöitä sijoittamaan Rovion osakkeeseen tarjoamalla osallistujille lisäosakkeita, jotka maksetaan suhteessa sijoituksiin omistusjakson jälkeen. Osakesäästöohjelma koostuu kolmesta vuosittain alkavasta ohjelmakaudesta, joista jokaisessa on 12 kuukauden säästökausi ja sitä seuraava omistusjakso. Ensimmäinen ohjelmakausi alkoi 1.4.2020 ja päättyi 31.8.2022. Toinen ohjelmakausi alkoi 1.4.2021 ja päättyi 31.8.2023. Kolmas ohjelmakausi alkoi 1.4.2022 ja päättyi 31.8.2024. Ohjelmakauden yhteenlaskettujen säästöjen määrä ei voi ylittää 2 400 000 euroa. Lisäosakkeet maksetaan osallistujille mahdollisimman pian omistusjakson 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 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 keskipäivän 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 30.9.2022 mennessä allokoitu 284 256 osakeoikeutta.

Helmikuussa 2022 Rovion hallitus päätti käynnistää uuden yhtiön avainhenkilöille suunnatun optio-ohjelman 2022A. 30.9.2022 mennessä vastaanottajille oli allokoitu yhteensä 799 400 ohjelman 2022A optio-oikeutta, jotka oikeuttavat merkitsemään yhtiön uusia tai yhtiön hallussa olevia osakkeita. 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.

Riskit

Yhtiöllä on hyvä likviditeetti sekä kassavirta ja kannattavuuden näkymät ovat positiiviset. Tämä mahdollistaa yhtiön strategian toteuttamisen jatkamisen.

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 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 Mexican 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. Samalla jatkamme mahdollisuuksien mukaan syyttäjänviraston kanssa ratkaisuvaihtoehtojen selvittämistä.

Ukrainan sodan vaikutukset

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

2022 päivitetty näkymät

Odotamme raportoidun liikevaihdon olevan merkittävästi korkeampi ja liikevaihdon vertailukelpoisin valuuttakurssein olevan jonkin verran korkeampi edellisvuoteen verrattuna. 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 Q4 2022 käyttäjähankintaan

Vuoden neljännen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestointien odotamme olevan 28-33 prosenttia pelien liikevaihdosta.

2022 edelliset näkymät

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.

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 merkintätuo-oikeudesta (suunnattu anti). Valtuutus on 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 maksettiin osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 11.4.2022 olivat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon. Osinko maksettiin 20.4.2022.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Ruby Games -yritysoston (tiedotettu 12.8.2021) toinen erä saatiin päätökseen 27.10.2022. Rovio Entertainment Oyj osti 50 prosenttia Ruby Gamesin osakkeista yhteishintaan 32,8 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria, josta 19,7 miljoonaa dollaria maksettiin käteisellä ja 13,1 miljoonaa dollaria maksetaan Rovion omistuksessa olevilla osakkeilla. Rovion omistusosuus Ruby Gamesista kasvoi täten 70 prosenttiin.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	Muutos, %	1-9/ 2022	1-9/ 2021	Muutos, %	1-12/ 2021
Liikevaihto	77,4	71,4	8,4 %	240,8	207,3	16,1 %	286,2
Käyttökate (EBITDA)	12,2	16,9	-28,1 %	37,6	37,4	0,5 %	50,8
Käyttökate-%	15,7 %	23,7 %		15,6 %	18,0 %		17,7 %
Oikaistu käyttökate	15,7	17,2	-9,0 %	44,3	38,2	16,0 %	54,8
Oikaistu käyttökate-%	20,2 %	24,1 %		18,4 %	18,4 %		19,1 %
Liikevoitto	8,6	14,0	-38,8 %	26,6	29,7	-10,5 %	37,7
Liikevoittomarginaali, %	11,1 %	19,6 %		11,0 %	14,3 %		13,2 %
Oikaistu liikevoitto	12,1	14,3	-15,6 %	33,3	30,5	9,1 %	43,7
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	15,6 %	20,0 %		13,8 %	14,7 %		15,3 %
Tulos ennen veroja	10,2	14,6	-30,0 %	30,4	31,1	-2,3 %	40,3
Investoinnit	1,3	0,9	41,6 %	4,6	2,7	69,7 %	4,0
Käyttäjähankinta	21,3	18,1	17,7 %	73,2	56,6	29,3 %	77,2
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,0 %	19,2 %		19,0 %	19,2 %		22,2 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-81,3 %	-72,6 %		-81,3 %	-72,6 %		-77,4 %
Omavaraisuusaste, %	72,3 %	73,5 %		72,3 %	73,5 %		70,8 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,16	-35,3 %	0,30	0,32	-6,0 %	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,16	-35,8 %	0,30	0,32	-6,6 %	0,41
Liiketoiminnan rahavirta, netto	8,6	16,7	-48,6 %	37,9	26,7	41,8 %	44,0
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	522	490	6,6 %	506	486	4,3 %	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 omistuspohjan laajentamiseen liittyvät kulut. Oikaistu käyttökate ja oikaistu liikevoitto esitetään IFRS-standardien mukaisesti laaditussa konsernin tuloslaskelmassa esitettyjä 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	7-9/ 2022	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	77,4		77,4
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4		0,4
Materiaalit ja palvelut	-19,4		-19,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-14,0	0,2	-13,8
Poistot ja arvonalentumiset	-3,6		-3,6
Muut liiketoiminnan kulut	-32,2	3,3	-29,0
Liikevoitto	8,6	3,5	12,1

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,4		71,4
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-18,3		-18,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,3		-11,3
Poistot ja arvonalentumiset	-2,9		-2,9
Muut liiketoiminnan kulut	-24,8	0,3	-24,5
Liikevoitto	14,0	0,3	14,3

Miljoonaa euroa	1-9/ 2022	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	240,8		240,8
Liiketoiminnan muut tuotot	2,7		2,7
Materiaalit ja palvelut	-59,6		-59,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-41,9	0,2	-41,7
Poistot ja arvonalentumiset	-11,0		-11,0
Muut liiketoiminnan kulut	-104,4	6,5	-97,9
Liikevoitto	26,6	6,7	33,3

Miljoonaa euroa	1-9/ 2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	207,3		207,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6		0,6
Materiaalit ja palvelut	-55,2		-55,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-37,6	0,3	-37,3
Poistot ja arvonalentumiset	-7,7	0,0	-7,7
Muut liiketoiminnan kulut	-77,7	0,6	-77,2
Liikevoitto	29,7	0,9	30,5

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	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Liikevoitto	8,6	14,0	26,6	29,7	37,7
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset		0,3		0,3	0,4
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	2,8		6,0		2,9
Arvonlennukset					1,8
Lakikustannukset liittyen korvausvaatimuksiin	0,5		0,5		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,2		0,2	0,3	0,4
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta				0,3	0,3
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista				0,0	0,1
Oikaistu liikevoitto	12,1	14,3	33,3	30,5	43,7

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Liikevoitto	8,6	14,0	26,6	29,7	37,7
Poistot ja arvonalentumiset	3,6	2,9	11,0	7,7	13,1
Käyttökate	12,2	16,9	37,6	37,4	50,8
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset		0,3		0,3	0,4
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	2,8		6,0		2,9
Lakikustannukset liittyen korvausvaatimuksiin	0,5		0,5		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,2		0,2	0,3	0,4
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta				0,3	0,3
Oikaistu käyttökate	15,7	17,2	44,3	38,2	54,8

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

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Omavaraisuusaste, %	72,3 %	73,5 %	72,3 %	73,5 %	70,8 %
Oma pääoma	228,3	187,2	228,3	187,2	197,5
Saadut ennakot	1,5	1,8	1,5	1,8	1,7
Myynnin jaksotukset	7,2	5,9	7,2	5,9	6,3
Taseen loppusumma	324,6	262,3	324,6	262,3	287,0
Oman pääoman tuotto, %	19,0 %	19,2 %	19,0 %	19,2 %	22,2 %
Voitto tai tappio ennen veroja	39,6	33,4	39,6	33,4	40,3
Tarkastelukauden alun oma pääoma	187,2	161,1	187,2	161,1	165,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	228,3	187,2	228,3	187,2	197,5
Nettovelkaantumisaste, %	-81,3 %	-72,6 %	-81,3 %	-72,6 %	-77,4 %
Korolliset velat	6,4	7,7	6,4	7,7	7,9
Käteisvarat ja muut rahavarat	192,1	143,6	192,1	143,6	160,8
Oma pääoma	228,3	187,2	228,3	187,2	197,5
Pitkäaikaiset korolliset velat	3,7	5,0	3,7	5,0	4,2
Lyhytaikaiset korolliset velat	2,6	2,7	2,6	2,7	3,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	192,1	143,6	192,1	143,6	160,8
Nettovelka	-185,7	-135,9	-185,7	-135,9	-152,9

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Kirjattu bruttomyynti	70,8	66,7	224,0	197,4	271,4
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,1	-0,2	-0,7	-0,8	-1,2
Asiakassopimukset	1,8	1,7	5,1	2,6	4,7
Muut oikaisuerät	1,7	0,5	3,9	0,7	1,5
Liikevaihto	74,2	68,6	232,3	199,9	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, oikeudellisiin vaatimuksiin liittyvät kulut, ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutokset, merkittävät arvonalennukset ja purut sekä yhtiön omistusohjan laajentamiseen liittyvät kulut.

Oikaistu käyttökate, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu käyttökateprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Liikevoittoprocentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprocentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

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

Käyttäjähankinnan osuus (%) peliliikevaihdosta lasketaan jakamalla käyttäjien hankintaan liittyvät kustannukset pelien 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.–30.9.2022 – Taulukko-osa

Osavuositarkastuksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Liikevaihto	77,4	71,4	240,8	207,3	286,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,0	2,7	0,6	0,9
Materiaalit ja palvelut	19,4	18,3	59,6	55,2	74,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	14,0	11,3	41,9	37,6	53,2
Poistot ja arvonalentumiset	3,6	2,9	11,0	7,7	13,1
Muut liiketoiminnan kulut	32,2	24,8	104,4	77,7	108,7
Liikevoitto	8,6	14,0	26,6	29,7	37,7
Rahoitustuotot ja -kulut	1,7	0,6	3,8	1,4	2,5
Voitto (tappio) ennen veroja	10,2	14,6	30,4	31,1	40,3
Tuloverot	-2,6	-3,1	-7,6	-7,2	-10,1
Tilikauden voitto (tappio)	7,6	11,6	22,8	23,9	30,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	7,6	11,6	22,8	23,9	30,1
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	0,5	0,0	1,6	1,7	3,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	3,6	-0,5	8,2	-0,4	0,6
Muut laajan tuloksen erät, verojen jälkeen	4,1	-0,5	9,8	1,3	3,6
Laaja tulos verojen jälkeen	11,7	11,1	32,6	25,3	33,7
Emoyhtiön omistajien osuus	11,7	11,1	32,6	25,3	33,7
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,16	0,30	0,32	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,10	0,16	0,30	0,32	0,41

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2022	30.9.2021	31.12.2021
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	95,5	81,7	90,2
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,3	1,1	1,3
Aineettomat hyödykkeet	22,3	24,9	24,8
Liikearvo	43,5	31,4	37,5
Käyttöoikeusomaisuuserät	6,0	6,6	6,8
Sijoitukset	12,9	6,9	8,3
Pitkäaikaiset saamiset	1,0	3,3	3,4
Laskennalliset verosaamiset	8,4	7,5	8,1
Lyhytaikaiset varat	229,2	180,6	196,8
Myyntisaamiset	24,7	23,4	27,6
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	9,8	12,0	7,6
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	2,6	1,7	0,9
Rahamarkkinasijoitukset	49,4	50,7	50,6
Rahavarat	142,6	92,9	110,2
Varat yhteensä	324,6	262,3	287,0
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	51,9	46,0	46,0
Muuntoerot	8,2	-0,9	0,1
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-36,3	-36,9	-36,9
Käyvän arvon rahasto	4,6	1,7	3,0
Kertyneet voittovarot	176,3	152,6	154,5
Tilikauden voitto	22,8	23,9	30,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	228,3	187,2	197,5
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	228,3	187,2	197,5
Velat			
Pitkäaikaiset velat	20,7	40,4	20,7
Korolliset velat	0,2	0,9	0,3
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	13,4	32,7	13,2
Vuokrasopimusvelat	3,5	4,2	3,8
Laskennalliset verovelat	3,5	2,7	3,3
Lyhytaikaiset velat	75,7	34,7	68,8
Ostovelat ja muut velat	10,8	9,0	8,8
Korolliset velat	0,0	0,0	0,5
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	33,6	0,0	27,8
Vuokrasopimusvelat	2,6	2,6	3,2
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,7	1,3	1,0
Saadut ennakot	1,5	1,8	1,7
Myyntituottojen jaksotus	7,2	5,9	6,3
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	2,9	2,5	4,9
Varaukset	0,0	0,0	0,3
Siirtovelat	16,2	11,5	14,3
Velat yhteensä	96,3	75,1	89,5
Oma pääoma ja velat yhteensä	324,6	262,3	287,0

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2021:

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)				23,9			23,9		23,9
Optiomerkinnot		3,9					3,9		3,9
Muut laajan tuloksen erät					1,7	-0,4	1,3		1,3
Osingonjako				-8,8			-8,8		-8,8
Osakeperusteiset maksut			0,6	0,9			1,5		1,5
30.9.2021	0,7	46,0	-36,9	176,5	1,7	-0,9	187,2	0,0	187,2

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2022:

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)				22,8			22,8		22,8
Optiomerkinnot		5,9					5,9		5,9
Omien osakkeiden hankinta			-0,8				-0,8		-0,8
Muut laajan tuloksen erät						8,1	8,1		8,1
Muutokset käypään arvoon muihin laajan tuloksen erien kautta arvostetut rahoitusvarat, verovaikutus oikaistu				1,8	1,6		3,4		3,4
Osingonjako				-8,9			-8,9		-8,9
Osakeperusteiset maksut			1,4	-1,1			0,3		0,3
30.9.2022	0,7	51,9	-36,3	199,1	4,6	8,2	228,3	0,0	228,3

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	10,2	14,6	30,4	31,1	40,3
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,6	2,9	11,0	7,7	13,1
Valuuttakurssien muutos	-1,5	-0,6	-3,8	-1,8	-2,9
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	-0,0	-0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	-0,2	0,0	-0,0	0,3	0,2
Muut ei-rahamääräiset erät	3,5	0,7	6,5	1,6	4,4
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-2,9	1,9	-0,6	-3,0	-3,2
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-2,2	-1,4	4,2	-2,4	0,4
Saadut korot	0,3	0,1	0,4	0,2	0,2
Maksetut korot	-0,1	-0,2	-0,4	-0,5	-0,4
Maksetut (saadut) tuloverot	-2,2	-1,4	-9,8	-6,4	-8,2
Liiketoiminnan nettorahavirta	8,6	16,7	37,9	26,7	43,9
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1,3	-0,9	-4,6	-2,7	-4,0
Muut sijoitukset	0,0	0,0	0,0	-2,8	-2,8
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Myönnetty lainat	0,0	0,0	0,0	-2,5	-2,5
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0	0,0	1,7
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	-7,7	0,0	-7,7	-7,7
Investointien nettorahavirta	-1,3	-8,6	-4,6	-15,6	-15,2
Rahoituksen rahavirrat					
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-2,0	-2,1	-2,9
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-0,0	-0,0	-0,5	-1,0	-1,1
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,0	5,9	3,9	3,9
Omien osakkeiden hankinta	-0,5	0,0	-0,5	0,0	0,0
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-8,9	-8,8	-8,8
Rahoituksen nettorahavirta	-1,2	-0,7	-6,1	-8,2	-8,9
Rahavarojen muutos	6,0	7,3	27,3	3,0	19,7
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	1,7	0,7	4,0	1,7	2,2
Rahavarat tilikauden alussa	184,3	135,5	160,8	138,9	138,9
Rahavarat tilikauden lopussa	192,1	143,6	192,1	143,6	160,8
Täsmäytys taseen rahavaroihin					
Taseen rahavarat kauden lopussa	142,6	93,0	142,6	93,0	110,2
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	49,4	50,7	49,4	50,7	50,6
Rahavarat kauden lopussa	192,1	143,6	192,1	143,6	160,8

Liitetiedot

1. Olennaiset laatomisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuosikatsauksen laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuosiraportin laatimisperiaatteet 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 osavuosikatsaus 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 yhdistyivät 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	30.9.2022	30.9.2021	31.12.2021
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,4	0,4	0,4
Yhteensä	0,4	0,4	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

	7-9/ 2022	7-9/ 2021	1-9/ 2022	1-9/ 2021	1-12/ 2021
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,16	0,30	0,32	0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,16	0,30	0,32	0,41
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	75 470	74 386	75 470	74 386	74 386
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	75 541	74 386	74 906	73 943	74 055
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	76 481	74 688	75 751	74 312	74 411