



Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedustus

27.10.2023

Q3

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-SYYSKUU 2023

23

We
craft
joy.

SEGA hankki 97,7 % Roviosta – jäljellä olevien osakkeiden lunastusmenettely alkoi

Heinä-syyskuu 2023 kohokohdat

- Sega saavutti 97,7 prosentin hallinnan Rovion kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista osakkeista ja aloitti lunastusmenettelyn jäljellä olevien osakkeiden hankkimiseksi.
- Rovion liikevaihto laski 5,6 prosenttia 73,1 miljoonaan euroon (77,4). Vertailukelpoinen (*) liikevaihto laski 0,3 prosenttia. Lasku johtui pääasiassa Angry Birds 2:n ja Angry Birds Journeyn liikevaihdon laskusta.
- Vuosineljänneksellä ei ollut uusia pelijulkaisuja. Moomin: Puzzle & Design, Wizard Hero ja Hunter Assassin 2 jatkoivat koemarkkinoinnissa.
- Konsernin käyttökate laski 10,0 miljoonaan euroon (12,2), ja käyttökatemarginaali laski 13,7 prosenttiin (15,7).
- Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 15,8 miljoonaan euroon (15,7), ja oikaistu käyttökatemarginaali kasvoi 21,7 prosenttiin (20,2).
- Konsernin liikevoitto laski 6,7 miljoonaan euroon (8,6), ja liikevoittomarginaali laski 9,1 prosenttiin (11,1).
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 12,5 miljoonaan euroon (12,1), ja oikaistu liikevoittomarginaali kasvoi 17,1 prosenttiin (15,6). Katsauskaudella tehdyt oikaisut olivat yhteensä 5,8 miljoonaa euroa ja koostuivat SEGAn ostotarjoukseen liittyvistä 10,4 miljoonan euron neuvontapalvelukuluista, pitkän tähtäimen kannustinohjelmien ja bonuksien 1,9 miljoonan euron maksuista sekä Ruby Games yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon -6,4 miljoonan euron muutoksesta.
- Pelien bruttomyynti laski 4,7 prosenttia 67,5 miljoonaan euroon (70,8). Vertailukelpoinen (*) bruttomyynti kasvoi 0,7 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat 21,1 miljoonaan euroon (21,3) ja olivat 29,6 prosenttia pelien liikevaihdosta (28,7).
- Liiketoiminnan nettorahavirta laski -0,9 miljoonaan euroon (8,6) johtuen SEGAn ostotarjoukseen liittyvistä kuluista.
- Osakekohtainen tulos kasvoi 0,12 euroon (0,10). Oikaistu osakekohtainen tulos kasvoi 0,18 euroon (0,14).

Tammi-syyskuu 2023 kohokohdat

- Rovion liikevaihto laski 7,9 prosenttia 221,8 miljoonaan euroon (240,8). Vertailukelpoinen (*) liikevaihto laski 7,0 prosenttia. Liikevaihdon lasku johtui Angry Birds Journeyn julkaisun aiheuttamasta korkeasta piikistä vuoden 2022 ensimmäisellä neljänneksellä sekä Angry Birds 2:n alhaisemmasta liikevaihdosta.
- Konsernin käyttökate laski 32,0 miljoonaan euroon (37,6), ja käyttökatemarginaali laski 14,4 prosenttiin (15,6).
- Konsernin oikaistu käyttökate laski 38,7 miljoonaan euroon (44,3), ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 17,4 prosenttiin (18,4).
- Konsernin liikevoitto laski 22,4 miljoonaan euroon (26,6), ja liikevoittomarginaali laski 10,1 prosenttiin (11,0).
- Konsernin oikaistu liikevoitto laski 29,1 miljoonaan euroon (33,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 13,1 prosenttiin (13,8).
- Pelien bruttomyynti laski 7,0 prosenttia 208,3 miljoonaan euroon (224,1). Vertailukelpoinen (*) bruttomyynti laski 6,1 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat 66,3 miljoonaan euroon (73,2) ja olivat 30,7 prosenttia pelien liikevaihdosta (31,5).
- Liiketoiminnan nettorahavirta laski -1,2 miljoonaan euroon (37,9) johtuen käyttöpääoman

muutoksista, New Mexicon osavaltion nostaman kanteen sovintokulujen maksusta tammikuussa sekä SEGAn ostotarjoukseen liittyvistä kuluista.

- Osakekohtainen tulos oli vakaa 0,30 euroa (0,30). Oikaistu osakekohtainen tulos laski 0,37 euroon (0,38).

*) Vertailukelpoinen kasvu on laskettu kiintein USD/EUR-valuuttakurssein

Avainluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	Muutos, %	1-9/ 2023	1-9/ 2022	Muutos, %	1-12/ 2022
Liikevaihto	73,1	77,4	-5,6 %	221,8	240,8	-7,9 %	317,7
Käyttökate (EBITDA)	10,0	12,2	-17,9 %	32,0	37,6	-14,9 %	43,3
Käyttökate-%	13,7 %	15,7 %		14,4 %	15,6 %		13,6 %
Oikaistu käyttökate	15,8	15,7	1,0 %	38,7	44,3	-12,8 %	53,9
Oikaistu käyttökate-%	21,7 %	20,2 %		17,4 %	18,4 %		17,0 %
Liikevoitto	6,7	8,6	-22,0 %	22,4	26,6	-15,8 %	28,6
Liikevoittomarginaali, %	9,1 %	11,1 %		10,1 %	11,0 %		9,0 %
Oikaistu liikevoitto	12,5	12,1	3,8 %	29,1	33,3	-12,8 %	39,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	17,1 %	15,6 %		13,1 %	13,8 %		12,3 %
Tulos ennen veroja	9,3	10,2	-8,9 %	26,5	30,4	-12,9 %	30,6
Oikaistu tilikauden voitto	13,6	10,4	30,8 %	28,4	28,2	0,8 %	31,4
Investoinnit	1,8	1,3	34,5 %	6,3	4,6	38,7 %	7,0
Käyttäjähankinta	21,1	21,3	-0,9 %	66,3	73,2	-9,5 %	96,5
Oman pääoman tuotto (ROE), %	11,5 %	19,0 %		11,5 %	19,0 %		14,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-62,6 %	-81,3 %		-62,6 %	-81,3 %		-72,7 %
Omavaraisuusaste, %	86,0 %	72,3 %		86,0 %	72,3 %		79,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,10	16,5 %	0,30	0,30	-0,4 %	0,30
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,12	0,10	17,1 %	0,30	0,30	-0,5 %	0,30
Oikaistu osakekohtainen tulos, euroa	0,18	0,14	29,7 %	0,37	0,38	-0,8 %	0,42
Liiketoiminnan rahavirta, netto	-0,9	8,6	-110,9 %	-1,2	37,9	-103,3 %	49,9
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	558	522	6,9 %	560	506	10,7 %	513

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita.

Laskentakaavat ja määritelmät esitetään Tunnusluvut-osiossa.

Vertailukelpoisin valuuttakurssein esitetyt muutokset kausien välillä on laskettu käyttämällä vertailukauden keskimääräistä Yhdysvaltain dollarin ja euron välistä valuuttakurssia raportointikauden aikana Yhdysvalloissa Yhdysvaltain dollareissa tehtyihin pelien sisäisiin ostoihin sekä globaaleihin mainosverkkomyynteihin.

Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand

Vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä Rovio siirtyi uuteen vaiheeseen, kun SEGA sai omistukseensa 97,7 prosenttia Rovion ulkona olevista osakkeista. Vaikka markkinaolosuhteet olivat yhä viime vuotta heikkommat, jatkoimme kurinalaista toimintaamme ja keskityimme tunnistamaan synergiaetuja, joita yhteiselomme SEGAn kanssa voi tuoda mukanaan ja joiden avulla voimme nostaa esiin Rovion parhaat puolet.

Globaali mobiilipelimarkkina supistui kolmannella vuosineljänneksellä 0,7 prosenttia edellisvuoden vastaavaan ajanjaksoon verrattuna mutta pysyi vakaana edelliseen vuosineljännekseen nähden. Rovion vertailukelpoinen bruttomyynti kasvoi vastaavasti 0,7 prosenttia ja 3,8 prosenttia. Edellisten vuosineljännesten tapaan kasvun taustalla oli ensisijaisesti Angry Birds Dream Blast.

Meillä on korkeat tavoitteet kehittää live-kärkipelejämme edelleen ja julkaista uusia pelejä. Vahvistimme tiimiämme Tukholmassa, Angry Birds 2:n kotipesässä, nimittämällä Johannes Mangin uudeksi studion vetäjäksi. Johannes tuo mukanaan menestyksestä kokemusta pelit palveluna -konseptin parissa toimimisesta sekä AAA- ja mobiilipelien tuote- ja ominaisuuskehityksestä. Uusien pelien puolella teemme töitä Moomin: Puzzle & Design -pelin tulevaisuuden liikevaihdon kasvattamiseksi ja suunnittelemme pelin maailmanlaajuisen julkaisun tapahtuvan vuoden 2024 ensimmäisellä neljänneksellä.

Brändilisensointiliiketoimintamme esitteli jälleen uutta sisältöä, kun Angry Birds Slingshot Stories, yksi brändin rakastetuimmista lyhytsarjoista, palasi nyt lokakuussa ilahduttamaan faneja uudella kaudella. Edelliset kaudet ovat keränneet yli 120 miljoonaa katselukertaa pelkästään Angry Birds'in YouTube-kanavalla, mikä on osoitus tämän viihdyttävän sarjan kestävästä suosiosta.

SEGAN Rovio-hankinta on edennyt siihen vaiheeseen, että he ovat käynnistäneet Rovion vähemmistöosakkeita koskevan lunastusmenettelyn saadakseen omistukseensa kaikki liikkeeseen lasketut ja ulkona olevat osakkeet. Samaan aikaan hyvässä yhteistyössä SEGAN kanssa tekemämme synergia- ja integraatiotyö etenee täyttä vauhtia. Odotamme kovasti hyötyjen realisoitumista ja olemme enemmän kuin innoissamme tulevaisuuden mahdollisuuksista, joita yhtiöidemme eläväiset brändit ja osaaminen tuovat mukanaan.

2023 näkymät (täsmennetty)

Odotamme vertailukelpoisen liikevaihdon olevan viime vuotta alhaisempi ja oikaistun liikevoiton olevan viime vuoden tasolla.

Lisätietoa liittyen Q4 2023 käyttäjähankintaan

Vuoden 2023 viimeisellä vuosineljänneksellä käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 25–30 prosenttia pelien liikevaihdosta.

2023 näkymät (aiemmin)

Odotamme vertailukelpoisen liikevaihdon ja oikaistun liikevoiton olevan viime vuoden tasolla.

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 kahdeksan pelistudiota – yksi 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. Sega Europe Limited on hankkinut yli 90 prosenttia Rovion liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista osakkeista ja tulee poistamaan yhtiön NASDAQ Helsinki Oy:n pörssilistalta, kun se on sovellettavien lakien mukaan sallittua.

Rovio Entertainment Oyj:n osavuositiedot 1–9/2023

Kuvaus tämän raportin laadinnassa noudatetuista tilinpäätösstandardeista on liitetietojen kohdassa 1. Olennaiset laadintaperiaatteet.

Markkinakatsaus

Markkinatiedon tuottaja Newzoon heinäkuussa 2023 julkaistun raportin mukaan globaalin mobiilipelimarkkinan arvioitiin olleen vuonna 2022 kooltaan 91,8 miljardia Yhdysvaltain dollaria loppukäyttäjien tuottamalla liikevaihdolla mitattuna, mikä vastaa 6,7 prosentin laskua edellisvuodesta. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun globaalin mobiilipelimarkkina supistui. Markkina normalisoitui koronaviruspandemian aikana nähtyyn poikkeukselliseen kasvuun verrattuna, jolloin globaali markkina kasvoi 30,1 prosenttia vuonna 2020 ja 12,5 prosenttia vuonna 2021. Lisäksi Applen App Tracking Transparency (ATT) -ominaisuus on vaikuttanut voimakkaasti pelijulkaisijoiden mahdollisuuksiin tavoittaa arvokkaimpia pelaajia, mikä on ollut nähtävissä erityisesti mid-core-pelilajeissa. Merkittäviä uusia pelijulkaisuja oli myös vähemmän vuonna 2022, ja maailmanlaajuiset makrotalouden haasteet ovat vaikuttaneet kuluttajakäyttäytymiseen ja ostovoimaan.

Lyhyellä aikavälillä epävarmuus on edelleen tavallista suurempaa johtuen haasteista, jotka vaikuttivat markkinaan jo vuonna 2022. Tämä näkyy vuoden 2023 tähänastisessa markkinakehityksessä sekä markkinatiedon tuottajien laatimissa koko vuotta koskevista arvioista. Heinäkuussa Newzoo alensi arviotaan heikon alkuvuoden jälkeen ja odottaa nyt globaalin mobiilipelimarkkinan kasvavan vuonna 2023 vain 0,8 prosenttia 92,6 miljardiin dollariin verrattuna alkuvuoden 4,6 prosentin kasvunusteeseen. Data.ai arvioi globaalin markkinan jatkavan laskuaan vuonna 2023 kolmella prosentilla 107 miljardiin dollariin. Data.ai:n tarjoaman datan mukaan globaali mobiilipelimarkkina laski vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä 0,7 prosenttia vuoden 2022 vastaavaan ajanjaksoon nähden mutta pysyi vakaana edelliseen vuosineljännekseen nähden.

Pitkällä aikavälillä Newzoo pitää mobiilipelimarkkinan kasvupotentiaalia houkuttelevana, sillä mobiili on yhä maailman suosituin ja suurin pelaamisen muoto. Vuosina 2022–2026 globaalin mobiilipelimarkkinan arvioidaan kasvavan vuosittain keskimäärin 2,4 prosenttia ja länsimarkkinoiden 2,2 prosenttia (CAGR).

Liikevaihto ja tulos

Heinä–syyskuu 2023

Vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä Rovion liikevaihto laski 5,6 prosenttia 73,1 miljoonaan euroon (77,4). Vertailukelpoinen liikevaihto (kiintein valuuttakurssein) laski 0,3 prosenttia. Liikevaihdon lasku johtui pääasiassa Rovion suurimman pelin Angry Birds 2:n heikommasta vuosineljänneksestä sekä Angry Birds Journeyn alhaisemmasta liikevaihdosta.

Pelien liikevaihto laski 4,1 prosenttia 71,2 miljoonaan euroon (74,2). Pelien bruttomyynti laski 4,7 prosenttia 67,5 miljoonaan euroon (70,8). Vertailukelpoinen (kiintein valuuttakurssein) bruttomyynti kasvoi 0,7 prosenttia. Pelien vertailukelpoinen bruttomyynti kasvoi edellisestä vuosineljänneksestä 3,8 prosenttia, mikä ylitti Yhdysvaltojen mobiilipelimarkkinoiden 1,8 prosentin kasvun (lähde: data.ai).

Brändilisensoinnin liikevaihto laski 40,7 prosenttia 1,9 miljoonaan euroon (3,2) johtuen pääasiassa elokuvien odotetusti pienemmistä tuloista.

Konsernin käyttökate laski 10,0 miljoonaan euroon (12,2), ja käyttökatemarginaali laski 13,7 prosenttiin (15,7). Oikaistu käyttökate kasvoi 15,8 miljoonaan euroon (15,7), ja oikaistu käyttökatemarginaali kasvoi 21,7 prosenttiin (20,2).

Konsernin liikevoitto laski 6,7 miljoonaan euroon (8,6), ja liikevoittomarginaali laski 9,1 prosenttiin (11,1). Oikaistu liikevoitto kasvoi 12,5 miljoonaan euroon (12,1), ja oikaistu liikevoittomarginaali kasvoi 17,1 prosenttiin (15,6). Katsauskaudella tehdyt oikaisut olivat yhteensä 5,8 miljoonaa euroa ja koostuivat SEGAn ostotarjoukseen liittyvistä 10,4 miljoonan euron neuvontapalvelukuluista, pitkän tähtäimen kannustinohjelmien ja bonuksien 1,9 miljoonan euron maksuista sekä Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon -6,4 miljoonan euron muutoksesta. Vertailukaudella oikaisut 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).

Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat 21,1 miljoonaan euroon (21,3) ja olivat 29,6 prosenttia pelien liikevaihdosta (28,7).

Konsernin tulos ennen veroja laski 9,3 miljoonaan euroon (10,2). Osakekohtainen tulos kasvoi 0,12 euroon (0,10). Oikaistu osakekohtainen tulos kasvoi 0,18 euroon (0,14).

Tammi-syyskuu 2023

Tammi-syyskuussa 2023 Rovion liikevaihto laski 7,9 prosenttia 221,8 miljoonaan euroon (240,8). Vertailukelpoinen liikevaihto (kiintein valuuttakurssein) laski 7,0 prosenttia. Liikevaihdon lasku johtui pääasiassa Angry Birds Journeyn julkaisun aiheuttamasta korkeasta piikistä vuoden 2022 ensimmäisellä neljänneksellä sekä Angry Birds 2:n alhaisemmasta liikevaihdosta.

Pelien liikevaihto laski 7,1 prosenttia 215,8 miljoonaan euroon (232,3). Pelien bruttomyynti laski 7,0 prosenttia 208,3 miljoonaan euroon (224,1). Vertailukelpoinen (kiintein valuuttakurssein) bruttomyynti laski 6,1 prosenttia.

Brändilisensoinnin liikevaihto laski 29,0 prosenttia 6,0 miljoonaan euroon (8,5) johtuen pääasiassa elokuvien odotetusti pienemmistä tuloista.

Konsernin käyttökate laski 32,0 miljoonaan euroon (37,6), ja käyttökatemarginaali laski 14,4 prosenttiin (15,6). Oikaistu käyttökate laski 38,7 miljoonaan euroon (44,3), ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 17,4 prosenttiin (18,4).

Konsernin liikevoitto laski 22,4 miljoonaan euroon (26,6), ja liikevoittomarginaali laski 10,1 prosenttiin (11,0). Oikaistu liikevoitto laski 29,1 miljoonaan euroon (33,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 13,1 prosenttiin (13,8). Katsauskaudella tehdyt oikaisut olivat yhteensä 6,7 miljoonaa euroa ja koostuivat pääasiassa SEGAn julkiseen tarjoukseen liittyvistä neuvontapalvelukuluista (11,4 miljoonaa euroa), pitkän tähtäimen kannustinohjelmien ja bonuksien maksuista (1,9 miljoonaa euroa) ja Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon muutoksesta (-6,6 miljoonaa euroa). Vertailukaudella tehdyt oikaisut 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).

Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat 66,3 miljoonaan euroon (73,2) ja olivat 30,7 prosenttia pelien liikevaihdosta (31,5).

Konsernin tulos ennen veroja laski 26,5 miljoonaan euroon (30,4). Osakekohtainen tulos oli vakaa 0,30 euroa (0,30). Oikaistu osakekohtainen tulos laski 0,37 euroon (0,38).

Pelien keskeiset tunnusluvut

Pelien keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä liikevaihdon sijaan, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituksesta kyseisenä ajanhetkenä. Bruttomyynti vastaa kalenterikuukauden aikaisia pelien sisäisiä ostoja 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. Bruttomyynin täsmäytys liikevaihtoon esitetään liitetiedoissa.

Vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä pelien bruttomyynti laski 67,5 miljoonaan euroon (70,8). Vertailukelpoinen bruttomyynti (kiintein valuuttakurssein) kasvoi 0,7 %. Ruby Games saavutti 4,4 miljoonan euron bruttomyyntin (2,5), ja sen vertailukelpoinen kasvu oli 87,9 prosenttia.

Päivittäinen käyttäjämäärä (DAU) viiden suurimman pelin osalta laski hieman 3,0 miljoonaan (Q2'23: 3,1). Koko portfolion, mukaan lukien Ruby Games, päivittäinen käyttäjämäärä kasvoi 6,0 miljoonaan (Q2'23: 5,8). Kuukausittaisten käyttäjien määrä (MAU) laski hieman viiden suurimman pelin osalta 18,3 miljoonaan (Q2'23: 18,7) ja kasvoi koko portfolion osalta 48,5 miljoonaan (Q2'23: 47,0) pääasiassa hyperkasuaalipelien ansiosta.

Maksavien pelaajien määrä (MUP) laski viiden suurimman pelin osalta 386 tuhanteen (Q2'23: 406 tuhatta) ja koko portfolion osalta 424 tuhanteen (Q2'23: 446 tuhatta).

Liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPU) pysyi viiden suurimman pelin osalta 21 sentissä (Q2'23: 21) ja laski hieman kaikkien pelien osalta 12 senttiin (Q2'23: 13). Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden (MARPPU), pois lukien Ruby Games, kasvoi 44,2 euroon viiden suurimman pelin osalta (Q2'23: 43,1) ja 43,4 euroon koko portfolion osalta (Q2'23: 42,3).

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	4-6/ 2023	1-3/ 2023	10-12/ 2022	7-9/ 2022	4-6/ 2022
Bruttomyynti top-5	58,6	60,1	63,7	65,2	61,6	60,8
Bruttomyynti yhteensä	67,5	68,7	72,0	74,0	70,8	72,4

Miljoonaa	7-9/ 2023	4-6/ 2023	1-3/ 2023	10-12/ 2022	7-9/ 2022	4-6/ 2022
DAU top-5	3,0	3,1	3,2	3,2	3,1	3,3
DAU kaikki	6,0	5,8	6,1	6,3	6,3	6,7
MAU top-5	18,3	18,7	18,5	18,9	17,4	18,1
MAU kaikki	48,5	47,0	44,7	43,7	42,1	45,8

Tuhatta	7-9/ 2023	4-6/ 2023	1-3/ 2023	10-12/ 2022	7-9/ 2022	4-6/ 2022
MUP top-5	386	406	411	409	385	390
MUP kaikki	424	446	454	454	435	444

Euroa	7-9/ 2023	4-6/ 2023	1-3/ 2023	10-12/ 2022	7-9/ 2022	4-6/ 2022
ARPPU top-5	0,21	0,21	0,22	0,22	0,22	0,20
ARPPU kaikki	0,12	0,13	0,13	0,13	0,13	0,12
MARPPU top-5	44,2	43,1	45,1	46,3	46,3	45,5
MARPPU kaikki	43,4	42,3	44,4	45,5	45,6	44,7

Pelikohtainen bruttomyynti

Vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä Angry Birds 2 oli Rovion suurin peli 23,9 miljoonan euron bruttomyyntillä ja laski 16,7 prosenttia vuoden takaisesta. Pelin käyttäjähankinta laski hieman edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Angry Birds Dream Blast oli Rovion toiseksi suurin peli ja saavutti 22,4 miljoonan euron bruttomyyntin kasvaen 27,4 prosenttia vuoden takaisesta. Pelin käyttäjähankintainvestoinnit laskivat hieman edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Angry Birds Friends oli Rovion kolmanneksi suurin peli, ja sen bruttomyynti laski 4,6 prosenttia vuoden takaisesta 8,0 miljoonaan euroon.

Angry Birds Journey saavutti peliportfolion neljänneksi korkeimman bruttomyyntin 2,7 miljoonalla

eurolla laskien 46,4 prosenttia vuoden takaisesta. Pelin käyttäjähankintainvestointeja laskettiin hieman edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Hyperkasuaalipeliportfolio, joka hankittiin Ruby Games -yrityksoston myötä syyskuussa 2021, tuotti bruttomyyntiä 4,4 miljoonaa euroa, mikä tarkoitti 87,9 prosentin vertailukelpoista kasvua.

Muut pelit -kategorian bruttomyynti oli 4,6 miljoonaa euroa.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	7-9/ 2023	4-6/ 2023	1-3/ 2023	10-12/ 2022	7-9/ 2022	4-6/ 2022
AB 2	23,9	24,1	24,8	28,6	28,7	28,4
AB Dream Blast	22,4	22,7	24,9	21,6	17,6	14,1
AB Friends	8,0	8,5	8,6	8,8	8,4	9,1
AB Journey	2,7	3,2	3,6	4,4	5,1	7,3
AB Pop!	1,5	1,6	1,7	1,9	1,9	1,9
Hyperkasuaalipelit	4,4	3,7	2,8	2,7	2,5	4,5
Muut pelit	4,6	5,0	5,5	6,1	6,7	7,1
Yhteensä	67,5	68,7	72,0	74,0	70,8	72,4

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.9.2023	30.9.2022	31.12.2022
Pitkäaikaiset varat	84,9	95,5	89,0
Lyhytaikaiset saamiset	44,3	37,1	34,6
Rahamarkkinasijoitukset ja määräaikaistalletukset	108,9	49,4	59,9
Rahavarat	43,3	142,6	110,8
Varat yhteensä	281,4	324,6	294,3
Oma pääoma	235,7	228,3	226,8
Rahoitusvelat	11,4	54,1	18,9
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	7,5	8,7	8,5
Muut lyhytaikaiset velat	26,8	33,5	40,1
Oma pääoma ja velat yhteensä	281,4	324,6	294,3

Rovion taseen loppusumma oli 30.9.2023 281,4 miljoonaa euroa (294,3 31.12.2022), josta oman pääoman osuus oli 235,7 miljoonaa euroa (226,8 31.12.2022). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 152,2 miljoonaa euroa (170,7 31.12.2022). Rahavarat olivat 43,3 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 108,9 miljoonaa euroa koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin ja kiinteäkorkoisiin määräaikaistalletuksiin. Rahavarojen muutos oli peräisin liiketoiminnan rahavirrasta -1,2 miljoonaa euroa, investoinneista -6,3 miljoonaa euroa ja rahoitustoiminnasta -12,1 miljoonaa euroa.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat yhteensä 7,5 miljoonaa euroa (8,5 31.12.2022).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2023 yhteensä 84,9 miljoonaa euroa (89,0 31.12.2022). Katsauskauden pitkäaikaisten varojen lasku johtui pääosin kehityskulujen poistoista -5,1 miljoonaa euroa, Angry Birds elokuvien -1,4 miljoonan euron poistoista, vuokrattujen toimistorakennusten poistoista -1,9 miljoonaa euroa, muista poistoista -0,9 miljoonaa euroa ja Play Venture -rahastosijoituksen käyvän arvon laskusta -2,9 miljoonaa euroa. Laskua kompensoivat 5,5 miljoonan euron kehitysinvestoinnit peleihin, uusien toimitilojen lisäykset ja vuokrattujen toimistorakennusten indeksitarkistuksista johtuva kasvu 1,0 miljoonan euron, 0,7 miljoonan euron muut koneinvestoinnit sekä 0,3 miljoonan euron positiiviset muuntoerot, jotka liittyvät pääasiassa USD-määräisen liikearvon uudelleenarvostukseen. Muut muutokset olivat 0,7 miljoonaa euroa.

Rovion nettovelka oli 30.9.2023 -147,5 miljoonaa euroa. Roviolla oli korollista velkaa yhteensä 4,6 miljoonaa euroa (5,9 31.12.2022), joka koostui pääosin 4,6 miljoonan euron pääosin liiketiloihin liittyvistä

vuokrasopimusveloista. Ruby Games -yritysostoon liittyvä ehdollinen lisäkauppahintavelka oli 6,1 miljoonaa euroa.

Rahavirta ja investoinnit

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Liiketoiminnan rahavirrat	-0,9	8,6	-1,2	37,9	49,9
Investointien rahavirrat	-1,8	-1,3	-6,3	-4,6	-24,9
Rahoituksen rahavirrat	-0,8	-1,2	-12,1	-6,1	-17,0
Rahavarojen muutos	-3,5	6,0	-19,6	27,3	8,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	2,8	1,7	1,1	4,0	1,9
Rahavarat kauden alussa	152,8	184,3	170,7	160,8	160,8
Rahavarat kauden lopussa	152,2	192,1	152,2	192,1	170,7

Vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli -0,9 miljoonaa euroa (8,6). Nettorahavirran lasku johtui pääasiassa SEGA:n hankintaan liittyvistä 10,4 miljoonan euron neuvontakuluista.

Investointien rahavirta oli -1,8 miljoonaa euroa (-1,3) koostuen pääosin investoinneista ulkoistettuun pelinkehitystyöhön.

Rahoituksen rahavirta oli -0,8 miljoonaa euroa (-1,2) koostuen leasingmaksuista.

Henkilöstö

Vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 558 (522).

	7-9/ 2023	7-9/ 2022	Muutos, %	1-9/ 2023	1-9/ 2022	Muutos, %	1-12/ 2022
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	558	522	6.9 %	560	506	10.7 %	513
Työntekijät (kauden loppu)	549	533	3.0 %	549	533	3.0 %	534

Muutokset ylimmissä johdossa

Rovion teknologiajohtaja Petri Hyökyranta ja Corporate Development -toiminnon johtaja Jakob Longer jättivät tehtävänsä yhtiössä elokuussa. Rovion studioiden johtaja Andy Muesse jätti tehtävänsä yhtiössä syyskuussa.

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti raportointikauden aikana seuraavat liputusilmoitukset:

Tapahtumapäivä	Osakkeenomistaja	Kynnys	Suora omistus, %	Kokonaisomistus, %
6.2.2023	Invesco Ltd.	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %
5.6.2023	FMR LLC	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %
10.8.2023	Morgan Stanley	yli 5 %	5,35 %	5,39 %
15.8.2023	Morgan Stanley	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %
17.8.2023	Brilliant Problems Oy	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %
17.8.2023	MOOR Holding AB	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %
17.8.2023	Oy Impera Ab	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %

17.8.2023	Adventurous Ideas Oy	alle 5 %	alle 5 %	alle 5 %
17.8.2023	Sega Europe Limited	yli 2/3	88,47 %	89,29 %
6.9.2023	Sega Europe Limited	yli 90 %	89,71 %	90,54 %

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.9.2023 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 82 963 825 kappaletta.

Sega Europe Limitedin omistusosuus vastasi 97,7 prosenttia kaikista Rovion ulkona olevista osakkeista ja niiden tuottamista äänistä. Rovio Entertainment Oyj omisti omia osakkeitaan 6 784 762 kappaletta.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
Sega Europe Limited	74 427 345	89,71 %
Muut osakkeenomistajat	1 751 718	2,11 %
Yhteensä	76 179 063	91,82 %
Rovio Entertainment Oyj	6 784 762	8,18 %
Osakkeiden lukumäärä yhteensä	82 963 825	100,00 %

Kuukausittain päivittyvä taulukko Rovion osakkeenomistajista löytyy osoitteesta

<https://investors.rovio.com/fi/osake-osakkeenomistajat/suurimmat-osakkeenomistajat>

Osakepohjainen kannustinjärjestely

Katsauskauden aikana osana SEGAn tekemää osakehankintaa kaikki voimassa olevat pitkän tähtäimen kannustinohjelmat maksettiin käteisellä, mistä seurasi -1,3 miljoonan euron tulosvaikutus.

Riskit

Yhtiöllä on vahva likviditeetti ja kassavirta, ja kannattavuuden näkymät ovat positiiviset, joten yhtiö voi jatkaa liiketoimintaansa strategiansa mukaisesti.

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

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

Käyttäjähankintainvestointien riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja tulosvaikutuksiin.

Kilpailijoiden lanseeraamat 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 liiketoimintahäiriöitä. Makrotaloudelliset tekijät, kuten inflaatio ja kuluttajien ostovoiman muutokset, saattavat vaikuttaa pelaajien rahankäyttöön.

Muut merkittävät riskit liittyvät Angry Birds -brändin kuluttajatuotteiden ja muun Angry Birds -sisällön kysyntään, joka vaikuttaa brändilisensoinnin liikevaihtoon.

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

Lisätietoa riskeistä, epävarmuustekijöistä ja Rovion riskienhallinnasta löytyy osoitteesta

<https://investors.rovio.com/fi> ja viimeisimpänä julkaistusta tilinpäätöksestä.

2023 näkymät (täsmennetty)

Odotamme vertailukelpoisen liikevaihdon olevan viime vuotta alhaisempi ja oikaistun liikevoiton olevan viime vuoden tasolla.

Lisätietoa liittyen Q4 2023 käyttäjähankintaan

Vuoden 2023 viimeisellä vuosineljänneksellä käyttäjähankintainvestointien odotetaan olevan 25–30 prosenttia pelien liikevaihdosta.

2023 näkymät (aiemmin)

Odotamme vertailukelpoisen liikevaihdon ja oikaistun liikevoiton olevan viime vuoden tasolla.

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 3.4.2023 klo 13.00 alkaen Hanasaassa, osoitteessa Hanasaarenranta 5, Espoo. Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ja osakkeenomistajien nimitystoimikunnan ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2022, hyväksyi toimielinten palkitsemisraportin sekä myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin kuusi (6). Niklas Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Björn Jeffery ja Langer Lee sekä uutena jäsenenä Henna Mäkinen valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2024 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Kim Ignatius valittiin hallituksen puheenjohtajaksi. Björn Jeffery valittiin hallituksen varapuheenjohtajaksi.

Yhtiön hallituksen jäsenille maksettavat palkkiot pidettiin ennallaan. 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 toimii päävastuullisena tilintarkastajana. Tilintarkastajan toimikausi päättyy vuoden 2024 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 8 296 382 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 8 296 382 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 296 382 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).

Valtuutukset ovat voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättämiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2024 asti.

Välittömästi yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus valitsi

keskuudestaan Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Camilla Hed-Wilsonin ja Henna Mäkisen tarkastusvaliokunnan jäseniksi, ja Camilla Hed-Wilsonin (puheenjohtaja), Kim Ignatiuksen ja Björn Jefferyn palkitsemisvaliokunnan jäseniksi.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,13 euroa osaketta kohti. Jäljellä oleva osuus voitonjakokelpoisista varoista jätetään omaan pääomaan. Osinko maksettiin osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 5.4.2023 olivat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon. Osinko maksettiin 14.4.2023.

Ylimääräisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 12.9.2023 klo 13.00 alkaen yhtiön tiloissa, osoitteessa Keilaranta 7, 02150 Espoo. Ylimääräinen yhtiökokous kannatti kaikkia sille tehtyjä ehdotuksia.

Yhtiökokous päätti vahvistaa hallituksen jäsenmääräksi kolme (3) jäsentä. Shuji Utsumi, Tatsuyuki Miyazaki ja Alexandre Pelletier-Normand valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka alkoi ylimääräisen yhtiökokouksen päätyttyä ja päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Shuji Utsumi valittiin hallituksen puheenjohtajaksi ja Tatsuyuki Miyazaki hallituksen varapuheenjohtajaksi.

Valituille hallituksen jäsenille ei makseta palkkiota. Valituille hallituksen jäsenille korvataan kohtuulliset matkakulut ja muut suoraan hallituksen työskentelyyn liittyvät kulut. Yhtiön edeltäneen, 3.4.2023 pidetyn varsinaisen yhtiökokouksen valitseman, hallituksen jäsenille maksetaan palkkiot kyseisen varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti suhteessa heidän toimikautensa pituuteen.

Yhtiökokous päätti yhtiön osakkeenomistajien nimitystoimikunnan lakkauttamisesta välittömin vaikutuksin.

Välittömästi ylimääräisen yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus päätti, että hallituksen valiokunnat, tarkastusvaliokunta ja palkitsemisvaliokunta, lakkautetaan välittömin vaikutuksin, ja että hallitus hoitaa tarkastusvaliokunnalle kuuluvat tehtävät.

Johtuen siitä, että Sega Europe Limited omistaa yli 90 prosenttia kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista, lunastusmenettely koskien Rovio Entertainment Oyj:n jäljellä olevia vähemmistöosakkeita on aloitettu ja että Rovio Entertainment Oyj:n osakkeet tullaan poistamaan Nasdaq Helsinki Oy:n pörssilistalta heti, kun se on sovellettavien lakien mukaan sallittua ja käytännössä mahdollista, Rovio Entertainment Oyj ei jatkossa kaikilta osin noudata Suomen pörssiyhtiöiden hallinnointikoodia.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	Muutos, %	1-9/ 2023	1-9/ 2022	Muutos, %	1-12/ 2022
Liikevaihto	73,1	77,4	-5,6 %	221,8	240,8	-7,9 %	317,7
Käyttökate (EBITDA)	10,0	12,2	-17,9 %	32,0	37,6	-14,9 %	43,3
Käyttökate-%	13,7 %	15,7 %		14,4 %	15,6 %		13,6 %
Oikaistu käyttökate	15,8	15,7	1,0 %	38,7	44,3	-12,8 %	53,9
Oikaistu käyttökate-%	21,7 %	20,2 %		17,4 %	18,4 %		17,0 %
Liikevoitto	6,7	8,6	-22,0 %	22,4	26,6	-15,8 %	28,6
Liikevoittomarginaali, %	9,1 %	11,1 %		10,1 %	11,0 %		9,0 %
Oikaistu liikevoitto	12,5	12,1	3,8 %	29,1	33,3	-12,8 %	39,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	17,1 %	15,6 %		13,1 %	13,8 %		12,3 %
Tulos ennen veroja	9,3	10,2	-8,9 %	26,5	30,4	-12,9 %	30,6
Oikaistu tilikauden voitto	13,6	10,4	30,8 %	28,4	28,2	0,8 %	31,4
Investoinnit	1,8	1,3	34,5 %	6,3	4,6	38,7 %	7,0
Käyttäjähankinta	21,1	21,3	-0,9 %	66,3	73,2	-9,5 %	96,5
Oman pääoman tuotto (ROE), %	11,5 %	19,0 %		11,5 %	19,0 %		14,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-62,6 %	-81,3 %		-62,6 %	-81,3 %		-72,7 %
Omavaraisuusaste, %	86,0 %	72,3 %		86,0 %	72,3 %		79,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,10	16,5 %	0,30	0,30	-0,4 %	0,30
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,12	0,10	17,1 %	0,30	0,30	-0,5 %	0,30
Oikaistu osakekohtainen tulos, euroa	0,18	0,14	29,7 %	0,37	0,38	-0,8 %	0,42
Liiketoiminnan rahavirta, netto	-0,9	8,6	-110,9 %	-1,2	37,9	-103,3 %	49,9
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	558	522	6,9 %	560	506	10,7 %	513

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

Rovio esittää oikaistun käyttökateen sekä oikaistun liikevoiton, joista se on oikaissut olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät kuten olennaiset luovutusvoitot ja -tappiot liiketoimintojen myynnistä, yrityshankintoihin liittyvät välittömät transaktiokulut, liiketoimintojen uudelleenjärjestelykulut, ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutokset, merkittävät arvonalennukset ja purut, oikeudellisiin vaatimuksiin liittyvät kulut 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/ 2023	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	73,1		73,1
Liiketoiminnan muut tuotot	7,3	-6,4	0,9
Materiaalit ja palvelut	-17,7		-17,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-14,1	1,9	-12,3
Poistot ja arvonalentumiset	-3,3		-3,3
Muut liiketoiminnan kulut	-38,6	10,4	-28,2
Liikevoitto	6,7	5,8	12,5

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	1-9/ 2023	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	221,8		221,8
Liiketoiminnan muut tuotot	7,4	-6,4	1,0
Materiaalit ja palvelut	-55,4		-55,4
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-41,9	1,9	-40,0
Poistot ja arvonalentumiset	-9,6		-9,6
Muut liiketoiminnan kulut	-100,0	11,3	-88,7
Liikevoitto	22,4	6,7	29,1

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	1-12/ 2022	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	317,7		317,7
Liiketoiminnan muut tuotot	2,8		2,8
Materiaalit ja palvelut	-79,6		-79,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-57,8	0,6	-57,2
Poistot ja arvonalentumiset	-14,7		-14,7
Muut liiketoiminnan kulut	-139,9	10,0	-129,9
Liikevoitto	28,6	10,6	39,2

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Liikevoitto	6,7	8,6	22,4	26,6	28,6
Määräysvallan muutokseen liittyvät kustannukset	12,3		13,3		
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	-6,5	2,8	-6,6	6,0	4,9
Arvonalennukset					
Lakikustannukset liittyen korvausvaatimuksiin		0,5		0,5	5,1
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde- etuuksista		0,2		0,2	0,6
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta					0,0
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista					
Oikaistu liikevoitto	12,5	12,1	29,1	33,3	39,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Liikevoitto	6,7	8,6	22,4	26,6	28,6
Poistot ja arvonalentumiset	3,3	3,6	9,6	11,0	14,7
Käyttökate	10,0	12,2	32,0	37,6	43,3
Määräysvallan muutokseen liittyvät kustannukset	12,3		13,3		
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	-6,5	2,8	-6,6	6,0	4,9
Lakikustannukset liittyen korvausvaatimuksiin		0,5		0,5	5,1
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde- etuuksista		0,2		0,2	0,6
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta					0,0
Oikaistu käyttökate	15,8	15,7	38,7	44,3	53,9

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

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Omavaraisuusaste, %	86,0 %	72,3 %	86,0 %	72,3 %	79,3 %
Oma pääoma	235,7	228,3	235,7	228,3	226,8
Saadut ennakot	0,9	1,5	0,9	1,5	1,4
Myyntiin jaksotukset	6,6	7,2	6,6	7,2	7,1
Taseen loppusumma	281,4	324,6	281,4	324,6	294,3
Oman pääoman tuotto, %	11,5 %	19,0 %	11,5 %	19,0 %	14,4 %
Voitto tai tappio ennen veroja	26,6	39,6	26,6	39,6	30,6
Tarkastelukauden alun oma pääoma	228,3	187,2	228,3	187,2	197,5
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	235,7	228,3	235,7	228,3	226,8
Nettovelkaantumistasete, %	-62,6 %	-81,3 %	-62,6 %	-81,3 %	-72,7 %
Korolliset velat	4,6	6,4	4,6	6,4	5,9
Käteisvarat ja muut rahavarat	152,2	192,1	152,2	192,1	170,7
Oma pääoma	235,7	228,3	235,7	228,3	226,8
Pitkäaikaiset korolliset velat	2,4	3,7	2,4	3,7	3,1
Lyhytaikaiset korolliset velat	2,3	2,6	2,3	2,6	2,8
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	152,2	192,1	152,2	192,1	170,7
Nettovelka	-147,5	-185,7	-147,5	-185,7	-164,8

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Kirjattu bruttomyynti	67,5	70,8	208,3	224,0	298,0
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,2	-0,1	0,4	-0,7	-0,7
Asiakassopimukset	3,1	1,8	6,8	5,1	7,1
Muut oikaisuerät	0,4	1,7	0,2	3,9	2,3
Pelien liikevaihto	71,2	74,2	215,7	232,3	306,7

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 omistuspuhjan 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.

Oikaistu tilikauden voitto, joka on tilikauden voitto oikaistuna vertailukelpoisuuteen vaikuttavilla erillä ja niiden verovaikutuksella.

Oikaistu osakekohtainen tulos, joka on oikaistu tilikauden voitto jaettuna keskimääräisellä osakkeiden lukumäärällä, josta on vähennetty omat osakkeet.

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

Käyttäjähankinnan osuus (%) pelien liikevaihdosta 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 ostoja 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 tietyinä päivinä. 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 tietylle ajanjaksolle 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 ostojen 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.–30.9.2023 – Taulukko-osa

Osavuositarkastuksen luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Liikevaihto	73,1	77,4	221,8	240,8	317,7
Liiketoiminnan muut tuotot	7,3	0,4	7,4	2,7	2,8
Materiaalit ja palvelut	17,7	19,4	55,4	59,6	79,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	14,1	14,0	41,9	41,9	57,8
Poistot ja arvonalentumiset	3,3	3,6	9,6	11,0	14,7
Muut liiketoiminnan kulut	38,6	32,2	100,0	104,4	139,9
Liikevoitto	6,7	8,6	22,4	26,6	28,6
Rahoitustuotot ja -kulut	2,6	1,7	4,1	3,8	2,0
Voitto (tappio) ennen veroja	9,3	10,2	26,5	30,4	30,6
Tuloverot	-0,4	-2,6	-3,4	-7,6	-7,7
Tilikauden voitto (tappio)	9,0	7,6	23,1	22,8	22,9
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	9,0	7,6	23,1	22,8	22,9
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	-1,7	0,5	-1,7	1,6	1,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	1,4	3,6	-0,1	8,2	4,6
Laaja tulos verojen jälkeen	8,7	11,7	21,3	32,6	28,5
Emoyhtiön omistajien osuus	8,7	11,7	21,3	32,6	28,5
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,10	0,30	0,30	0,30
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,12	0,10	0,30	0,30	0,30

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2023	30.9.2022	31.12.2022
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	84,9	95,5	89,0
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,7	1,3	1,6
Aineettomat hyödykkeet	19,2	22,3	20,8
Liikearvo	40,1	43,5	39,8
Käyttöoikeusomaisuuserät	4,7	6,0	5,4
Sijoitukset	7,5	12,9	12,1
Pitkäaikaiset saamiset	3,4	1,0	0,9
Laskennalliset verosaamiset	8,4	8,4	8,4
Lyhytaikaiset varat	196,5	229,2	205,3
Myyntisaamiset	28,2	24,7	25,3
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	10,5	9,8	8,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	5,6	2,6	1,3
Rahamarkkinasijoitukset ja määräaikaistalletukset	108,9	49,4	59,9
Rahavarat	43,3	142,6	110,8
Varat yhteensä	281,4	324,6	294,3
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	51,9	51,9	51,9
Muuntoerot	4,6	8,2	4,7
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-35,6	-36,3	-35,9
Käyvän arvon rahasto	2,3	4,6	3,9
Kertyneet voittovarot	188,8	176,3	178,6
Tilikauden voitto	23,1	22,8	22,9
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	235,7	228,3	226,8
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	235,7	228,3	226,8
Velat			
Pitkäaikaiset velat	9,8	20,7	18,0
Korolliset velat	0,0	0,2	0,1
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	5,7	13,4	12,0
Vuokrasopimusvelat	2,3	3,5	3,0
Laskennalliset verovelat	1,7	3,5	2,8
Lyhytaikaiset velat	35,9	75,7	49,5
Ostovelat ja muut velat	11,6	10,8	12,1
Korolliset velat	0,0	0,0	0,1
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	0,3	33,6	0,3
Vuokrasopimusvelat	2,3	2,6	2,6
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,7	0,7	0,7
Saadut ennakot	0,9	1,5	1,4
Myyntituottojen jaksotus	6,6	7,2	7,1
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,7	2,9	1,9
Varaukset	0,0	0,0	0,3
Siirtovelat	12,8	16,2	23,0
Velat yhteensä	45,7	96,3	67,5
Oma pääoma ja velat yhteensä	281,4	324,6	294,3

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

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

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2023

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 1.1.2023	0,7	51,9	-35,9	201,5	3,9	4,7	226,8	0,0	226,8
Tilikauden voitto (tappio)				23,1			23,1		23,1
Optiomerkinnot							0,0		0,0
Omien osakkeiden hankinta							0,0		0,0
Muut laajan tuloksen erät						-0,1	-0,1		-0,1
Muutokset käypään arvoon muihin laajan tuloksen erien kautta arvostetut rahoitusvarat, verovaikutus oikaistu					-1,7		-1,7		-1,7
Osingonjako				-9,9			-9,9		-9,9
Osakeperusteiset maksut			0,3	-2,8			-2,5		-2,5
30.9.2023	0,7	51,9	-35,6	211,9	2,3	4,6	235,7	0,0	235,7

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	9,3	10,2	26,5	30,4	30,6
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	3,3	3,6	9,6	11,0	14,7
Valuuttakurssien muutos	-1,1	-1,5	-1,5	-3,8	-1,7
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	0,0	-0,0	-0,0	0,0
Rahoituskulut	-1,6	-0,2	-2,6	-0,0	-0,3
Muut ei-rahamääräiset erät	-7,6	3,5	-9,9	6,5	5,6
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-2,1	-2,9	-3,5	-0,6	1,1
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	0,5	-2,2	-12,7	4,2	11,6
Saadut korot	1,3	0,3	3,2	0,4	1,3
Maksetut korot	-0,2	-0,1	-0,6	-0,4	-0,6
Maksetut (saadut) tuloverot	-2,9	-2,2	-9,7	-9,8	-12,3
Liiketoiminnan nettorahavirta	-0,9	8,6	-1,2	37,9	49,9
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1,8	-1,3	-6,3	-4,6	-7,0
Muut sijoitukset	0,0	0,0	0,0	0,0	-0,3
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Myönnetyt lainat	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Luovutustuotot muista sijoituksista	0,0	0,0	0,0	0,0	2,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,0	0,0	-19,6
Investointien nettorahavirta	-1,8	-1,3	-6,3	-4,6	-24,9
Rahoituksen rahavirrat					
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,8	-0,7	-2,2	-2,0	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	-0,0	0,0	-0,5	-0,5
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,0	0,0	5,9	5,9
Omien osakkeiden hankinta	0,0	-0,5	0,0	-0,5	-10,7
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-9,9	-8,9	-8,9
Rahoituksen nettorahavirta	-0,8	-1,2	-12,1	-6,1	-17,0
Rahavarojen muutos	-3,5	6,0	-19,6	27,3	8,0
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	2,8	1,7	1,1	4,0	1,9
Rahavarat tilikauden alussa	152,8	184,3	170,7	160,8	160,8
Rahavarat tilikauden lopussa	152,2	192,1	152,2	192,1	170,7
Täsmäytys taseen rahavaroihin					
Taseen rahavarat kauden lopussa	43,3	142,6	43,3	142,6	110,8
Rahamarkkinasijoitukset ja määräaikaistalletukset kauden lopussa	108,9	49,4	108,9	49,4	59,9
Rahavarat kauden lopussa	152,2	192,1	152,2	192,1	170,7

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuositarkastuksen laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 -standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuositarkastuksen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2022.

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

Tämä osavuositarkastus ei sisällä kaikkia niitä tietoja, jotka on esitetty konsernitilinpäätöksessä 31.12.2022.

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 käyttökattetta tärkeimpänä tunnuslukuna.

Roviolla ei ollut katsauskaudella asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (ts. 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	30.9.2023	30.9.2022	31.12.2022
Venture Capital -sijoitus	0,1	0,4	0,4
Yhteensä	0,1	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 poikkeavia lähipiiriliiketoimia.

5. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	7-9/ 2023	7-9/ 2022	1-9/ 2023	1-9/ 2022	1-12/ 2022
Osakekohtainen tulos, euroa	0,12	0,10	0,30	0,30	0,30
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,12	0,10	0,30	0,30	0,30
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	76 179	75 470	79 179	75 470	76 107
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	76 179	75 541	76 159	74 906	75 218
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	76 748	76 481	77 081	75 751	76 091