

Rovio Entertainment Oyj

Puolivuotiskatsaus

12.8.2021

Q1

PUOLIVUOTISKATSAUS TAMMI-KESÄKUUN 2021

21

Pelien liikevaihto kasvoi 6 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein toisella vuosineljänneksellä

Huhti-kesäkuu 2021 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 68,8 miljoonaa euroa (69,2) ja laski 0,6 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 6,2 miljoonaa euroa (13,8) ja oikaistu liikevoittomarginaali 8,9 prosenttia (20,0)
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 8,7 miljoonaa euroa (15,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali 12,7 prosenttia (22,9)
- Games-segmentin liikevaihto laski 0,7 prosenttia 66,4 miljoonaan euroon (66,9). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 6 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 66,6 miljoonaa euroa (67,7) ja laski 1,7 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 5 prosenttia.
- Rovio ryhtyi pitkäaikaiseen yhteistyöhön Gutsy Animations ja Moomin Characters -yritysten kanssa. Rovio saa oikeudet kehittää ja julkaista Muumi-hahmoihin perustuvia pelejä mille tahansa alustalle, sekä yksinoikeuden mobiilipelialustoille. Roviosta tuli myös Muumilaakso-animaatiosarjan tekijän Gutsy Animations Oy:n vähemmistöosakas 2,5 miljoonan euron pääomasijoituksella sekä 2,5 miljoonan euron vaihtovelkakirjalla.
- Small Town Murders -pelin kasvu jatkui ja pelin bruttomyynti oli vuosineljänneksellä 4,7 miljoonaa euroa
- Angry Birds Friends –peli jatkoi hyvää suoritustaan ja bruttomyynti kasvoi 8,3 miljoonaan euroon
- Rovio julkaisi huhtikuussa Darkfire Heroes -pelin, joka tuotti 1,1 miljoonan euron bruttomyyntin vuosineljänneksellä
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 21,3 miljoonaa euroa (14,0) ja 32,0 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (20,9)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 7,6 miljoonaa euroa (18,7)
- Osakekohtainen tulos oli 0,07 euroa (0,15)

Tammi-kesäkuu 2021 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 135,9 miljoonaa euroa (135,8) ja kasvoi 0,1 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 16,2 miljoonaa euroa (26,9) ja oikaistu liikevoittomarginaali 12,0 prosenttia (19,8)
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 21,0 miljoonaa euroa (32,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 15,5 prosenttia (23,6)
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 1,3 prosenttia 131,3 miljoonaan euroon (129,6). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 8 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 130,7 miljoonaa euroa (129,8) ja kasvoi 0,7 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 7 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 38,5 miljoonaa euroa (27,5) ja 29,4 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (21,2)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 4,6 miljoonaa euroa (6,2), ja laski 24,9 prosenttia vuositasolla.
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 10,1 miljoonaa euroa (30,2)
- Osakekohtainen tulos oli 0,17 euroa (0,26)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	4-6/ 2021	4-6/ 2020	Muutos, %	1-6/ 2021	1-6/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	68,8	69,2	-0,6 %	135,9	135,8	0,1 %	272,3
Käyttökate (EBITDA)	8,7	16,1	-45,7 %	20,5	31,9	-35,9 %	60,0
Käyttökate-%	12,7 %	23,2 %		15,1 %	23,5 %		22,0 %
Oikaistu käyttökate	8,7	15,9	-45,0 %	21,0	32,0	-34,4 %	60,1
Oikaistu käyttökate-%	12,7 %	22,9 %		15,5 %	23,6 %		22,1 %
Liikevoitto	6,2	14,1	-56,2 %	15,7	26,8	-41,4 %	42,5
Liikevoittomarginaali, %	8,9 %	20,3 %		11,5 %	19,7 %		15,6 %
Oikaistu liikevoitto	6,2	13,8	-55,5 %	16,2	26,9	-39,6 %	47,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	8,9 %	20,0 %		12,0 %	19,8 %		17,3 %
Tulos ennen veroja	6,1	14,8	-59,0 %	16,5	26,3	-37,4 %	40,7
Investoinnit	0,8	1,1	-21,3 %	1,8	1,8	-4,0 %	3,9
Käyttäjähankinta	21,3	14,0	51,8 %	38,5	27,5	40,4 %	58,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	18,5 %	19,7 %		18,5 %	19,7 %		24,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-72,5 %	-68,1 %		-72,5 %	-68,1 %		-77,6 %
Omavaraisuusaste, %	84,9 %	83,1 %		84,9 %	83,1 %		82,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,15	-54,4 %	0,17	0,26	-35,4 %	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,15	-54,5 %	0,17	0,26	-35,7 %	0,43
Liiketoiminnan rahavirta, netto	7,6	18,7	-59,4 %	10,1	30,2	-66,7 %	63,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	481	460	4,4 %	484	463	4,4 %	470

Suluissa olevat luvut viittaavat vastaavaan ajanjaksoon vuotta aiemmin, ellei toisin mainita. Laskentakaavat ja määritelmät on esitetty Tunnusluvut-osiossa.

Vertailukelpoisin valuuttakurssein esitetyt muutokset kausien välillä on laskettu kurssaamalla raportointikauden luvut vertailukauden keskimääräisellä Yhdysvaltain dollarin ja euron välisellä valuuttakurssilla ottaen huomioon Yhdysvaltain dollaripohjaiset pelinsisäiset ostokset Yhdysvalloissa sekä globaalit mainosverkkomyynnit.

Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand

Ensimmäinen puoli vuotta Rovion toimitusjohtajana on ollut palkitseva. Kasvatimme liikevaihtoaamme vertailukelpoisin valuuttakurssein toiseen vuosineljännekseen 2020 verrattuna. Se oli koronapandemian alkuaikaa, ja tuolloin näkyi kotiin eristäytymisen positiiviset vaikutukset pelimarkkinaan. Tämän lisäksi otimme harppauksia eteenpäin Angry Birds -brändistrategian ja M&A-strategian toteuttamisessa. Organisaatiomme on aktiivinen ja motivoitunut, toteutamme strategiaamme vauhdilla eteenpäin ja uskomme, että markkina-asemamme paranee joka askeleella.

Live-pelieimme osalta hyvä vauhti vuoden ensimmäiseltä neljännekseltä jatkui toisellakin neljänneksellä. Pelien liikevaihto kasvoi kuusi prosenttia vertailukelpoisin valuutoin. Kasvua ajoivat kesäkuussa 2020 julkaistu Small Town Murders -peli ja Angry Birds Friends. Olemme erittäin ylpeitä Angry Birds Friends -tiimimme hyvästä työstä vanhimman live-pelimme jatkuvan kasvun saavuttamisessa. Iloitsemme myös Small Town Murders -pelin kasvamisesta tällä neljänneksellä, joka oli pelin kolmas perättäinen kasvuneljännes.

Huhtikuussa julkaisimme uuden pelin Darkfire Heroes. Peli on kehitetty vuonna 2020 ostamassamme Kööpenhaminan studiossa. Emme ole toistaiseksi saavuttaneet pelin tavoitteiden mukaista kasvua, mutta tiimi jatkaa kehitystyötä tuomalla peliin lisää tapahtumia ja sisältöä sekä tutkimalla tapoja optimoida markkinointia mid-core-pelikategoriassa, joka on meille vielä uusi. Teimme myös päätöksen lopettaa koemarkkinoinnissa olevan 4x-strategiapeli Hardhead Squadin kehittämisen. Emme nähneet pelille tarpeeksi potentiaalia maailmanlaajuisesta julkaisusta silmällä pitäen, ja uskomme, että resurssien keskittäminen muihin arvoa luoviin projekteihin on tässä vaiheessa tärkeämpää. Haluankin kiittää tiimiä kovasta työstä koko projektin aikana.

Meillä on kaksi muuta peliä koemarkkinoinnissa, Supernatural City ja Angry Birds Journey. Molemmat pelit etenevät hienosti suunnitelman mukaisesti. Lopuksi, Angry Birds Reloaded julkaistiin Apple Arcade -pelialustalle toisen neljänneksen aikana. Peli nousi nopeasti julkaisualustan ensimmäiselle sijalle. Angry Birds -fanit olivat julkaisusta niin innoissaan, että näimme positiivisen vaikutuksen myös Angry Birds 2 -pelimme latauksissa. Angry Birds 2 -peli saavutti 12 kuukauden piikin latauksissa hyvin pian Angry Birds Reloadedin julkaisun jälkeen.

Olimme iloisia julkistaessamme kesäkuussa pitkän aikavälin kumppanuuden Moomin Characters ja Gutsy Animations -yritysten kanssa. Kumppanuus antaa meille yksinoikeudelliset oikeudet kehittää Muumi-hahmoihin perustuvia mobiilipelejä. Ensimmäinen peli onkin jo kehitteillä ja se on suunniteltu julkaistavan koemarkkinointiin myöhemmin tänä vuonna. Maksettu mainonta dominoi mobiilipelialaa kasvavassa määrin, mutta vahvojen brändien hyödyntäminen korkeatasoisten pelikokemusten kautta ajaa tehokkaasti organisaation latausten kasvua ja alentaa käyttäjähankintakustannuksia. Tämä on linjassa brändistrategiamme kanssa. Se, että voimme kehittää pelejä kahdelle vakiintuneelle ja rakastetulle brändille parantaa asemaamme vuosiksi eteenpäin. Jatkoimme Angry Birds -strategiamme kehittämistä työstämällä kunnianhimoista tuoteportfoliotamme eteenpäin ja luomalla tiiviimmän ja aidomman vuorovaikutuksen faniemme kanssa. Onkin hienoa nähdä, että strategiamme kantaa hedelmää. Peliyhteisö on innoissaan ja halukas kehittämään pelejä kanssamme.

Tänään ilmoitimme Ruby Games -pelistudion ostosta. Turkin Izmirissä sijaitsevalla Ruby Gamesilla on vahva kokemus hyper-casual -pelien kehittämisestä. Sijoituksemme tähän markkinan osa-alueeseen on hyödyllinen molemmille osapuolille, sillä yrityskaupan kautta laajennamme pelaajiemme verkostoa ja monipuolistamme peliportfoliotamme. Jakelualustojen tuomat muutokset tietosuojakäytäntöihin tekevät kohdennetusta käyttäjähankinnasta vaikeampaa, joten laajemman ja tehokkaamman ekosysteemin rakentaminen, jossa pelaajat pysyvät aktiivisina pidempään, on strateginen etu. Tämän lisäksi hyper-casual -pelimarkkina on kasvava segmentti ja yritystason kautta saatava mainonnan tuotto tuo tasapainoa liikevaihtoomme. Olemme erittäin innoissamme voidessamme toivottaa Ruby Gamesin osaavan tiimin tervetulleeksi osaksi Roviota!

Viimeiset 17 kuukautta on todistanut sen, että Roviolaiset ovat sinnikkäitä, ketteriä ja päättäväisiä. Roviolaiset löytävät innovatiivisia ratkaisuja työn tekemiseen hankalissakin tilanteissa samalla tukien toisiaan. Tunnistamme onnistuneen luovan ja yhteisöllisen työn tarvitsevan kanssakäymistä kollegojen kanssa, joten siirrymme tilanteen salliessa joustavaan työnteon hybridimalliin, kuitenkin kunnioittaen jokaisen roviolaisen tilannetta ja projektin tarpeita. Uskomme, että parhaat päätökset toimivaan prosessiin tekevät tiimit itse, ja haluammekin antaa heille siihen täyden päätäntävällän.

2021 näkymät (muuttumattomat)

Mobiilipelimarkkinat jatkavat kasvuaan kasuaalipelien ollessa merkittävä kasvun ajuri. Koronapandemia kiihdyttää muutoksia kuluttajien käyttäytymisessä ja markkinatrendeissä. Näillä on tärkeä vaikutus sekä nykypelien operaatioon että uusien pelien kehitykseen. Nämä asiat yhdistettynä muihin alan muutoksiin, kuten Applen tietosuojakäytäntöön, lisäävät lyhyen ajan epävarmuutta markkinaympäristössä

Fokusoimme avain live-pelieimme suorituksen parantamiseen sekä uusien innovatiivisten tuotteiden lanseeraukseen. Jatkamme huolellista käyttäjähankintaa. Markkinatilanteesta, investointiemme suorituskyvystä ja uusien pelien lanseerauksista riippuen tavoittelemme käyttäjähankintainvestointien lisäämistä tulevien vuosien kasvun rakentamiseksi. Tällä voi olla vaikutuksia lyhyen tähtäimen kannattavuuteen.

Jatkamme investointejamme tulevaisuuden pelaamisen hankkeisiin hyödyntämällä trendejä, joita näemme kuluttajien käyttäytymisessä sekä rakentamalla positiotamme nopeasti kehittyvillä markkinoilla.

Tämän lisäksi haemme kasvua synergioita ja pitkän tähtäimen arvon kasvua mahdollistavilla yrityskaupoilla.

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2021 puolivuotiskatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 12.8.2021 klo 14.00–15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 26539023#

Suomi: +358 9 8171 0310

Ruotsi: +46 8566 42651

Iso-Britannia: +44 3333 000 804

Yhdysvallat: +1 6 319 131 422

Lisätietoja:

toimitusjohtaja Alex Pelletier-Nordmand, 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 tähän mennessä ladattu jo yli 4,5 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009, ja on sittemmin peleistä lisensointinsa kautta laajentunut erilaisiin viihde- ja kuluttajatuotekategorioihin. Rovio tarjoaa useita mobiilipelejä, animaatioita ja on tuottanut Angry Birds -elokuvan vuonna 2016, ja elokuvan jatko-osa, Angry Birds -elokuva 2 julkaistiin 2019. Rovion pääkonttori on Espoossa ja yhtiö on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n puolivuotiskatsaus 1-6/2021

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon toukokuu 2021 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvioitiin olevan 86,9 miljardia dollaria vuonna 2020, mikä oli 27,1 prosenttia kasvua vuodessa. Suurempi kasvuvauhti vuonna 2020 johtuu globaalien pelaamisen aktiivisuuden lisääntymisestä koronapandemian aiheuttamien fyysisten rajoitusten vuoksi. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 4,4 prosenttia vuonna 2021 johtuen viime vuoden erityisen nopeasta kasvusta.

Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 7,4 prosentin CAGR vauhdilla vuosina 2020-2023 ja länsimarkkinoiden 5,5 prosentin CAGR:lla.

Liikevaihto ja tulos

Huhti-kesäkuu 2021

Rovion liikevaihto vuoden toisella vuosineljänneksellä oli 68,8 miljoonaa euroa (69,2) ja laski 0,6 prosenttia vuositasolla. Games-segmentin liikevaihto laski 0,7 prosenttia 66,4 miljoonaan euroon (66,9). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 6 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 66,6 miljoonaa euroa (67,7) ja laski 1,7 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 5 prosenttia.

Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 26,6 miljoonaa euroa ja laski 8 prosenttia vuodessa koronapandemista johtuvan globaalien liikuntarajoitusten tuomasta aktiivisten käyttäjien kasvusta vertailukaudella. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 15,0 miljoonaa euroa, joka oli 8 prosenttia alhaisempi kuin vuosi sitten. Angry Birds Friends -peli jatko hyvää suoritustaan ja bruttomyynti kasvoi 14 prosenttia vuodessa 8,3 miljoonaan euroon. Small Town Murders, uuden IP:n peli, joka julkaistiin kesäkuussa 2020 jatkoi kasvuaan ja saavutti 4,7 miljoonan euron bruttomyyntin. Rovion uusin peli Darkfire Heroes, joka julkaistiin huhtikuussa saavutti 1,1 miljoonan euron bruttomyyntin ja kasvoi odotuksia hitaammin.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,4 miljoonaa euroa (2,3) ja kasvoi 3,3 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 1,4 miljoonasta eurosta (0,7) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 1,0 miljoonasta eurosta (1,6) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate laski 8,7 miljoonaan euroon (15,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 12,7 prosenttiin (22,9).

Konsernin oikaistu liikevoitto laski 6,2 miljoonaan euroon (13,8), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 8,9 prosenttiin (20,0). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja. Oikaisut kaudella huhti-kesäkuu 2020 olivat yhteensä -0,2 miljoonaa euroa ja liittyivät Darkfire Games -pelistudion hankintaan.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 9,6 miljoonaan euroon (18,1) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 14,5 prosenttiin (27,1). Games-segmentin alhaisempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui pääosin korkeammista käyttäjähankintainvestoinneista: 21,3 miljoonaa euroa (14,0) ja 32,0 prosenttia liikevaihdosta (20,9). Korkeampi käyttäjähankintainvestointi vuoden takaiseen verrattuna liittyi pääsääntöisesti Small Town Murders -pelin kasvattamiseen ja Darkfire Heroes-pelin julkaisuun.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 1,4 miljoonaan euroon (1,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali kasvoi 60,4 prosenttiin (41,3). Brand Licensing -segmentin korkeampi oikaistu käyttökate johtui elokuvien suuremmasta osuudesta liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 6,1 miljoonaa euroa (14,8) ja osakekohtainen tulos 0,07 euroa (0,15).

Tammi-kesäkuu 2021

Rovion liikevaihto vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla oli 135,9 miljoonaa euroa (135,8) ja kasvoi 0,1 prosenttia vuositasolla.

Games-segmentin liikevaihto oli 131,3 miljoonaa euroa (129,6), ja kasvoi 1,3 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 8 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 4,6 miljoonaa euroa (6,2) ja laski 24,9 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 3,0 miljoonasta eurosta (3,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui kahdesta Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 1,6 miljoonasta eurosta (3,0) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 21,0 miljoonaa euroa (32,0), tai 15,5 prosenttia (23,6) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto laski 16,2 miljoonaan euroon (26,9), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 12,0 prosenttiin (19,8). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,6 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids palvelun alasajoon. Vertailukaudella Tammi-kesäkuu 2020 oikaisut olivat yhteensä 0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön ja Hatch Entertainment uudelleenjärjestelyihin sekä Darkfire Games -pelistudion hankintaan.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 23,5 miljoonaan euroon (35,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 17,9 prosenttiin (27,7) pääsääntöisesti johtuen suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista, jotka olivat katsauskaudella 38,5 miljoonaa euroa (27,5) ja 29,4 prosenttia pelien liikevaihdosta (21,2).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 2,7 miljoonaan euroon (3,5) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 57,3 prosenttia (57,0). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui alhaisemmasta liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 16,5 miljoonaa euroa (26,3) ja osakekohtainen tulos 0,17 euroa (0,26).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,8 miljoonaa euroa (1,1) vuoden 2021 toisella vuosineljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,6) toisella vuosineljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa (0,1) euroa, liittyen TV-animaatiosarjan ulkoistettuun kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (0,3) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2021 toisella vuosineljänneksellä -7,5 miljoonaa euroa (-21,6), koostuen 8,8 miljoonan euron osingon maksusta sekä 1,0 miljoonan euron lainan osittaisesta takaisinmaksusta Business Finlandille ja 3,2 miljoonan euron osakeoptio-oikeuksien merkinnöistä saaduista maksuista.

Toisen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 8,3 miljoonaa euroa (9,1), jotka koostuivat Business Finlandin 0,9 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 7,4 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 135,5 miljoonaa euroa (116,7).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Huhti-kesäkuu 2021

Games-segmentin liikevaihto oli katsauskadella 66,4 miljoonaa euroa (66,9) ja laski 0,7 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 6 prosenttia. Bruttomyynti laski 1,7 prosenttia 66,6 miljoonaan euroon (67,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 5 prosenttia.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 26,6 miljoonaa, ja kasvoi 5,3 prosenttia edelliseen neljännekseen verrattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Small Town Murders ja Sugar Blast.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 9,6 miljoonaan euroon (18,1) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 14,5 prosenttiin (27,1). Oikaistun käyttökateen lasku johtui pääasiassa suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista, mutta myös liiketoiminnan kulut kasvoivat.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 21,3 miljoonaan euroon edellisvuoden 14,0 miljoonasta eurosta. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 32,0 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (20,9). Vuoden 2021 ensimmäiseen neljännekseen verrattuna Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin hieman. Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankinnat pysyivät samalla tasolla. Small Town Murders -pelin käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat edellisen vuosineljänneksen tasosta. Darkfire Heroes -pelin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin huhti-toukokuussa, mutta vähennettiin kesäkuussa, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa.

Toisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 71,6 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Dream Blast, Sugar Blast, Small Town Murders ja Dark Fire Heroes) peleihin ja 28,4 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 -peliin.

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

Tammi-kesäkuu 2021

Games-segmentin liikevaihto oli vuoden 2021 ensimmäisellä vuosipuoliskolla 131,3 miljoonaa euroa (129,6) ja kasvoi 1,3 prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 8 prosenttia. Bruttomyynti kasvoi 0,7 prosenttia 130,7 miljoonaan euroon (129,8). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 7 prosenttia.

Games-segmentin käyttökate laski 23,5 miljoonaan euroon (35,9) ja käyttökatemarginaali laski 17,9 prosenttiin (27,7). Käyttökateen lasku johtui pääasiassa katsauskauden suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä liiketoiminnan kulujen kasvusta etenkin kasvaneen henkilöstömäärän seurauksena.

Käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin puolivuotiskaudella 38,5 miljoonaan euroon (27,5) ja 29,4 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (21,2).

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit puolivuotiskaudella olivat 1,2 miljoonaa euroa (1,2).

Miljoonaa euroa	4-6 2021	4-6/ 2020	Muutos, %	1-6/ 2020	1-6/ 2021	Muutos %	1-12/ 2020
Bruttomyynti	66,6	67,7	-1,7 %	130,7	129,8	0,7 %	259,2
Liikevaihto	66,4	66,9	-0,7 %	131,3	129,6	1,3 %	258,2
Oikaistu käyttökate	9,6	18,1	-46,9 %	23,5	35,9	-34,6 %	65,8
Oikaistu käyttökate, %	14,5 %	27,1 %	-	17,9 %	27,7 %	-	25,5 %
Käyttökate	9,6	18,1	-46,9 %	23,5	35,9	-34,6 %	65,8
Käyttökate, %	14,5 %	27,1 %	-	17,9 %	27,7 %	-	25,5 %
Käyttäjähankinta	21,3	14,0	51,8 %	38,5	27,5	40,4 %	58,7
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	32,0 %	20,9 %	-	29,4 %	21,2 %	-	22,7 %
Investoinnit	0,6	0,6	-13,4 %	1,2	1,2	-4,3 %	2,4

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin 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 asiakkassopimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty liikevaihtoon liitetiedoissa.

Vuoden 2021 toisella neljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti laski 1,7 prosenttia 66,6 miljoonaan euroon (67,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 5 prosenttia.

Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä (DAU) pysyi ensimmäisen vuosineljänneksen tasolla, 4,2 miljoonassa. Viiden suurimman pelin käyttäjämäärä pysyi myös ensimmäisen vuosineljänneksen tasolla, 3,1 miljoonassa.

Maksavien pelaajien määrä (MUP) kasvoi top-5 pelien osalta 1 prosentin 397 tuhanteen edellisen neljänneksen tasolta (394 tuhatta). Koko portfolion MUP pysyi edellisen vuosineljänneksen tasolla 455 tuhannessa (Q1 2021 454 tuhatta). Koko portfolion liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPU) pysyi edellisen vuosineljänneksen tasolla 17 sentissä ja top-5 pelien ARPPU 20 sentissä. Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden, MARPPU, kasvoi hieman, top-5 pelien MARPPU 41,7 euroon (Q1 2021 40,7) ja koko portfolion MARPPU 42,5 euroon (Q1 2021 41,1).

Miljoonaa euroa	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2019
Bruttomyynti top-5	57,0	55,0	55,7	55,1	58,6	53,7
Bruttomyynti yhteensä	66,6	64,2	64,9	64,5	67,7	62,1

Miljoonaa	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2019
DAU top-5	3,1	3,1	3,2	3,2	3,7	3,7
DAU kaikki	4,2	4,2	4,4	4,5	5,1	5,4
MAU top-5	17,1	16,6	17,6	18,1	20,1	19,7
MAU kaikki	26,0	25,6	27,3	29,4	32,5	36,5

Tuhatta	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2019
MUP top-5	397	394	404	380	390	393
MUP kaikki	455	454	467	445	453	454

Euroa	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2019
ARPDau top-5	0,20	0,20	0,19	0,19	0,17	0,16
ARPDau kaikki	0,17	0,17	0,16	0,16	0,15	0,13
MARPPU top-5	41,7	40,7	39,8	42,6	44,9	39,6
MARPPU kaikki	42,5	41,1	39,9	42,5	44,7	39,6

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Toisen neljänneksen bruttomyynti kasvoi 4 prosenttia ensimmäiseen vuosineljännekseen verrattuna. Suurimmat muutokset olivat Small Town Murders -pelin 22 prosentin kasvu 4,7 miljoonaan euroon ja Angry Birds 2:n 5 prosentin kasvu 26,6 miljoonaan euroon.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 26,6 miljoonaa euroa ja se laski 8 prosenttia vuoden takaisesta. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat hieman toisella vuosineljänneksellä.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 15,0 miljoonaa euroa. Bruttomyynti laski 8 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna, lähinnä vuoden 2020 alennetun käyttäjähankinnan seurauksena. Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät vuoden 2021 ensimmäisen vuosineljänneksen tasolla.

Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 8,3 miljoonaa euroa, ja se oli korkein taso sitten vuoden 2017 toisen vuosineljänneksen jälkeen.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,5 miljoonan euron bruttomyyntin ja laski 2 prosenttia edellisvuoteen verrattuna.

Angry Birds Match -pelin bruttomyynti laski 2,2 miljoonaan euroon käyttäjähankinnan käytännössä päättyttyä vuonna 2020.

Muut pelit -ryhmä saavutti yhteensä 7,3 miljoonan euron bruttomyyntin (Q2 2020: 8,1). Rovion uusin peli Darkfire Heroes-peli julkaistiin huhtikuussa ja se saavutti 1,1 miljoonan bruttomyyntin katsauskaudella.

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	4-6/2021	1-3/2021	10-12/2020	7-9/2020	4-6/2020	1-3/2020
AB 2	26,6	25,2	26,2	26,5	28,8	25,0
AB Dream Blast	15,0	15,4	15,2	15,5	16,4	16,1
AB Friends	8,3	8,1	8,0	7,2	7,3	5,6
Small Town Murders	4,7	3,9	3,8	3,0	1,0	0,2
Sugar Blast	2,5	2,5	2,5	2,5	2,6	2,3
AB Match	2,2	2,4	2,5	2,9	3,6	4,4
Muut pelit	7,3	6,8	6,6	6,9	8,1	8,4
Yhteensä	66,6	64,2	64,9	64,5	67,7	62,1

Brand Licensing

Huhti-kesäkuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 2,4 miljoonaa euroa (2,3) ja kasvoi 3,3 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 1,4 miljoonasta eurosta (0,7) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 1,0 miljoonasta eurosta (1,6) Consumer Products -liiketoiminnasta. Koronapandemia vaikutti Consumer Productsin liikevaihtoon heikentävästi läpi tuotekategorioiden. Content Licensing liiketoiminnassa raportoidun Angry Birds -elokuvien liikevaihdon odotetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihdon ajoitus ja suuruus voi vaihdella merkittävästi vuosineljänneksittäin.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 1,4 miljoonaan euroon (1,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali 60,4 prosenttiin (41,3). Oikaistu käyttökate oli vertailukautta korkeampi johtuen Angry Birds elokuvien isommasta osuudesta liikevaihdosta.

Tammi-kesäkuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla oli 4,6 miljoonaa euroa (6,2) ja laski 24,9 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 3,0 miljoonasta eurosta (3,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa on ensimmäisen Angry Birds elokuvan tuloja, sekä 1,6 miljoonasta eurosta (3,0) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,7 miljoonaa euroa (3,5) ja oikaistu käyttökatemarginaali 57,3 prosenttia (57,0). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienentyneestä liikevaihdosta.

Miljoonaa euroa	4-6/ 2021	4-6/ 2020	Muutos, %	1-6/ 2021	1-6/ 2020	Muutos %	1-12/ 2020
Liikevaihto	2,4	2,3	3,3 %	4,6	6,2	-24,9 %	14,0
Consumer products	1,0	1,6	-37,7 %	1,6	3,0	-45,8 %	4,9
Content licensing	1,4	0,7	91,7 %	3,0	3,2	-5,1 %	9,1
Oikaistu käyttökate	1,4	1,0	51,0 %	2,7	3,5	-24,6 %	8,9
Oikaistu käyttökate-%	60,4 %	41,3 %		57,3 %	57,0 %		64,1 %
Käyttökate	1,4	1,0	51,0 %	2,7	3,4	-21,0 %	8,8
Käyttökate-%	60,4 %	41,3 %		57,3 %	54,4 %		62,9 %
Investoinnit	0,1	0,1	21,9 %	0,1	0,2	-32,8 %	0,3
Poistot	1,0	0,7	40,5 %	2,0	2,5	-17,2 %	8,1

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Oikaistu käyttökate muut-segmentissä (joka koostuu konsernin toiminnoista ja kuluista sekä Hatch Entertainmentistä) katsauskaudella oli -2,3 miljoonaa euroa (-3,2). Katsauskaudella ei ollut oikaisuja. Vertailukaudella huhti-kesäkuu 2020 oikaisut olivat yhteensä -0,2 miljoonaa euroa ja liittyivät Darkfire Games-pelistudion yrittäjäkauppaan.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.6.2021	30.6.2020	31.12.2020
Pitkäaikaiset varat	42,9	42,9	38,6
Lyhytaikaiset saamiset	35,9	38,5	31,0
Rahamarkkinasijoitukset	50,7	69,6	50,5
Rahavarat	84,8	47,0	88,4
Varat yhteensä	214,3	198,1	208,5
Oma pääoma	175,4	157,9	165,4
Rahoitusvelat	8,3	9,1	10,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	7,6	8,0	7,5
Muut lyhytaikaiset velat	23,0	23,1	25,1
Oma pääoma ja velat yhteensä	214,3	198,1	208,5

Rovion taseen loppusumma 30.6.2021 oli 214,3 miljoonaa euroa (198,1), josta oman pääoman osuus oli 175,4 miljoonaa euroa (157,9). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 135,5 miljoonaa euroa (116,7). Käteisvarat olivat 84,8 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 50,7 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen muutos katsauskaudella johtui pääosin 7,6 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensi 5,8 miljoonan investoinnit sekä 7,5 miljoonan rahoituksien rahavirrat.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 7,6 miljoonaa euroa (8,0).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.6.2021 yhteensä 42,9 miljoonaa euroa (42,9). Katsauskaudella pitkäaikaisia saamiset sekä investoinnit kasvoivat, Rovion ilmoittaessa 21. kesäkuuta ryhtyvän pitkäaikaiseen yhteistyöhön Gutsy Animations ja Moomin Characters -yritysten kanssa. Roviosta tuli Gutsy Animations Oy:n vähemmistöosakas 2,5 miljoonan euron pääomasijoituksella sekä 2,5 miljoonan vaihtovelkakirjalla. Aineettomien hyödykkeiden muutos johtuu poistoista, liittyen pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa ensimmäisen Angry Birds -elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 75 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 77 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 30.6.2021 oli negatiivinen 127,2 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat 0,9 miljoonan euron Business Finlandin lainoista sekä 7,4 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma,

miljoonaa euroa	4-6/2021	4-6/2020	1-6/2021	1-6/2020	1-12/2020
Liiketoiminnan rahavirrat	7,6	18,7	10,1	30,2	63,6
Investointien rahavirrat	-5,8	-0,7	-7,0	-2,0	-4,7
Rahoituksen rahavirrat	-7,5	-21,6	-7,4	-36,2	-43,7
Rahavarojen muutos	-5,8	-3,5	-4,4	-8,0	15,2
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,1	-0,9	1,0	-0,1	-1,1
Rahavarat kauden alussa	141,2	121,1	138,9	124,7	124,7
Rahavarat kauden lopussa	135,5	116,7	135,5	116,7	138,9

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 7,6 miljoonaa euroa (18,7) toisella vuosineljänneksellä. Toisen vuosineljänneksen nettorahavirran lasku johtui suuremmasta käyttöpääoman muutoksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -5,8 miljoonaa euroa (-0,7) toisella vuosineljänneksellä. Investointien kasvu vertailukauteen nähden johtui pääosin 2,5 miljoonan euron pääomasijoituksesta sekä 2,5 miljoonan vaihtovelkakirjasta Gutsy Animationsiin. Gamesin investoinnit katsauskaudella olivat 0,6 miljoonan euroa ja Muut-segmentin 0,2 miljoonaa euroa, sisältäen investoinnit koneisiin ja kalusteisiin sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirta oli -7,5 miljoonaa euroa (-21,6) toisella vuosineljänneksellä. Toisen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin 8,8 miljoonan euron osinkojen maksusta, 1,0 miljoonan euron lainan takaisinmaksusta Business Finlandille sekä 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista jota tasasi osakeoptio-oikeuksien merkinnöistä saadut 3,2 miljoonan euron maksut.

Henkilöstö

Huhtikuusta kesäkuuhun 2021 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 481 henkilöä (460). Näistä 397 henkilöä (372) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 12 henkilöä (20) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 60 (40) henkilöä konsernin toiminnoissa ja 11 (29) henkilöä Hatch Entertainmentissa. Konsernin toiminnon raportoitu henkilömäärä lisääntyi osittain, kun keskitettiin osa tukitoiminnon rooleista, jotka aikaisemmin on raportoitu liiketoimintayksiköiden luvuissa.

	4-6/ 2021	4-6/ 2020	Muutos, %	1-6/ 2021	1-6/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	481	460	4,4 %	484	463	4,4 %	470
Työntekijät (kauden loppu)	479	472	1,5 %	479	472	1,5 %	480

Liputusilmoitukset

Rovio ei saanut yhtään liputusilmoitusta raportointikauden aikana.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.6.2021 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 82 101 203 kappaletta.

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

Rovio Entertainment Oyj omisti 30.6.2021 omia osakkeitaan 7 715 684.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Adventurous Solutions Ab	6 459 500	7,9 %
Brilliant Problems Oy	6 459 500	7,9 %
Impera Oy Ab	5 559 500	6,8 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 616 810	2,0 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 600 000	1,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	1 425 074	1,7 %
Hed Niklas Peter	1 365 345	1,7 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	958 004	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap.	800 000	1,0 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	27 243 733	33,2 %
Muut osakkeenomistajat	47 141 786	57,4 %
Rovio Entertainment Oyj	7 715 684	9,4 %
Yhteensä	82 101 203	100,0 %

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

Osakepohjainen kannustinjärjestely

Roviolla on pitkän aikavälin kannustinohjelma, joka koostuu osakesäästöohjelmasta työntekijöille, suunnatusta suoriteperusteisesta osakepalkkio-ohjelmasta avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä sekä rajoitetusta osakepalkkio-ohjelmasta, joka on suunnattu kohdennetusti avainhenkilöille. Näiden lisäksi Roviolla on koko henkilöstön kattava optio-ohjelma, mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä

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

Osakesäästöohjelma koostuu vuosittain alkavista ohjelmakausista, joista jokaisessa on 12 kuukauden säästökausi ja sitä seuraava omistusjakso. Osakesäästöohjelman ensimmäiseen jaksoon osallistuminen oli mahdollista noin 420 Rovion työntekijälle Suomessa ja Ruotsissa (lukuun ottamatta työntekijöitä Hatch Entertainment Oy:ssä.) Osakesäästöohjelman toinen jakso alkoi maaliskuussa 2021, johon myös työntekijöillä Tanskassa ja Kanadassa oli mahdollisuus osallistua.

Työntekijällä on mahdollisuus säästää osa palkastaan ja sijoittaa säästöosuus Rovion osakkeisiin. Säästöillä hankitaan Rovion osakkeita neljännesvuositain 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.

Osakesäästöohjelmaan osallistuminen on vapaaehtoista, ja työntekijät kutsutaan osallistumaan yhdelle ohjelmakaudelle kerrallaan. Ensimmäinen ohjelmakausi alkoi 1.4.2020 ja päättyi 31.8.2022. Ensimmäisen ohjelmakauden omistusjakso päättyi 31.8.2022, ja lisäosakkeet maksetaan osallistujille mahdollisimman pian sen jälkeen. Toinen ohjelmakausi alkoi 1.4.2021 ja päättyi 31.8.2023. Ohjelmakauden yhteenlaskettujen säästöjen määrä ei voi ylittää 2 100 000 euroa. Hallitus päättää mahdollisista tulevista ohjelmakausista ja niiden yksityiskohdista erikseen.

Roviolla on suoriteperusteinen osakepalkkio-ohjelma avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmän jäsenet. Osakepalkkio-ohjelma tarkoituksena on motivoida yhtiön avainhenkilöitä työskentelemään omistaja-arvon kasvattamiseksi pitkällä aikavälillä tarjoamalla heille osakepohjaisen palkkion, joka perustuu hallituksen asettamien ansaintakriteerien saavuttamiseen. Osakepalkkio-ohjelmassa on kolme vuosittain alkavaa ansaintajaksoa, kalenterivuodet 2020, 2021 ja 2022. Jokaista ansaintajaksoa seuraa vuoden mittainen odotusjakso, kalenterivuodet 2021, 2022 ja 2023.

Osakepalkkio-ohjelma tarjoaa osallistujalle mahdollisuuden ansaita osakkeita ansaintakriteereille asetettujen suoritusasteiden saavuttamisen perusteella. Rovion hallitus asettaa vaadittavat suoritusasteet vuosittain jokaiselle ansaintajaksolle. Mahdolliset palkkiot maksetaan osittain osakkeina ja osittain rahana kunkin odotusjakson päättymisen jälkeen keuhällä 2022, 2023 ja 2024. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa palkkiosta aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut. Palkkiota ei pääsääntöisesti makseta, jos osallistujan työ- tai toimisuhte päättyy ennen palkkion maksamista.

Ensimmäisen ohjelman ansaintakriteerit ovat Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %, pois lukien Hatch Entertainment Oy) ja pelien suhteellinen liikevaihtokasvu (%). Ansaintajakson 2020 perusteella maksettavat mahdolliset palkkiot vastaavat yhteensä enintään arviolta 738 000 Rovio Entertainment Oy:n osakkeen arvoa sisältäen myös rahana maksettavan osuuden. Suoriteperusteisen osakepalkkio-ohjelmasta on allokoitu enimmäisarvoltaan 565 500 brutto-osaketta (mukaan lukien rahana maksettavan osuuden), joiden toteuma on riippuvainen ansaintakriteerien saavuttamisesta ansaintajakson 2020 lopussa. Vuoden 2020 suoriutumisen perusteella toteutunut osuus on 50 prosenttia maksimitasosta.

Vuoden 2021 toisen ohjelman ansaintakriteerit ovat 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, mukaan lukien rahana maksettava osuus, joiden toteuma on riippuvainen asetetuista ansaintakriteereistä. Osakkeet allokoitiin 31.3.2021.

Rajoitettu osakeohjelma on rakennettu rajoitetuksi osakepooliksi, josta ennalta määrätty määrä Rovion osakkeita voidaan kohdentaa avainhenkilöille. 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 määritellyn määrän 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 keskipurssin 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 on 30.6.2021 mennessä allokoitu 675 500 osakeoikeutta.

Optio-ohjelma mahdollistaa enintään 5 000 000 option liikkeeseen laskemisen. Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka on kohdistettu vuosille 2017, 2018 ja 2019. Optioilla on kahden vuoden kertymisaika. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden osakkeen. Optio-ohjelman osallistajat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita. Optio-ohjelman osallistajat yleensä menettävät oikeutensa palkkioon, mikäli heidän työsuhteensa päättyy kertymisajan aikana.

Optio-ohjelman 2019 erillä on ajankohdan 30.6.2021 mukaisesti joko merkintä- tai kertymisjakso meneillään. 2019-optioiden alkuperäinen merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskipurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2019. 2019-optio-ohjelmasta on 30.6.2021 mennessä allokoitu 935 250 optioita.

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

30.6.2021 tilanteen mukaan osakkeen merkintähinta 2019A-sarjan optio-oikeuksilla on 6,92 euroa osakkeelta. Osakkeen merkintähinta 2019B -sarjan optio-oikeuksilla on 7,13 euroa osakkeelta. Optio-ohjelman ehtojen mukaisesti osakkeen merkintähintaa alennetaan ennen osakemerkintää päätettyjen osinkojen määrällä kunkin osingonjaon täsmäytyspäivänä. Osakkeen merkintähinta on kuitenkin aina vähintään 0,01 euroa. Varojenjaon oikaisu ei kuitenkaan koske hallituksen päättämää optio-oikeuksien alalajia 2019B.

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

Riskit

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

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

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

Olenneisimmat riskit liittyvät Rovion markkinoilla olevien kärkipelien taloudelliseen suorituskykyyn, näiden pelien jatkuvaan kehittämiseen sekä uusien menestyvien pelien kehitykseen. Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailusasetelmissa voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen. Viranomaisen toiminta ja säädökset eri maissa sekä sisällönjakelijoiden ehtojen ja säännösten muutokset voivat vaikuttaa liiketoimintaan ja sen kehitykseen lyhyellä ja pitkällä aikavälillä.

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

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

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

2021 näkymät (muuttumattomat)

Mobiilipelimarkkinat jatkavat kasvuaan kasuaalipelien ollessa merkittävä kasvun ajuri. Koronapandemia kiihdyttää muutoksia kuluttajien käyttäytymisessä ja markkinatrendeissä. Näillä on tärkeä vaikutus sekä nykypelien operaatioon että uusien pelien kehitykseen. Nämä asiat yhdistettynä muihin alan muutoksiin, kuten Applen tietosuojakäytäntöön, lisäävät lyhyen ajan epävarmuutta markkinaympäristössä

Fokusoimme avain live-pelien suorituksen parantamiseen sekä uusien innovatiivisten tuotteiden lanseeraukseen. Jatkamme huolellista käyttäjähankintaa. Markkinatilanteesta, investointiemme suorituskyvystä ja uusien pelien lanseerauksista riippuen tavoittelemme käyttäjähankintainvestointien lisäämistä tulevien vuosien kasvun rakentamiseksi, jolla voi olla vaikutuksia lyhyen tähtäimen kannattavuuteen.

Jatkamme investointejamme tulevaisuuden pelaamisen hankkeisiin hyödyntämällä trendejä, joita näemme kuluttajien käyttäytymisessä sekä rakentamalla positiotamme nopeasti kehittyvillä markkinoilla.

Tämän lisäksi haemme kasvua synergioita ja pitkän tähtäimen arvon luontia mahdollistavilla yrityskaupoilla.

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 30.3.2021 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 ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2020, hyväksyi toimielinten palkitsemisraportin ja myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin kuusi (6). Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Björn Jeffery, Jeferson Valadares ja Leemon Wu sekä uutena jäsenenä Niklas Hed valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2022 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 2022 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 8 146 565 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 8 146 565 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 146 565 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).

Molemmat valtuudet on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2022 asti.

Yhtiökokous päätti perustaa osakkeenomistajien nimitystoimikunnan valmistelemaan hallituksen jäsenten valintaa ja palkitsemista sekä hallituksen valiokuntien jäsenten palkitsemista koskevat ehdotukset seuraaville varsinaisille yhtiökokouksille sekä tarvittaessa ylimääräisille yhtiökokouksille. Yhtiökokous myös hyväksyi osakkeenomistajien nimitystoimikunnan työjärjestyksen.

Yhtiökokouksen päätöksen mukaan osakkeenomistajien nimitystoimikunta koostuu yhtiön neljän suurimman osakkeenomistajan nimeämistä edustajista, kuitenkin niin, että vähintään yhden jäsenen on oltava institutionaalisen sijoittajan nimeämä. Mikäli neljän suurimman osakkeenomistajan keskuudessa ei ole institutionaalista sijoittajaa, neljänneksi suurimman osakkeenomistajan oikeus siirtyy seuraavaksi suurimmalle institutionaaliselle sijoittajalle, jolla muutoin ei olisi nimeämisoikeutta. Nimitystoimikuntaan kuuluu lisäksi asiantuntijajäsenenä hallituksen puheenjohtaja. Hallituksen puheenjohtaja ei osallistu nimitystoimikunnan päätöksentekoon.

Osakkeenomistajia edustavien jäsenten nimeämisoikeus on vuosittain niillä neljällä osakkeenomistajalla, joiden osuus Yhtiön kaikkien osakkeiden tuottamista äänistä on suurin varsinaista yhtiökokousta edeltävän kalenterivuoden syyskuun 1. työpäivänä. Nimeämisoikeus määräytyy Euroclear Finland Oy:n ylläpitämän osakasluettelon mukaisesti. Mikäli kuitenkin osakkeenomistaja, jolla on arvopaperimarkkinalain mukainen velvollisuus ottaa huomioon osakeomistukset esimerkiksi useammassa rahastossa tai konserniyhtiössä ilmoittaessaan osakeomistustensa muutoksista tai joka omistaa hallintarekisteröityjä osakkeita, esittää viimeistään 31. elokuuta mennessä Yhtiön hallituksen puheenjohtajalle asiaa koskevan kirjallisen pyynnön, huomioidaan osakkeenomistajan tällaiset omistukset nimeämisoikeuden määrittämisessä.

Tällaisen osakkeenomistajan tulee lisäksi toimittaa luotettava selvitys edellä mainittuna ajankohtana omistamiensa osakkeiden lukumäärästä hallituksen puheenjohtajalle viimeistään syyskuun neljäntenä työpäivänä. Hallituksen puheenjohtaja pyytää edellä määräytyvän nimeämisoikeuden mukaisesti neljää suurinta osakkeenomistajaa kutakin nimeämään yhden jäsenen osakkeenomistajien nimitystoimikuntaan.

Mikäli osakkeenomistaja ei halua käyttää nimeämisoikeuttaan, oikeus siirtyy seuraavaksi suurimmalle omistajalle, jolla muutoin ei olisi nimeämisoikeutta. Osakkeenomistajien nimitystoimikunta perustetaan toimimaan toistaiseksi, kunnes yhtiökokous toisin päättää. Osakkeenomistajien nimitystoimikunnan jäsenten toimikausi päättyy vuosittain uuden nimitystoimikunnan tultua nimetyksi. Osakkeenomistajien nimitystoimikunnan jäsenet eivät saa palkkiota nimitystoimikunnan jäsenyydestä. Jäsenten matkakulut korvataan Yhtiön matkustussäännön mukaisesti.

Tarvittaessa osakkeenomistajien nimitystoimikunta voi tehtäviensä hoitamiseksi käyttää ulkopuolisia asiantuntijoita Yhtiön hyväksymien kustannusten mukaisesti. Osakkeenomistajien Nimitystoimikunnan perustaminen muuttaa Palkitsemispolitiikassa määriteltyä valmistelutapaa koskien hallituksen jäsenten palkkioita; jatkossa Osakkeenomistajien Nimitystoimikunta valmistelee ehdotukset hallituksen jäsenten palkkioista.

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), Björn Jefferyn ja Jeferson Valadareksen.

Osingonjako

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti jakaa osinkoa 0,12 euroa osaketta kohti. Jäljellä oleva osuus voitonjakokelpoisista varoista jätetään omaan pääomaan. Osinko maksetaan osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 1.4.2021 ovat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon. Osinko maksetaan 12.4.2021.

Osakemerkinnot optio-oikeuksilla

Rovio tiedotti 7.5.2021, että Rovio Entertainment Oyj:n vuoden 2018 optio-ohjelman optio-oikeuksilla on 10.02.2020 – 19.04.2021 välisenä aikana merkitty yhteensä 235 102 Rovion osaketta. Optio-oikeuksilla 2018A on merkitty 7 000 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 5,08 euroa ja 228 102 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 4,96. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 1 166 945,92 euroa, kirjataan kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousee 81 700 761 osakkeeseen.

Rovio tiedotti 16.6.2021, että Rovio Entertainment Oyj:n vuoden 2018 optio-ohjelman optio-oikeuksilla on 20.04.2021 – 31.05.2021 välisenä aikana merkitty yhteensä 400 442 Rovion osaketta. Optio-oikeuksilla 2018A on merkitty 400 442 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 4,96. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 1 986 192,32 euroa, kirjataan kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousee 82 101 203 osakkeeseen.

Muutokset johdossa

Rovio tiedotti 26.5.2021, että se on nimennyt Kieran O'Learyn operatiiviseksi johtajaksi, sekä nimittänyt hänet ja teknologiajohtaja Petri Hyökyrannan johtoryhmän jäseniksi

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Rovio tiedotti 12.8.2021, että Rovio on allekirjoittanut sopimuksen Ruby Games -peilyhtiön 100% osakekannan ostamisesta. Ruby Games sijaitsee Turkin Izmirissä ja on hyper-casual -pelejä tuottava studio. Ruby Games on kehittänyt hittipelin Hunter Assassin, joka oli maailman viidenneksi ladatuin peli vuonna 2020.

Sopimuksen mukaan Rovio ostaa Ruby Gamesin useammassa erässä. Ensimmäisessä erässä Rovio ostaa 20 prosenttia Rubyn osakkeista 10 miljoonalla Yhdysvaltain dollarilla käteisellä. Ensimmäisen erän kaupan toteutumisen odotetaan tapahtuvan kolmannen vuosineljänneksen lopussa tai neljännen vuosineljänneksen alussa. Lokakuussa 2022 Rovio ostaa toisessa erässä 50 prosenttia Rubyn osakkeista hinnalla, joka on sidoksissa Rubyn taloudelliseen tulokseen liikevaihdolla ja käyttökatteella mitattuna viimeisen 12 kuukauden ajalta ennen lokakuuta 2022, ylittämättä kuitenkaan 80 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria. Toisesta erästä 60 prosenttia maksetaan käteisellä ja 40 prosenttia Rovion osakkeilla. Jäljelle jäävät 30 prosenttia Rubyn osakkeista Rovio ostaa viidessä yhtä suuressa erässä seuraavan viiden vuoden aikana. Osakkeiden arvo määräytyy Rubyn taloudellisen tuloksen perusteella, ja jokaisen kauden käyttökatteella mitattuna, ylittämättä viiden vuoden kokonaiskäyttökatteen summaa. Erät maksetaan vähintään 50 prosenttisesti käteisellä ja loppuosa käteisellä tai osakkeilla. Osakepohjaisten maksujen osakemäärä määräytyy Rovion osakkeiden vaihdolla painotetulla keskikurssilla 20 kaupankäyntipäivää ennen jokaisen erän kaupan toteutumista. Sopimuksen mukaisesti Ruby Gamesista tulee Rovion tytäryhtiö ensimmäisen ostoerän jälkeen.

Aikavälillä tammi-kesäkuu 2021 Ruby Gamesin liikevaihto oli 7,8 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria, oikaistu käyttökatte 3,5 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria ja oikaistu käyttökattemarginaali 45,1 prosenttia. Ruby Gamesin taseen loppusumma 30. kesäkuuta 2021 oli 4,3 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria.

Rovio Entertainment Oyj

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	4-6/ 2021	4-6/ 2020	Muutos, %	1-6/ 2021	1-6/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	68,8	69,2	-0,6 %	135,9	135,8	0,1 %	272,3
Käyttökate (EBITDA)	8,7	16,1	-45,7 %	20,5	31,9	-35,9 %	60,0
Käyttökate-%	12,7 %	23,2 %		15,1 %	23,5 %		22,0 %
Oikaistu käyttökate	8,7	15,9	-45,0 %	21,0	32,0	-34,4 %	60,1
Oikaistu käyttökate-%	12,7 %	22,9 %		15,5 %	23,6 %		22,1 %
Liikevoitto	6,2	14,1	-56,2 %	15,7	26,8	-41,4 %	42,5
Liikevoittomarginaali, %	8,9 %	20,3 %		11,5 %	19,7 %		15,6 %
Oikaistu liikevoitto	6,2	13,8	-55,5 %	16,2	26,9	-39,6 %	47,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	8,9 %	20,0 %		12,0 %	19,8 %		17,3 %
Tulos ennen veroja	6,1	14,8	-59,0 %	16,5	26,3	-37,4 %	40,7
Investoinnit	0,8	1,1	-21,3 %	1,8	1,8	-4,0 %	3,9
Käyttäjähankinta	21,3	14,0	51,8 %	38,5	27,5	40,4 %	58,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	18,5 %	19,7 %		18,5 %	19,7 %		24,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-72,5 %	-68,1 %		-72,5 %	-68,1 %		-77,6 %
Omavaraisuusaste, %	84,9 %	83,1 %		84,9 %	83,1 %		82,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,15	-54,4 %	0,17	0,26	-35,4 %	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,15	-54,5 %	0,17	0,26	-35,7 %	0,43
Liiketoiminnan rahavirta, netto	7,6	18,7	-59,4 %	10,1	30,2	-66,7 %	63,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	481	460	4,4 %	484	463	4,4 %	470

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 sekä yhtiön omistuspohjan laajentamiseen liittyvät kulut. Oikaistu käyttökate ja oikaistu liikevoitto esitetään IFRS-standardien mukaisesti laaditussa konsernin tuloslaskelmassa esitetyjä tunnuslukuja täydentävinä tunnuslukuina, sillä ne lisäävät Rovion näkemyksen mukaan ymmärrystä Rovion liiketoiminnan tuloksesta.

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

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

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	68,8		68,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1		0,1
Materiaalit ja palvelut	-18,7		-18,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-12,9		-12,9
Poistot ja arvonalentumiset	-2,6		-2,6
Muut liiketoiminnan kulut	-28,6		-28,6
Liikevoitto	6,2		6,2

Miljoonaa euroa	4-6/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	69,2		69,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,2	-0,2	0,0
Materiaalit ja palvelut	-19,8		-19,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-12,1		-12,1
Poistot ja arvonalentumiset	-2,0		-2,0
Muut liiketoiminnan kulut	-21,5	0,0	-21,5
Liikevoitto	14,1	-0,2	13,8

Miljoonaa euroa	1-6/2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	135,9		135,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6		0,6
Materiaalit ja palvelut	-36,9		-36,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-26,3	0,3	-26,0
Poistot ja arvonalentumiset	-4,8	0,0	-4,8
Muut liiketoiminnan kulut	-52,9	0,3	-52,6
Liikevoitto	15,7	0,6	16,2

Miljoonaa euroa	1-6/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	135,8		135,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	-0,2	0,0
Materiaalit ja palvelut	-37,8		-37,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-23,3	0,2	-23,2
Poistot ja arvonalentumiset	-5,1		-5,1
Muut liiketoiminnan kulut	-43,0	0,2	-42,8
Liikevoitto	26,8	0,1	26,9

Miljoonaa euroa	1-12/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	272,3		272,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6	-0,2	0,4
Materiaalit ja palvelut	-74,6		-74,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-48,9	0,2	-48,7
Poistot ja arvonalentumiset	-17,5	4,6	-12,9
Muut liiketoiminnan kulut	-89,4	0,2	-89,2
Liikevoitto	42,5	4,7	47,2

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2021	4-6/2020	1-6/2021	1-6/2020	1-12/2020
Liikevoitto	6,2	14,1	15,7	26,8	42,5
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto		-0,2		-0,2	-0,2
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,0	0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			0,0		4,6
Oikaistu liikevoitto	6,2	13,8	16,2	26,9	47,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	4-6/2021	4-6/2020	1-6/2021	1-6/2020	1-12/2020
Liikevoitto	6,2	14,1	15,7	26,8	42,5
Poistot ja arvonalentumiset	2,6	2,0	4,8	5,1	17,5
Käyttökate	8,7	16,1	20,5	31,9	60,0
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto		-0,2		-0,2	-0,2
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,0	0,3	0,2	0,2
Oikaistu käyttökate	8,7	15,9	21,0	32,0	60,1

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

Miljoonaa euroa	4-6/2021	4-6/2020	1-6/2021	1-6/2020	1-12/2020
Omavaraisuusaste, %	84,9%	83,1%	84,9%	83,1%	82,3%
Oma pääoma	175,4	157,9	175,4	157,9	165,4
Saadut ennakot	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0
Myynnin jaksotukset	5,6	6,1	5,6	6,1	5,5
Taseen loppusumma	214,3	198,1	214,3	198,1	208,5
Oman pääoman tuotto, %	18,5%	19,7%	18,5%	19,7%	24,4%
Voitto tai tappio ennen veroja	30,9	31,7	30,9	31,7	40,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	157,9	163,1	157,9	163,1	168,0
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	175,4	157,9	175,4	157,9	165,4
Nettovelkaantumisaste, %	-72,5%	-68,1%	-72,5%	-68,1%	-77,6%
Korolliset velat	8,3	9,1	8,3	9,1	10,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	135,5	116,7	135,5	116,7	138,9
Oma pääoma	175,4	157,9	175,4	157,9	165,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	5,7	6,4	5,7	6,4	6,9
Lyhytaikaiset korolliset velat	2,6	2,7	2,6	2,7	3,6
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	135,5	116,7	135,5	116,7	138,9
Nettovelka	-127,2	-107,6	-127,2	-107,6	-128,4

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntiin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	4-6/2021	4-6/2020	1-6/2021	1-6/2020	1-12/2020
Kirjattu bruttomyynti	66,6	67,7	130,7	129,8	259,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,5	-0,2	-0,6	-0,2	0,3
Asiakassopimukset	0,7	0,1	0,9	0,3	0,5
Muut oikaisuerät	-0,3	-0,8	0,2	-0,3	-1,8
Liikevaihto	66,4	66,9	131,3	129,6	258,2

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

IFRS-tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

Käyttökate, joka on liikevoitto ennen poistoja ja arvonalentumisia.

Käyttökateprosentti, joka on käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät, joita ovat olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät kuten olennaiset luovutusvoitot ja -tappiot liiketoimintojen myynnistä, yrityshankintoihin liittyvät välittömät transaktiokulut, liiketoimintojen uudelleenjärjestelykulut, ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutokset, merkittävät arvonalennukset ja purut sekä yhtiön omistuspohjan laajentamiseen liittyvät kulut.

Oikaistu käyttökate, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu käyttökateprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Liikevoittoprosentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

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

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

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

Omavaraisuusaste, joka lasketaan jakamalla (i) oma pääoma (ii) taseen loppusummalla vähennettynä saaduilla ennakoinneilla 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 analytiikkatietoja. Keskimääräinen DAU tietyllä ajanjaksolla on jokaisen yksittäisen päivän keskiarvo tietyllä ajanjaksolla.

MAU, kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät (Monthly Active Users, "MAU") tarkoittaa sellaisten pelaajien lukumäärää, jotka pelasivat jotain Rovion peleistä tietyn kalenterikuukauden aikana. Tämän mittapuun mukaan pelaaja, joka pelaa kahta eri peliä saman kuukauden aikana, lasketaan kahdeksi MAU:ksi. Käytämme ensisijaisesti Rovion omien teknologioiden tarjoamaa informaatiota mutta käytämme myös kolmansien osapuolten analytiikkaratkaisuja historiallisen tiedon saamiseksi sekä tapauksissa, joissa peli ei sisällä Rovion analytiikkatyökaluja.

MUP, kuukausittaiset yksilöidyt maksajat (Monthly Unique Payers, "MUP") tarkoittaa pelaajien lukumäärää, jotka suorittivat maksun ainakin kerran kalenterikuukauden aikana sellaisella maksutavalla, josta yksittäisten maksajien määrä voidaan tunnistaa. MUP ei sisällä niitä pelaajia, jotka käyttävät sellaista maksutapaa, mistä yksittäisten käyttäjien määrää ei voida tunnistaa. Käytämme ainoastaan Rovion oman maksuvarmennusteknologian kautta saatuja tietoja.

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

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

Puolivuotiskatsaus 1.1.-30.6.2021 - Taulukko-osa

Osavuositarkastukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2021	4-6/ 2020	1-6/ 2021	1-6/ 2020	1-12/ 2020
Liikevaihto	68,8	69,2	135,9	135,8	272,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,2	0,6	0,3	0,6
Materiaalit ja palvelut	18,7	19,8	36,9	37,8	74,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	12,9	12,1	26,3	23,3	48,9
Poistot ja arvonalentumiset	2,6	2,0	4,8	5,1	17,5
Muut liiketoiminnan kulut	28,6	21,5	52,9	43,0	89,4
Liikevoitto	6,2	14,1	15,7	26,8	42,5
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,1	0,7	0,8	-0,5	-1,8
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	6,1	14,8	16,5	26,3	40,7
Tuloverot	-1,1	3,7	-4,1	6,3	-8,6
Tilikauden voitto (tappio)	4,9	11,1	12,3	20,0	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	4,9	11,1	12,3	20,0	32,1
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	1,0	0,0	1,7	0,0	0,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	0,0	0,1	0,1	-0,1	-0,0
Muut laajan tuloksen erät, verojen jälkeen	1,1	0,1	1,8	-0,1	-0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	6,0	11,1	14,1	19,9	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus	6,0	11,1	14,1	19,9	32,1
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,15	0,17	0,26	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,07	0,15	0,17	0,26	0,43

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.6.2021	30.6.2020	31.12.2020
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	42,9	42,9	38,6
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,1	1,1	1,3
Aineettomat hyödykkeet	17,2	27,9	18,7
Käyttöoikeusomaisuuserät	7,2	6,7	8,4
Sijoitukset	6,9	1,3	2,0
Pitkäaikaiset saamiset	3,3	0,7	0,7
Laskennalliset verosaamiset	7,2	5,2	7,5
Lyhytaikaiset varat	171,4	155,2	169,9
Myyntisaamiset	27,4	27,9	21,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	7,0	7,6	8,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,6	3,1	1,8
Rahamarkkinasijoitukset	50,7	69,6	50,5
Rahavarat	84,8	47,0	88,4
Varat yhteensä	214,3	198,1	208,5
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	46,0	41,8	42,1
Muuntoerot	-0,4	-0,6	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-36,9	-31,0	-37,5
Käyvän arvon rahasto	1,7	0,0	0,0
Kertyneet voittovarot	151,9	127,0	128,4
Tilikauden voitto	12,3	20,0	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	175,4	157,9	165,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	175,4	157,9	165,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat	6,2	6,4	7,0
Korolliset velat	0,9	2,1	0,9
Vuokrasopimusvelat	4,9	4,3	6,1
Laskennalliset verovelat	0,5	0,0	0,0
Lyhytaikaiset velat	32,7	33,7	36,1
Ostovelat ja muut velat	8,6	9,6	7,4
Korolliset velat	0,1	0,1	1,1
Vuokrasopimusvelat	2,5	2,6	2,5
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	1,4	0,6	0,8
Saadut ennakot	2,0	2,0	2,0
Myyntituottojen jaksotus	5,6	6,1	5,5
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,6	0,1	1,9
Varaukset	0,0	0,1	0,7
Siirtovelat	11,9	12,7	14,1
Velat yhteensä	38,9	40,1	43,0
Oma pääoma ja velat yhteensä	214,3	198,1	208,5

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarajat	Käyvän arvon rahasto	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma									
1.1.2020	0,7	41,8	-7,1	133,0	0,0	-0,5	168,0	0,0	168,0
Tilikauden voitto (tappio)				20,0			20,0		20,0
Omien osakkeiden hankinta			-24,2				-24,2		-24,2
Muut laajan tuloksen erät						-0,1	-0,1		-0,1
Osingonjako				-6,9			-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,3	0,9			1,3		1,3
30.6.2020	0,7	41,8	-31,0	147,0	0,0	-0,6	157,9	0,0	157,9

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.6.2021:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarajat	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)				12,3			12,3		12,3
Optiomerkinnot		3,9					3,9		3,9
Muut laajan tuloksen erät					1,7	0,1	1,8		1,8
Osingonjako				-8,8			-8,8		-8,8
Osakeperusteiset maksut			0,6	0,2			0,8		0,8
30.6.2021	0,7	46,0	-36,9	164,2	1,7	-0,4	175,4	0,0	175,4

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	4-6/ 2021	4-6/ 2020	1-6/ 2021	1-6/ 2020	1-12/ 2020
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	6,1	14,8	16,5	26,3	40,7
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	2,6	2,0	4,8	5,1	17,5
Valuuttakurssien muutos	-0,2	0,4	-1,1	-0,4	1,3
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,1	0,2	0,2	0,4	0,6
Muut ei-rahamääräiset erät	0,4	1,1	0,9	1,2	2,3
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	2,1	0,4	-4,9	6,3	11,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-1,9	2,2	-1,0	-4,6	-4,2
Saadut korot	0,0	-0,1	0,1	0,1	0,2
Maksetut korot	-0,1	-0,1	-0,3	-0,4	-0,8
Maksetut (saadut) tuloverot	-1,4	-2,2	-5,0	-4,3	-5,8
Liiketoiminnan nettorahavirta	7,6	18,7	10,1	30,2	63,6
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,8	-1,1	-1,8	-1,8	-3,9
Muut sijoitukset	-2,5	0,0	-2,8	-0,6	-1,2
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Myönnetyt lainat	-2,5	0,0	-2,5	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,4	0,0	0,4	0,4
Investointien nettorahavirta	-5,8	-0,7	-7,0	-2,0	-4,7
Rahoituksen rahavirrat					
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-1,4	-1,3	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-1,0	-1,0	-1,0	-4,0	-4,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	3,2	0,2	3,9	0,3	0,3
Omien osakkeiden hankinta	0,0	-13,2	0,0	-24,2	-30,7
Osakepalkitseminen	-0,1	0,0	0,0	0,0	0,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	-8,8	-6,9	-8,8	-6,9	-6,9
Rahoituksen nettorahavirta	-7,5	-21,6	-7,4	-36,2	-43,7
Rahavarojen muutos	-5,8	-3,5	-4,4	-8,0	15,2
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvomuutokset	0,1	-0,9	-1,0	-0,1	-1,1
Rahavarat tilikauden alussa	141,2	121,1	138,9	124,7	124,7
Rahavarat tilikauden lopussa	135,5	116,7	135,5	116,7	138,9
Täsmäytys taseen rahavaroihin					
Taseen rahavarat kauden lopussa	50,7	69,6	50,7	69,6	88,4
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	84,8	47,0	84,8	47,0	50,5
Rahavarat kauden lopussa	135,5	116,7	135,5	116,7	138,9

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Puolivuotiskatsaus on laadittu IAS 34 osavuositarkastukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2020.

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 31.12.2020. Osavuositarkastuksen lukuja ei ole tilintarkastettu.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttitiedot

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

Rovio määrittelee konsernin hallituksen konsernin ylimmäksi operatiiviseksi päätöksentekijäksi. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa Rovion suoriutumista segmenttitasolla, joka on esitetty kohdassa 2.2 Segmenttikohtaiset tiedot. Ylin operatiivinen päätöksentekijä seuraa käyttökatetta tärkeimpänä tunnuslukuna. Konsernin toimintasegmenttien välillä ei ole liikevaihtoa.

Segmenttien varoja ja velkoja lukuun ottamatta pitkäaikaisia varoja ei ole raportoitu konsernin ylimmälle operatiiviselle päätöksentekijälle, minkä johdosta niitä ei ole sisällytetty alla olevaan taulukkoon. Roviolla ei ollut katsauskaudella asiakkaita, jotka vaatisivat asiakaskohtaisten tietojen antamista (10 prosenttia liikevaihdosta tai sen yli ei tule liiketoimista yhden asiakkaan kanssa).

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 4-6/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,4	2,4	0,0		68,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0		0,1
Materiaalit ja palvelut	18,4	0,3	0,0		18,7
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	10,1	0,3	1,3	1,2	12,9
Käyttäjähankinta	21,3	0,0	0,0		21,3
Muut liiketoiminnan kulut	5,5	0,1	0,7	1,1	7,3
Kohdistukset	1,7	0,3	0,4	-2,3	0,0
Käyttökate	9,6	1,4	-2,3	0,0	8,7
Poistot ja arvonalentumiset	1,4	1,0	0,1		2,6
Liikevoitto	8,2	0,4	-2,5		6,2
Käyttökate	9,6	1,4	-2,3		8,7
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	9,6	1,4	-2,3		8,7
Liikevoitto	8,2	0,4	-2,5		6,2
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	8,2	0,4	-2,5		6,2

Investoinnit segmenteittäin 4-6/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,6	0,1	0,2	0,8

Varat segmenteittäin 30.6.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	3,5	11,9	27,5	42,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
4-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,9	2,3	0,0		69,2
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,2		0,2
Materiaalit ja palvelut	19,5	0,3	0,0		19,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	9,3	0,5	1,6	0,7	12,1
Käyttäjähankinta	14,0	0,0	0,1		14,1
Muut liiketoiminnan kulut	4,8	0,4	1,3	1,0	7,4
Kohdistukset	1,2	0,2	0,4	-1,7	0,0
Käyttökate	18,1	1,0	-3,0	0,0	16,1
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	0,7	0,2		2,0
Liikevoitto	17,0	0,2	-3,2		14,1
Käyttökate	18,1	1,0	-3,0		16,1
Oikaisut	0,0	0,0	-0,2		-0,2
Oikaistu käyttökate	18,1	1,0	-3,2		15,9
Liikevoitto	17,0	0,2	-3,2		14,1
Oikaisut	0,0	0,0	-0,2		-0,2
Oikaistu liikevoitto	17,0	0,2	-3,4		13,8

Investoinnit segmenteittäin
4-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,6	0,1	0,3	1,1

Varat segmenteittäin 30.6.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,1	18,9	16,9	42,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-6/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	131,3	4,6	0,0		135,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5	0,0	0,1		0,6
Materiaalit ja palvelut	36,4	0,5	0,0		36,9
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	20,2	0,7	3,1	2,3	26,3
Käyttäjähankinta	38,5	0,0	0,0		38,5
Muut liiketoiminnan kulut	10,1	0,2	2,0	2,1	14,3
Kohdistukset	3,2	0,5	0,7	-4,3	0,0
Käyttökate	23,5	2,7	-5,6	0,0	20,5
Poistot ja arvonalentumiset	2,4	2,0	0,3		4,8
Liikevoitto	21,0	0,6	-6,0		15,7
Käyttökate	23,5	2,7	-5,6		20,5
Oikaisut	0,0	0,0	0,5		0,5
Oikaistu käyttökate	23,5	2,7	-5,1		21,0
Liikevoitto	21,0	0,6	-6,0		15,7
Oikaisut	0,0	0,0	0,6		0,6
Oikaistu liikevoitto	21,0	0,6	-5,4		16,2

Investoinnit segmenteittäin
1-6/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,2	0,1	0,5	1,8

Varat segmenteittäin 30.6.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	3,5	11,9	27,5	42,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	129,6	6,2	0,1		135,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,2		0,3
Materiaalit ja palvelut	37,3	0,6	0,0		37,8
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	17,4	1,0	3,5	1,4	23,3
Käyttäjähankinta	27,5	0,0	0,1		27,6
Muut liiketoiminnan kulut	9,2	0,9	3,3	2,0	15,4
Kohdistukset	2,4	0,4	0,7	-3,5	0,0
Käyttökate	35,9	3,4	-7,3	0,0	31,9
Poistot ja arvonalentumiset	2,3	2,5	0,4		5,1
Liikevoitto	33,6	0,9	-7,7		26,8
Käyttökate	35,9	3,4	-7,3		31,9
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu käyttökate	35,9	3,5	-7,4		32,0
Liikevoitto	33,6	0,9	-7,7		26,8
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu liikevoitto	33,6	1,0	-7,8		26,9

Investoinnit segmenteittäin
1-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,2	0,2	0,4	1,8

Varat segmenteittäin 30.6.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,1	18,9	16,9	42,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	258,2	14,0	0,1		272,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,2	0,0	0,4		0,6
Materiaalit ja palvelut	73,5	1,1	0,0		74,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	36,5	1,9	7,5	3,1	48,9
Käyttäjähankinta	58,7	0,0	0,1		58,9
Muut liiketoiminnan kulut	19,1	1,5	6,0	3,9	30,5
Kohdistukset	4,9	0,7	1,4	-7,0	0,0
Käyttökate	65,8	8,8	-14,5	0,0	60,0
Poistot ja arvonalentumiset	8,7	8,1	0,7		17,5
Liikevoitto	57,1	0,7	-15,3		42,5
Käyttökate	65,8	8,8	-14,5		60,0
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu käyttökate	65,8	8,9	-14,6		60,1
Liikevoitto	57,1	0,7	-15,3		42,5
Oikaisut	4,6	0,2	-0,1		4,7
Oikaistu liikevoitto	61,7	0,9	-15,3		47,2

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	2,4	0,3	1,2	3,9

Varat segmenteittäin 30.6.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	3,2	13,6	21,7	38,6

2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma

Konsernin liiketoiminta on hyvin kansainvälistä. Pohjois-Amerikka, erityisesti Yhdysvallat on Rovion suurin markkina. Alla on esitetty liikevaihdon maantieteellinen jakauma segmenteittäin. Games-segmentin liikevaihto on jaettu markkina-alueille sovellusten sisäisten ostosten ja mainosliikevaihdon osalta bruttomyyntistä, jota pystytään seuraamaan maatasolla. Asiakassopimuksista saatu liikevaihto on esitetty asiakkaan kotimaan perusteella. Myynnin jaksotus ja muut oikaisuerät on jaettu markkina-alueille bruttomyyntin suhteessa, koska niiden arvioidaan olennaisesti noudattavan samaa rakennetta. Brand Licensing -segmentin lisensointiliikevaihto on jaettu markkina-alueille raportoitujen rojaltien ja päättyvien sopimusten osalta partnerin kotimaan perusteella. Sisältömyynnin (elokuva, lyhytanimaatiot) liikevaihto on jaettu markkina-alueille jakelukumppanin tai sopimuslumppanin kotimaan perusteella. Brand Licensing -segmentille kohdistuva mainosliikevaihto on jaettu markkina-alueille samalla periaatteella kuin Games-segmentissä.

4-6/2021

4-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	44,9	1,3	0,0	46,1	45,7	0,8	0,0	46,5
Latinalainen Amerikka	0,7	0,1	0,0	0,8	0,6	0,1	0,0	0,6
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	13,7	0,6	0,0	14,3	13,7	1,1	0,0	14,9
Aasia ja Tyynenmeren alue	7,1	0,4	0,0	7,5	6,9	0,3	0,0	7,2
Yhteensä	66,4	2,4	0,0	68,8	66,9	2,3	0,0	69,2

1-6/2021

1-6/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä	Games	Brand Licensing	Muut	Yhteensä
Pohjois-Amerikka	88,6	2,5	0,0	91,1	85,5	3,1	0,0	88,6
Latinalainen Amerikka	1,3	0,1	0,0	1,4	1,2	0,1	0,0	1,3
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	27,5	1,2	0,0	28,6	27,6	2,3	0,1	29,9
Aasia ja Tyynenmeren alue	13,9	0,8	0,0	14,7	15,2	0,7	0,0	15,9
Yhteensä	131,3	4,6	0,0	135,9	129,6	6,2	0,1	135,8

1-12/2020

Other

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing		Yhteensä
Pohjois-Amerikka	171,1	8,8	0,0	179,9
Latinalainen Amerikka	2,4	0,2	0,0	2,6
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	55,4	3,8	0,1	59,2
Aasia ja Tyynenmeren alue	29,4	1,1	0,0	30,5
Yhteensä	258,2	14,0	0,1	272,3

2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa

Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis- ajankohta	4-6/ 2021	4-6/ 2020	1-6/ 2021	1-6/ 2020	1-12/ 2020
Games						
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	57,1	59,9	113,5	114,2	226,1
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,7	0,1	0,9	0,3	0,5
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	8,6	6,8	16,9	15,1	31,6
Games, liikevaihto yhteensä		66,4	66,9	131,3	129,6	258,2
Brand Licensing						
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	1,0	1,6	1,6	3,0	4,9
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	1,3	0,8	2,9	3,0	8,8
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	-0,1	0,1	0,1	0,2
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		2,4	2,3	4,6	6,2	14,0
Muut liikevaihto	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,1	0,1
Konsernin liikevaihto		68,8	69,2	135,9	135,8	272,3

3.Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat - Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot -		Kehittämismenot -	Kehittämismenot	Yhteensä
	Games	Tavaramerkit	Elokuva	- Muut	
Hankintameno					
1.1.2020	29,7	1,8	63,0	20,9	115,3
Lisäykset	1,5	0,1	0,0	0,4	1,9
Vähennykset	-0,1	-0,0	-0,1	0,0	-0,2
Uudelleenryhmittelyt	-0,2	-0,1	0,0	1,1	0,8
30.6.2020	30,8	1,8	62,9	22,4	117,9
1.1.2021	32,4	2,0	62,9	22,7	119,9
Lisäykset	1,2	0,3	0,0	0,0	1,7
Vähennykset	-0,0	0,0	0,0	0,0	-0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0	-0,1	0,0	-0,2	-0,2
30.6.2021	33,6	2,2	62,9	22,4	121,1
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2020	22,7	1,0	43,0	19,6	86,4
Poistot	1,0	0,1	1,9	0,6	3,6
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
30.6.2020	23,7	1,1	44,9	20,2	90,0
1.1.2021	28,8	1,3	50,0	20,7	100,8
Poistot	1,0	0,1	1,6	0,4	3,0
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
30.6.2021	29,7	1,4	51,6	21,1	103,9
Kirjanpitoarvo					
30.6.2020	7,1	0,8	18,0	2,1	27,9
30.6.2021	3,9	0,8	11,3	1,5	17,2
31.12.2020	3,6	0,7	12,9	1,9	19,0

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehitysmenojen määrä 30.6.2021 oli 0,1 miljoonaa euroa

3.2 Pitkäaikaiset varat - Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2020	6,0
Lisäykset	0,4
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	-0,0
30.6.2020	6,4
1.1.2021	6,8
Lisäykset	0,2
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	0,0
30.6.2021	7,0

Poistot ja arvonalentumiset

1.1.2020	-5,1
Tilikauden poisto	-0,2
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	-0,0
30.6.2020	-5,3
1.1.2021	-5,6
Tilikauden poisto	-0,3
Vähennykset	0,0
Muuntoerot	0,0
30.6.2021	-5,8
Kirjanpitoarvo	
30.6.2021	1,1
30.6.2020	1,1
31.12.2020	1,3

3.3 Käyttöoikeusomaisuuserät

Miljoonaa euroa	Toimitilat	Koneet ja laitteet	Yhteensä
Hankintameno			
1.1.2020	9,9	0,9	10,7
Lisäykset	0,0	0,0	0,0
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2020	9,9	0,9	10,7
1.1.2021	12,9	0,9	13,8
Lisäykset	0,2	0,0	0,2
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2021	13,0	0,9	13,9

Poistot ja arvonalentumiset

1.1.2020	2,3	0,5	2,8
Tilikauden poistot	1,2	0,1	1,3
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2020	3,5	0,6	4,1
1.1.2021	4,7	0,7	5,4
Tilikauden poistot	1,3	0,0	1,3
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
30.6.2021	6,0	0,7	6,7
Kirjanpitoarvo			
30.6.2020	6,4	0,2	6,6
30.6.2021	7,0	0,1	7,2
31.12.2020	8,2	0,2	8,4

3.4 Investoinnit

Rovio julkisti 2021 toisella neljänneksellä 21. kesäkuuta ryhtyvän pitkäaikaiseen yhteistyöhön Gutsy Animations ja Moomin Characters -yriytysten kanssa. Rovio saa oikeuden kehittää ja julkaista Muumi-hahmoin perustuvia pelejä mille tahansa alustalle, sekä yksinoikeuden mobiilipelialustoille. Roviosta tulee myös Muumilaakso-animaatiosarjan tekijän Gutsy Animations Oy:n vähemmistöosakas 2,5 miljoonan euron pääomasijoituksella sekä 2,5 miljoonan euron vaihtovelkakirjalla.

4.Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	30.6.2021	30.6.2020	31.12.2020
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,4	1,3	0,6
Yhteensä	0,4	1,3	0,6

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

	4-6/ 2021	4-6/ 2020	1-6/ 2021	1-6/ 2020	1-12/ 2020
Osakekohtainen tulos, euroa	0,07	0,15	0,17	0,26	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,07	0,15	0,17	0,26	0,43
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	74 386	74 495	74 386	74 495	73 479
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	73 881	75 573	73 719	76 993	75 287
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	74 230	75 723	73 843	77 125	75 537