

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedote

28.10.2021

Q3

OSAVUOSIKATSAUS TAMMI-SYYSKUU 2021

21

 ROVIO

Peleissä vahva kasvu ja korkea kannattavuus

Heinä-syyskuu 2021 kohokohdat

- Rovion liikevaihto oli 71,4 miljoonaa euroa (67,9) ja kasvoi 5,1 prosenttia vuositasolla. Orgaaninen kasvu oli 3,6 prosenttia.
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 14,3 miljoonaa euroa (12,8) ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,0 prosenttia (18,9)
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 17,2 miljoonaa euroa (15,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali 24,1 prosenttia (23,4)
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 6,9 prosenttia 68,6 miljoonaan euroon (64,2). Pelien orgaaninen kasvu oli 5,3 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein pelien liikevaihto kasvoi 7,5 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 66,7 miljoonaa euroa (64,5) ja kasvoi 3,3 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 3,9 prosenttia.
- Rovio sai päätökseen Ruby Games yrityskaupan ensimmäisen osan (20 prosenttia osakekannasta) syyskuussa. Ruby Games julkaisi Hunter Assassin 2 -pelin koemarkkinointiin.
- Angry Birds Friends -peli jatkoi hyvää suoritustaan ja bruttomyynti kasvoi 8,5 miljoonaan euroon
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 18,1 miljoonaa euroa (15,3) ja 26,4 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (23,8)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 16,7 miljoonaa euroa (15,8)
- Osakekohtainen tulos oli 0,16 euroa (0,12)

Tammi-syyskuu 2021 kohokohdat

- Rovion liikevaihto oli 207,3 miljoonaa euroa (203,8) ja kasvoi 1,7 prosenttia vuositasolla. Orgaaninen kasvu oli 1,3 prosenttia.
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 30,5 miljoonaa euroa (39,7) ja oikaistu liikevoittomarginaali 14,7 prosenttia (19,5)
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 38,2 miljoonaa euroa (47,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 18,4 prosenttia (23,5)
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 3,1 prosenttia vuositasolla 199,9 miljoonaan euroon (193,8). Orgaaninen kasvu oli 2,6 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 7,7 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 197,4 miljoonaa euroa (194,4) ja kasvoi 1,6 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 6,0 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 56,6 miljoonaa euroa (42,9) ja 28,3 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (22,0)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 26,7 miljoonaa euroa (46,0)
- Osakekohtainen tulos oli 0,32 euroa (0,38)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	7-9/ 2020	Muutos, %	1-9/ 2021	1-9/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	71,4	67,9	5,1 %	207,3	203,8	1,7 %	272,3
Käyttökate (EBITDA)	16,9	15,9	6,5 %	37,4	47,8	-21,8 %	60,0
Käyttökate-%	23,7 %	23,4 %		18,0 %	23,5 %		22,0 %
Oikaistu käyttökate	17,2	15,9	8,4 %	38,2	47,9	-20,2 %	60,1
Oikaistu käyttökate-%	24,1 %	23,4 %		18,4 %	23,5 %		22,1 %
Liikevoitto	14,0	12,8	9,2 %	29,7	39,6	-25,0 %	42,5
Liikevoittomarginaali, %	19,6 %	18,9 %		14,3 %	19,4 %		15,6 %
Oikaistu liikevoitto	14,3	12,8	11,6 %	30,5	39,7	-23,1 %	47,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	20,0 %	18,9 %		14,7 %	19,5 %		17,3 %
Tulos ennen veroja	14,6	12,1	20,7 %	31,1	38,4	-19,0 %	40,7
Investoinnit	0,9	0,9	-1,7 %	2,7	2,8	-3,2 %	3,9
Käyttäjähankinta	18,1	15,3	18,6 %	56,6	42,7	32,6 %	58,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,2 %	22,6 %		19,2 %	22,6 %		24,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-72,6 %	-69,7 %		-72,6 %	-69,7 %		-77,6 %
Omavaraisuusaste, %	73,5 %	81,0 %		73,5 %	81,0 %		82,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,16	0,12	25,1 %	0,32	0,38	-15,7 %	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,16	0,12	25,3 %	0,32	0,38	-15,9 %	0,43
Liiketoiminnan rahavirta, netto	16,7	15,8	5,6 %	26,7	46,0	-41,9 %	63,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	490	475	3,2 %	486	467	4,1 %	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

Jälleen yksi tapahtumarikas vuosineljännes takana! Kolmatta vuosineljännestä voi luonnehtia kasvaneella määrällä fyysisiä tapaamisia, ennätysellisellä Pelien liikevaihdolla sekä tärkeällä strategisella kehityksellä. Kannattavuus oli korkealla tasolla, mikä johtui pääasiassa korkeammasta liikevaihdosta, Angry Birds Reloaded -pelin tuloista Apple Arcade -palvelussa ja jokseenkin pienemmistä käyttäjähankintainvestoinneista.

Teimme syyskuussa muutaman merkityksellisen tulevaisuutta rakentavan muutoksen. Ilmoitimme henkilöstöjohtaja Heini Kaihun siirtymisestä Rovion vastuullisuusjohtaksi. Uusi vastuullisuusjohtajan rooli korostaa kestäväen kehityksen kasvavaa merkitystä osana visiotamme, sekä sitoutumistamme johtaa muutosta pelialalla. Tavoitteenamme on jatkossakin luoda vastuullisesti pitkän aikavälin arvoa työntekijöille ja osakkeenomistajille. Vastuullisuusjohtajan rooli vahvistaa sitoumustamme juurruttaa vastuullisuus strategiaamme, toimintaamme, tuotteisiimme ja käytäntöihimme. Ilmoitimme myös avaavamme Torontoon, Kanadaan uuden kasuaaleihin free-to-play-mobiilipeleihin keskittyvän studion, jota johtaa kokenut studiovetäjä Julie Beaugrand. Olemme erittäin iloisia saadessamme Julien osaksi Roviota rakentamaan pelitiimiä, joka vahvistaa Rovion jalansijaa kasuaalilla pelimarkkinalla.

Uusi studio on myös linjassa portfoliostrategiaan tekemämme muutoksen kanssa. Maksimoidaksemme mahdollisuutemme saavuttaa tavoitteemme, keskitymme jatkossa kehittämään entistä kasuaalimpia pelejä, jotka vetoavat laajempaan yleisöön. Tästä on monia etuja: pystymme esimerkiksi hyödyntämään vahvaa osaamistamme, maksimoimaan pelaajaverkostomme arvon ja siirtymään pois mid-core-pelilajista, jolle ominaista ovat korkeat kehityskustannukset ja riippuvuus korkeiden latauskustannusten niche-markkinoista.

Avainpelimme jatkoivat vahvaa kehitystään kolmannella neljänneksellä. Angry Birds Friends jatkoi kasvuaan, ja sillä oli paras vuosineljännes sitten vuoden 2017 toisen neljänneksen. Kahden suurimman pelimme, Angry Birds 2 ja Angry Birds Dream Blast, vuosineljännes oli suhteellisen vakaa vuoden takaiseen ja edelliseen neljännekseen verrattuna. Kuten edellisessä vuosineljännesraportissamme kerroimme, vähensimme markkinointia Small Town Murders- ja Darkfire Heroes -peleissä, millä oli negatiivinen vaikutus pelien liikevaihtoon kolmannella neljänneksellä. Small Town Murders -pelitiimi jatkaa työskentelyä pelin parantamiseksi tavoitteenaan kasvattaa peliä tulevaisuudessa. Darkfire Heroes -pelin rajallisten kasvumahdollisuuksien vuoksi sekä pelien kehitystyön siirtyessä kasuaalimpiin peleihin, päätimme siirtää pelitiimin työskentelemään lupaavampiin ja laajemmalle yleisölle kohdennettuihin peliprojekteihin. Darkfire Heroes -peliä ei enää jatkossa kehitetä aktiivisesti.

Syyskuussa saimme päätökseen Ruby Games -yrityskaupan ensimmäisen osan. Tiimi osoittaa vahvaa hyper-casual-osaamistaan syyskuussa lanseeratun Forensic Master -pelin onnistumisen myötä ja peli saavuttikin ensimmäisen sijan Yhdysvaltain ladatuimpien pelien listalla. Hunter Assassin 2, odotettu jatko-osa Hunter Assassin -hittipelille, on myös julkaistu koemarkkinointiin.

Kehitteillä olevien pelien kokonaisuus näyttää tasapainoiselta Angry Birds Journey- ja Supernatural City -peliin jatkaessa koemarkkinoinnissa, ja ensimmäisen Muumi-pelin valmistautuessa liittymään näiden pelien joukkoon myöhemmin tänä vuonna. Lisäksi tulemme näkemään Angry Birds -brändistrategiamme kehittyvän eri muodoissa ja eri alustoilla. Ilmoitamme näistä uusista hankkeista, joita kutsumme teemanimellä "Vihainen Uusi Vuosi", seuraavien kuukausien aikana.

Astumme innokkaasti vuoden viimeiselle, ja tyyppillisesti kauden kiireisimmälle neljännekselle, jota vauhdittavat avainpeleihimme tuotavat kausitapahtumat ja pelaajien nouseva aktiivisuus peleissä. Roviolaiset ovat osoittaneet todellista ketteryyttä ja sinnikkyyttä 19 kuukauden etätyöskentelyjakson aikana, ja on virkistävää tavata kollegoita kasvokkain siirryttyämme hybridi-työskentelymalliin. Olen erittäin kiitollinen Roviolaisten jatkuvasta sitoutumisesta ja omistautumisesta.

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 kolmatta vuosineljännestä koskevan englanninkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 28.10.2021 klo 14.00–15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 83237280#

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 ladattu jo yli 4,5 miljardia kertaa. Rovio tunnetaan parhaiten Angry Birds -brändistään, joka sai alkunsa mobiilipelistä vuonna 2009, ja on sittemmin laajentunut peleistä lisensoinnin kautta erilaisiin viihde-, animaatio- ja kuluttajatuotekategorioihin. Rovio on tuottanut Angry Birds -elokuvan vuonna 2016, ja jatko-osa, Angry Birds -elokuva 2 julkaistiin vuonna 2019. Rovio tarjoaa useita mobiilipelejä ja yhtiöllä on seitsemän pelistudiota – kaksi Espoossa (Suomi), yksi Tukholmassa (Ruotsi), Kööpenhaminassa (Tanska), Montrealissa ja Torontossa (Kanada) sekä vuonna 2021 ostettu tytäryhtiö Ruby Games Izmirissä (Turkki). Roviolla on toimipisteet myös Kiinassa ja Yhdysvalloissa. Suurin osa henkilöstöstä on Suomessa, jossa myös Rovion pääkonttori sijaitsee. Rovio on listattu NASDAQ Helsingin päälistalla tunnuksella ROVIO. (www.rovio.com)

Rovio Entertainment Oyj:n osavuositarkastus 1-9/2021

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon heinäkuun 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 jonkin verran hitaammin, 4,4 prosenttia vuonna 2021 johtuen viime vuoden erityisen nopeasta kasvusta. Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 7,6 prosentin CAGR vauhdilla vuosina 2020-2023 ja länsimarkkinoiden 5,5 prosentin CAGR:lla.

Liikevaihto ja tulos

Heinä-syyskuu 2021

Rovion liikevaihto vuoden kolmannella vuosineljänneksellä oli 71,4 miljoonaa euroa (67,9) ja kasvoi 5,1 prosenttia vuositasolla. Ruby Games yrityskauppa saatettiin päätökseen syyskuussa ja tämä oli myös ensimmäinen kuukausi, jolloin Ruby Games konsolidointiin Rovio konserniin. Organinen kasvu kolmannella vuosineljänneksellä (ilman Ruby Gamesiä) oli 3,6 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 6,9 prosenttia 68,6 miljoonaan euroon (64,2). Games-segmentin organinen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 5,3 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihto kasvoi 7,5 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 66,7 miljoonaa euroa (64,5) ja kasvoi 3,3 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssin bruttomyynti kasvoi 3,9 prosenttia.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 26,6 miljoonaa euroa ja kasvoi 0,5 prosenttia vuodessa. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 15,0 miljoonaa euroa, joka oli 3 prosenttia alhaisempi kuin vuosi sitten. Angry Birds Friends -peli jatkoi hyvää suoritustaan ja bruttomyynti kasvoi 17,9 prosenttia vuodessa 8,5 miljoonaan euroon. Small Town Murders saavutti 4,1 miljoonan euron bruttomyyntin mikä oli 36,7 prosenttia kasvua vuodessa mutta 12 prosenttia laskua edelliseltä vuosineljännekseltä pienemmän käyttäjähankintainvestoinnin vuoksi. Rovion uusimman pelin Darkfire Heroesin käyttäjähankintaa vähennettiin vuosineljänneksen aikana ja pelin bruttomyynti laski vuoden toisen vuosineljänneksen tasosta.

Rovion syyskuun alussa ostaman pelistudion Ruby Gamesin liikevaihto oli 1,0 miljoonaa euroa syyskuussa. Liikevaihto oli samalla tasolla kuin vuoden ensimmäisen puoliskon aikana ennen yrityskauppaa.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,8 miljoonaa euroa (3,7) ja laski 24,6 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 2,1 miljoonasta eurosta (2,9) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,7 miljoonasta eurosta (0,8) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 17,2 miljoonaan euroon (15,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali parani 24,1 prosenttiin (23,4).

Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 14,3 miljoonaan euroon (12,8), ja oikaistu liikevoittomarginaali parani 20,0 prosenttiin (18,9). Katsauskaudella oikaistut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games -yrityskaupan kuluihin. Vertailukaudella ei ollut oikaisuja.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 17,5 miljoonaan euroon (16,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali parani 25,6 prosenttiin (25,3). Games-segmentin käyttäjähankintainvestoinnit olivat 18,1 miljoonaa euroa (15,3) ja 26,4 prosenttia liikevaihdosta (23,8). Korkeampi käyttäjähankintainvestointi vuoden takaiseen verrattuna liittyi pääsääntöisesti Small Town Murders -pelin ja Darkfire Heroes-pelin käyttäjähankinnan kasvuun.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 1,9 miljoonaan euroon (2,5) ja oikaistu käyttökatemarginaali parani 70,0 prosenttiin (68,6). Brand Licensing -segmentin pienempi oikaistu käyttökate johtui pienentyneestä liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 14,6 miljoonaa euroa (12,1) ja osakekohtainen tulos 0,16 euroa (0,12).

Tammi-syyskuu 2021

Rovio konsernin liikevaihto katsauskaudella tammi-syyskuu 2021 oli 207,3 miljoonaa euroa (203,8) ja kasvoi 1,7 prosenttia vuositasolla.

Games-segmentin liikevaihto oli 199,9 miljoonaa euroa (193,8), ja kasvoi 3,1 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 7,7 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 7,4 miljoonaa euroa (9,8) ja laski 24,8 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 5,1 miljoonasta eurosta (6,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 2,3 miljoonasta eurosta (3,8) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate laski 38,2 miljoonaan euroon (47,9), ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 18,4 prosenttiin (23,5) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto laski 30,5 miljoonaan euroon (39,7), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 14,7 prosenttiin (19,5). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids -palvelun alasajoon ja Ruby Games -yrityskaupan kuluihin. Vertailukaudella tammi-syyskuu 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 41,0 miljoonaan euroon (52,1) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 20,5 prosenttiin (26,9) pääsääntöisesti johtuen suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista, jotka olivat katsauskaudella 56,6 miljoonaa euroa (42,7) ja 28,3 prosenttia pelien liikevaihdosta (22,0).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 4,6 miljoonaan euroon (6,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 62,0 prosenttia (61,3). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui alhaisemmasta liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 31,1 miljoonaa euroa (38,4) ja osakekohtainen tulos 0,32 euroa (0,38).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,9 miljoonaa euroa (0,9) vuoden 2021 kolmannella neljänneksellä.

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

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,7 miljoonaa euroa (0,5) kolmannella neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,1 miljoonaa (0,1) euroa, liittyen animaatioasarjan ulkoistettuun kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,2 miljoonaa euroa (0,2) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rovio ilmoitti 12. elokuuta 2021, allekirjoittaneensa sopimuksen Ruby Games -peilyhtiön koko osakekannan ostamisesta. Sopimuksen mukaan Rovio ostaa Ruby Gamesin useammassa erässä. Kolmannella neljänneksellä, Rovio osti 20 prosenttia Rubyn osakkeista 9,3 miljoonalla eurolla, jota vähensi hankintun yhtiön rahavarat yhteensä 1,6 miljoonaa euroa.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2021 kolmannella vuosineljänneksellä -0,7 miljoonaa euroa (-7,1), koostuen lähinnä leasingmaksuista.

Kolmannen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista lainaa 7,7 miljoonaa euroa (11,2), jotka koostuivat Business Finlandin 0,9 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 6,8 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 143,6 miljoonaa euroa (123,5).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Heinä-syyskuu 2021

Games-segmentin liikevaihto oli katsauskaudella 68,6 miljoonaa euroa (64,2) ja kasvoi 6,9 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 7,5 prosenttia. Pelien bruttomyynti kasvoi 3,3 prosenttia 66,7 miljoonaan euroon (64,5). Asiakassopimukset olivat yhteensä 1,7 miljoonaa euroa, josta 1,6 miljoonaa euroa oli Angry Birds Reloaded -pelistä Apple Arcade -palvelussa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 3,9 prosenttia. Rovion uusimman hankinnan, Ruby Gamesin, bruttomyynti oli 1.0 miljoonaa euroa syyskuussa, joka oli ensimmäinen kuukausi, jolloin yhtiö konsolidoitiin Rovioon.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 26,6 miljoonaa, ja kasvoi 0,3 prosenttia edelliseen neljännekseen verrattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Small Town Murders ja Angry Birds Match, joka korvasi Sugar Blastin top-5:ssä.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 17,5 miljoonaan euroon (16,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali kasvoi 25,6 prosenttiin (25,3). Oikaistun käyttökateen kasvu johtui pääasiassa korkean katteen mainosmyynnin suuremmasta osuudesta liikevaihdosta sekä Angry Birds Reloaded -pelin liikevaihdosta katsauskaudella, huolimatta siitä, että myös käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 18,1 miljoonaan euroon edellisvuoden 15,3 miljoonasta eurosta. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 26,4 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (23,8). Vuoden 2021 ensimmäiseen neljännekseen verrattuna Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät samalla tasolla ja Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankinnat laskivat hieman. Myös Small Town Murders -pelin käyttäjähankintainvestoinnit laskivat edellisen vuosineljänneksen tasosta. Darkfire Heroes -pelin käyttäjähankintainvestointeja vähennettiin edellisen neljänneksen loppupuolella, ja pysyivät sillä tasolla koko kolmannen neljänneksen.

Kolmannen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 61,2 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Dream Blast, Small Town Murders, Darkfire Heroes ja Angry Birds Journey) peleihin ja 33,0 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 -peliin. 3,2 prosenttia käyttäjähankinnasta kohdistettiin uuteen hyper-casual-kategoriaan (Ruby Games) ja 2,6 prosenttia katalogikategorian peleihin. Sugar Blast -pelin aktiivinen kehitys lopetettiin kolmannella vuosineljänneksellä ja peli siirrettiin katalogikategoriaan.

Games-segmentin taseeseen aktivoidut investoinnit katsauskaudella olivat 0,7 miljoonaa euroa (0,5).

Tammi-syyskuu 2021

Games-segmentin liikevaihto oli vuoden 2021 kolmella ensimmäisellä neljänneksellä 199,9 miljoonaa euroa (193,8) ja kasvoi 3,1 prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 7,7 prosenttia. Bruttomyynti kasvoi 1,6 prosenttia 197,4 miljoonaan euroon (194,4). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 6,0 prosenttia.

Games-segmentin käyttökate laski 41,0 miljoonaan euroon (52,1) ja käyttökatemarginaali laski 20,5 prosenttiin (26,9). Käyttökäteen lasku johtui pääasiassa suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä liiketoiminnan kulujen kasvusta etenkin kasvaneen henkilöstömäärän seurauksena.

Käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin katsauskaudella 56,6 miljoonaan euroon (42,7) ja 28,3 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (22,0).

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 1,9 miljoonaa euroa (1,8).

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	7-9/ 2020	Muutos, %	1-9/ 2021	1-9/ 2020	Muutos %	1-12/ 2020
Bruttomyynti	66,7	64,5	3,3 %	197,4	194,4	1,6 %	259,2
Liikevaihto	68,6	64,2	6,9 %	199,9	193,8	3,1 %	258,2
Oikaistu käyttökate	17,5	16,2	8,1 %	41,0	52,1	-21,3 %	65,8
Oikaistu käyttökate, %	25,6 %	25,3 %		20,5 %	26,9 %		25,5 %
Käyttökate	17,5	16,2	8,1 %	41,0	52,1	-21,3 %	65,8
Käyttökate, %	25,6 %	25,3 %		20,5 %	26,9 %		25,5 %
Käyttäjähankinta	18,1	15,3	18,6 %	56,6	42,7	32,6 %	58,7
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	26,4 %	23,8 %		28,3 %	22,0 %		22,7 %
Investoinnit	0,7	0,5	24,5 %	1,9	1,8	4,5 %	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 asiakassopimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty liikevaihtoon liitetiedoissa.

Vuoden 2021 kolmannella neljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 3,3 prosenttia 66,7 miljoonaan euroon (64,5). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 3,9 prosenttia. Syyskuussa hankitun Ruby Gamesin bruttomyynti oli 1.0 miljoonaa euroa (sisältäen ainoastaan syyskuun).

Viiden suurimman pelin päivittäisten käyttäjien määrä kasvoi 3,2 miljoonaan katsauskaudella. Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä (DAU) kasvoi 4,9 miljoonaan, sisältäen myös Ruby Gamesin päivittäisten käyttäjien keskiarvon, mutta ainoastaan syyskuun osalta. Kolmannen vuosineljänneksen päättyessä Rovion päivittäisten käyttäjien määrä, sisältäen myös Ruby Gamesin, ylitti 6 miljoonaa. Myös kaikkien pelien kuukausittaisien käyttäjien määrä (MAU) kasvoi Ruby Gamesin vaikutuksesta 32,0 miljoonaan (26,0) ja syyskuun lopussa koko portfolion MAU oli yli 42 miljoonaa.

Maksavien pelaajien määrä (MUP) kasvoi top-5 pelien osalta 1 prosentin 402 tuhanteen edellisen neljänneksen tasolta (397 tuhatta). Koko portfolion MUP kasvoi 3 prosenttia 471 tuhanteen (Q2-21: 455 tuhatta).

Top-5 pelien liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) laski hieman, 19 senttiin (Q2-21: 20). Kaikkien pelien ARPDau laski 15 senttiin (Q2-21: 17) kun hankitun hyper-casual-portfolion vaikutus huomioidaan. Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden, MARPPU (ei sisällä hyper-casual-portfolion vaikutusta), laski hieman, top-5 pelien MARPPU 40,6 euroon (Q2-21: 41,7) ja koko portfolion MARPPU 40,2 euroon (Q2-21: 42,5).

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020
Bruttomyynti top-5	56,4	57,0	55,0	55,7	55,1	58,6
Bruttomyynti yhteensä*	66,7	66,6	64,2	64,9	64,5	67,7

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

Tuhatta	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020
MUP top-5	402	397	394	404	380	390
MUP kaikki	471	455	454	467	445	453

Euroa	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020
ARPDau top-5	0,19	0,20	0,20	0,19	0,19	0,17
ARPDau kaikki*	0,15	0,17	0,17	0,16	0,16	0,15
MARPPU top-5	40,6	41,7	40,7	39,8	42,6	44,9
MARPPU kaikki	40,2	42,5	41,1	39,9	42,5	44,7

*Sisältää Ruby Gamesin syyskuun osalta

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Kolmannen vuosineljänneksen bruttomyynti kasvoi 0,2 prosenttia toiseen vuosineljännekseen verrattuna. Suurimmat muutokset olivat Ruby Gamesin hyper-casual-portfolion lisääminen bruttomyyntiin, jolla oli 1,0 miljoonan euron vaikutus, sekä Angry Birds Friendsin 3 prosentin kasvu 8,5 miljoonaan euroon ja Small Town Murdersin 12 prosentin lasku 4,1 miljoonaan euroon.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 26,6 miljoonaa euroa ja kasvoi 0,5 prosenttia vuodessa. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät edellisen vuosineljänneksen tasolla.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 15,0 miljoonaa euroa. Bruttomyynti laski 3 prosenttia vuodessa. Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit laskivat hieman edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli 8,5 miljoonaa euroa, joka oli sen korkein taso sitten vuoden 2017 toisen vuosineljänneksen.

Angry Birds Matchin bruttomyynti laski 2,1 miljoonaan euroon käyttäjähankinta investointien käytännössä päättyttyä vuonna 2020.

Hyper-casual-kategoria, joka hankittiin Ruby Gamesin yrityskaupassa saavutti 1,0 miljoonan euron bruttomyynnin.

Muut pelit -ryhmä saavutti yhteensä 9,2 miljoonan euron bruttomyynnin (Q3-20: 9,4). Rovion uusin peli Darkfire Heroes julkaistiin huhtikuussa ja se saavutti 0,6 miljoonan bruttomyynnin katsauskaudella.

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

Brand Licensing

Heinä-syyskuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 2,8 miljoonaa euroa (3,7) ja laski 24,6 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 2,1 miljoonasta eurosta (2,9) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,7 miljoonasta eurosta (0,8) 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 laski 1,9 miljoonaan euroon (2,5) ja oikaistu käyttökatemarginaali parani 70,0 prosenttiin (68,6). Oikaistu käyttökate oli vertailukautta pienempi johtuen pienentyneessä liikevaihdosta.

Tammi-syyskuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla oli 7,4 miljoonaa euroa (9,8) ja laski 24,8 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 5,1 miljoonasta eurosta (6,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa on ensimmäisen Angry Birds elokuvan tuloja, sekä 2,3 miljoonasta eurosta (3,8) 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 laski 4,6 miljoonaan euroon (6,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 62,0 prosenttia (61,3). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienentyneestä liikevaihdosta.

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	7-9/ 2020	Muutos, %	1-9/ 2021	1-9/ 2020	Muutos %	1-12/ 2020
Liikevaihto	2,8	3,7	-24,6 %	7,4	9,8	-24,8 %	14,0
Consumer products	0,7	0,8	-13,5 %	2,3	3,8	-39,2 %	4,9
Content licensing	2,1	2,9	-27,6 %	5,1	6,1	-15,8 %	9,1
Oikaistu käyttökate	1,9	2,5	-23,0 %	4,6	6,0	-23,9 %	8,9
Oikaistu käyttökate-%	70,0 %	68,6 %		62,0 %	61,3 %		64,1 %
Käyttökate	1,9	2,5	-23,0 %	4,6	5,9	-21,8 %	8,8
Käyttökate-%	70,0 %	68,6 %		62,0 %	59,7 %		62,9 %
Investoinnit	0,1	0,1	-35,1 %	0,2	0,3	-33,9 %	0,3
Poistot	1,5	2,0	-28,3 %	3,5	4,5	-22,2 %	8,1

Muut-segmentti

Heinä-syyskuu 2021

Oikaistu käyttökate muut-segmentissä (joka koostuu konsernin toiminnoista ja kuluista sekä Hatch Entertainmentistä) katsauskaudella oli -2,3 miljoonaa euroa (-2,9). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games -yrittäjäkaupan kuluihin. Vertailukaudella ei ollut oikaisuja.

Tammi-syyskuu 2021

Oikaistu käyttökate muut-segmentissä (joka koostuu konsernin toiminnoista ja kuluista sekä Hatch Entertainmentistä) olivat kaudella tammi-syyskuu 2021 -7,4 miljoonaa euroa (-10,2). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,8 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids -palvelun alasajoon ja Ruby Games -yrittäjäkaupan kuluihin. Vertailukaudella tammi-syyskuussa 2020 oikaisut olivat yhteensä -0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Entertainment uudelleenjärjestelyihin sekä Darkfire Games -pelistudion hankintaan.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	30.9.2021	30.9.2020	31.12.2020
Pitkäaikaiset varat	81,7	43,5	38,6
Lyhytaikaiset saamiset	37,0	39,7	31,0
Rahamarkkinasijoitukset	50,7	70,2	50,5
Rahavarat	92,9	53,4	88,4
Varat yhteensä	262,3	206,8	208,5
Oma pääoma	187,2	161,1	165,4
Rahoitusvelat	40,4	11,2	10,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	7,7	7,8	7,5
Muut lyhytaikaiset velat	27,0	26,6	25,1
Oma pääoma ja velat yhteensä	262,3	206,8	208,5

Rovion taseen loppusumma 30.9.2021 oli 262,3 miljoonaa euroa (206,8), josta oman pääoman osuus oli 187,2 miljoonaa euroa (161,1). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 143,6 miljoonaa euroa (123,5). Käteisvarat olivat 92,9 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 50,7 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin.

Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 16,7 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensi investoinnit Ruby Games -peliyhtiön osakkeisiin yhteensä 7,7 miljoonaa euroa. Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 7,7 miljoonaa euroa (7,8).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 30.9.2021 yhteensä 81,7 miljoonaa euroa (43,5). Rovio ilmoitti 12. elokuuta 2021, allekirjoittaneensa sopimuksen Ruby Games -peliyhtiön koko osakekannan ostamisesta. Sopimuksen mukaan Rovio ostaa Ruby Gamesin useammassa erässä. Kolmannella neljänneksellä, Rovio osti 20 prosenttia Rubyn osakkeista 9,3 miljoonalla eurolla. Katsauskauden pitkäaikaisten varojen kasvu johtui pääosin hankinnasta syntyneestä 31,4 miljoonan euron liikearvosta sekä 9,5 miljoonan euron pitkäaikaisista varoista. 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 30.9.2021 oli negatiivinen 135,9 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat 0,9 miljoonan euron Business Finlandin lainoista sekä 6,8 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Katsauskauden pitkäaikaisten rahoitusvelkojen kasvu johtui pääosin Ruby Gamesin ostosopimuksessa sovittuun ehdolliseen kauppahintaan lopusta 80 prosenttia osakekannasta. Hankintahetken arvioon perustuen Rovio on kirjannut 32,7 miljoonan euron ehdollisen lisäkauppahintavelan pitkäaikaisiin rahoitusvelkoihin.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma,

miljoonaa euroa	7-9/2021	7-9/2020	1-9/2021	1-9/2020	1-12/2020
Liiketoiminnan rahavirrat	16,7	15,8	26,7	46,0	63,6
Investointien rahavirrat	-8,6	-1,3	-15,6	-3,3	-4,7
Rahoituksen rahavirrat	-0,7	-7,1	-8,2	-43,3	-43,7
Rahavarojen muutos	7,3	7,3	3,0	-0,7	15,2
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,7	-0,4	1,7	-0,6	-1,1
Rahavarat kauden alussa	135,5	116,7	138,9	124,7	124,7
Rahavarat kauden lopussa	143,6	123,5	143,6	123,5	138,9

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 16,7 miljoonaa euroa (15,8) kolmannella vuosineljänneksellä. Kolmannen vuosineljänneksen kasvu johtui raportointikauden paremmasta liikeloksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -8,6 miljoonaa euroa (-1,3) kolmannella vuosineljänneksellä. Investoinnit koostuvat Games-segmentin 0,7 miljoonan euron investoinneista, Brand Licensing -segmentin 0,2 miljoonan euron investoinneista ja Muut-segmentin 0,2 miljoonan euron investoinneista, sisältäen investoinnit koneisiin ja kalusteisiin sekä tavaramerkkien rekisteröintiin. Rovio ilmoitti katsauskaudella ostavansa Ruby Games -peilyhtiön ja toteuttavansa kaupan useamassa erässä. Investointien rahavirta sisältää ensimmäisen erän, jossa Rovio maksoi 9,3 miljoonaa euroa Ruby Gamesin 20 prosentin osakemäärästä, jota vähentää kaupan myötä siirtyneet rahavarat 1,6 miljoonaa euroa.

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

Henkilöstö

Heinäkuusta syyskuuhun 2021 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 490 henkilöä (475). Näistä 404 henkilöä (390) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 11 henkilöä (18) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 63 (47) henkilöä konsernin toiminnoissa ja 12 (20) henkilöä Hatch Entertainmentissa. Konsernin toiminnon raportoitu henkilömäärä lisääntyi osittain, kun keskitettiin osa tukitoiminnon rooleista, jotka aikaisemmin on raportoitu liiketoimintayksiköiden luvuissa.

	7-9/ 2021	7-9/ 2020	Muutos, %	1-9/ 2021	1-9/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	490	475	3.2%	486	467	4.1%	470
Työntekijät (kauden loppu)	513	479	7.1%	513	479	7.1%	480

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti seuraavat liputusilmoitukset raportointikaudella.

Rovio Entertainment Oyj vastaanotti 9.9.2021 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Adventurous Solutions AB -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Adventurous Solutions AB -yhtiön osakeomistus ja äänivalta on alittanut 5 prosentin rajan 2.7.2021. Adventurous Solutions AB omistaa 0 Yhtiön osaketta. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Rovio Entertainment Oyj vastaanotti 9.9.2021 arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Adventurous Ideas Oy -nimiseltä yhtiöltä. Ilmoituksen mukaan Adventurous Ideas Oy -yhtiön osakeomistus ja äänivalta on ylittänyt 5 % rajan 2.7.2021. Adventurous Ideas Oy omistaa 6 459 500 Yhtiön osaketta. Jokainen osake oikeuttaa osakkeenomistajalle yhden (1) äänen.

Adventurous Solutions AB:n osakkeenomistaja on 28.6.2021 päättänyt jakaa osinkona osakkeenomistajille omistamansa osakkeet Rovio Entertainment Oyj:ssä. Tämän tuloksena, Adventurous Solutions AB:n omistus osakkeista ja äänistä Rovio Entertainment Oyj:ssä on laskenut alle 5 prosenttiin ja Adventurous Ideas Oy:n (jonka tosiasiallinen edunsaaja on Jonathan Hed) osuus osakkeista ja äänistä Rovio Entertainment Oyj:ssä on noussut 7,87 prosenttiin

Osakkeet ja osakkeenomistajat

30.9.2021 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 30.9.2021 omia osakkeitaan 7 715 684.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Brilliant Problems Oy	6 459 500	7,9 %
Adventurous Ideas Oy	6 459 500	7,9 %
Impera Oy Ab	5 559 500	6,8 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 586 810	1,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	1 425 074	1,7 %
Hed Niklas Peter	1 365 345	1,7 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 078 593	1,3 %
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	26 692 326	32,5 %
Muut osakkeenomistajat	47 693 193	58,1 %
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 sijoitukseen 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 neljännesvuosittain Rovion osavuositarkastusten julkistamispäivien jälkeen. Osakkeille maksettavilla osingoilla ostetaan markkinoilta osakkeita ohjelman seuraavana hankintapäivänä. Palkkioksi sitoutumisesta Rovio tarjoaa osallistujalle yhden ilmaisen lisäosakkeen (brutto) jokaista kahta osallistujan säästöillä ostettua osaketta kohti, sisältäen rahana maksettavan osuuden. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa lisäosakkeista osallistujalle aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut.

Lisäosakkeiden saamisen edellytyksenä on osallistujan työsuhteen jatkuminen ja säästöosakkeiden pitäminen omistusjakson loppuun saakka. Ensimmäisen ohjelmakauden säästöosakkeet ja lisäosakkeet hankitaan ostamalla osakkeet markkinoilta.

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 suoritustasojen saavuttamisen perusteella. Rovion hallitus asettaa vaadittavat suoritustasot vuosittain jokaiselle ansaintajaksole. Mahdolliset palkkiot maksetaan osittain osakkeina ja osittain rahana kunkin odotusjakson päättymisen jälkeen keväällä 2022, 2023 ja 2024. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa palkkiosta aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut. Palkkiota ei pääsääntöisesti makseta, jos osallistujan työ- tai 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 keskikurssin 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 30.9.2021 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 osallistujat voivat toteuttaa palkkionsa yhden vuoden mittaisen, jokaista kertymisaikaa seuraavan merkintäajan aikana, joko merkitsemällä osakkeita tai myymällä optioita. Optio-ohjelman osallistujat yleensä menettävät oikeutensa palkkioon, mikäli heidän työsuhteensa päättyy kertymisajan aikana.

Optio-ohjelman 2019 erillä on ajankohdan 30.9.2021 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 30.9.2021 mennessä allkoitu 873 251 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.

30.9.2021 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.

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

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

Oikeudenkäynnit

Vaikka haastetta ei ole annettu tiedoksi yhtiölle, olemme tulleet tietoiseksi haasteesta, jonka syyttäjänvirasto on nostanut Roviota vastaan New Mexicon osavaltiossa Yhdysvalloissa. Haasteessa esitetään erinäisiä väitteitä liittyen alle 13-vuotiaiden lasten henkilötietojen keräämiseen ja käyttämiseen Rovion Angry Birds -peleissä. Uskomme syyttäjänviraston väitteiden ja vaatimusten olevan perusteettomia ja sivuuttavan panostuksemme turvallisen ja vastuullisen peliympäristön tarjoamiseen kaikille pelaajillemme. Aiomme puolustautua haastetta vastaan kaikilta osin.

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-pelitemme 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 maksettiin osakkeenomistajille, jotka osingonmaksun täsmäytyspäivänä 1.4.2021 olivat merkittyinä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon. Osinko maksettiin 12.4.2021.

Muutokset johdossa

23.9.2021 Rovio tiedotti Heini Kaihun nimityksestä vastuullisuusjohtajaksi. Heini Kaihu toimii väliaikaisesti myös Rovio Entertainmentin henkilöstöjohtajana ja jatkaa johtoryhmän jäsenenä uudessa roolissaan.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Rovio tiedotti 1.10.2021 osakkeenomistajien nimitystoimikunnan kokoonpanon. Rovio Entertainment Oyj:n vuoden 2021 yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti osakkeenomistajien nimitystoimikunta koostuu neljän suurimman osakkeenomistajan edustajista kuitenkin niin, että vähintään yhden jäsenen on oltava institutionaalisen sijoittajan nimeämä. Nimitystoimikuntaan on nimetty seuraavat henkilöt:

- Kaj Hed, hallituksen puheenjohtaja, Moor Holding AB
- Matthew Wilson, hallituksen varajäsen, Brilliant Problems Oy
- Esko Torsti, allokatiojohtaja, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen
- Markus Lindqvist, vastuullisuusjohtaja, Aktia Pankki Oyj, Aktia Rahastoyhtiön hallinnoimien sijoitusrahastojen laillinen edustaja.

Lisäksi nimitystoimikuntaan kuuluu asiantuntijajäsenenä Kim Ignatius, Rovio Entertainment Oyj:n hallituksen puheenjohtaja. Nyt valittu nimitystoimikunta toimittaa yhtiön hallitukselle ehdotuksensa vuoden 2022 varsinaiselle yhtiökokoukselle 31.1.2022 mennessä.

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	7-9/ 2020	Muutos, %	1-9/ 2021	1-9/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	71,4	67,9	5,1 %	207,3	203,8	1,7 %	272,3
Käyttökate (EBITDA)	16,9	15,9	6,5 %	37,4	47,8	-21,8 %	60,0
Käyttökate-%	23,7 %	23,4 %		18,0 %	23,5 %		22,0 %
Oikaistu käyttökate	17,2	15,9	8,4 %	38,2	47,9	-20,2 %	60,1
Oikaistu käyttökate-%	24,1 %	23,4 %		18,4 %	23,5 %		22,1 %
Liikevoitto	14,0	12,8	9,2 %	29,7	39,6	-25,0 %	42,5
Liikevoittomarginaali, %	19,6 %	18,9 %		14,3 %	19,4 %		15,6 %
Oikaistu liikevoitto	14,3	12,8	11,6 %	30,5	39,7	-23,1 %	47,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	20,0 %	18,9 %		14,7 %	19,5 %		17,3 %
Tulos ennen veroja	14,6	12,1	20,7 %	31,1	38,4	-19,0 %	40,7
Investoinnit	0,9	0,9	-1,7 %	2,7	2,8	-3,2 %	3,9
Käyttäjähankinta	18,1	15,3	18,6 %	56,6	42,7	32,6 %	58,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	19,2 %	22,6 %		19,2 %	22,6 %		24,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-72,6 %	-69,7 %		-72,6 %	-69,7 %		-77,6 %
Omavaraisuusaste, %	73,5 %	81,0 %		73,5 %	81,0 %		82,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,16	0,12	25,1 %	0,32	0,38	-15,7 %	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,16	0,12	25,3 %	0,32	0,38	-15,9 %	0,43
Liiketoiminnan rahavirta, netto	16,7	15,8	5,6 %	26,7	46,0	-41,9 %	63,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	490	475	3,2 %	486	467	4,1 %	470

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

Rovio esittää oikaistun käyttökateen sekä oikaistun liikevoiton, joista se on oikaissut olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät kuten olennaiset luovutusvoitot ja -tappiot liiketoimintojen myynnistä, yrityshankintoihin liittyvät välittömät transaktiokulut, liiketoimintojen uudelleenjärjestelykulut, ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutokset, merkittävät arvonalennukset ja purut sekä yhtiön omistus pohjan laajentamiseen liittyvät kulut. Oikaistu käyttökate ja oikaistu liikevoitto esitetään IFRS-standardien mukaisesti laaditussa konsernin tuloslaskelmassa esitetyjä tunnuslukuja täydentävinä tunnuslukuina, sillä ne lisäävät Rovion näkemyksen mukaan ymmärrystä Rovion liiketoiminnan tuloksesta.

Täydentävinä tunnuslukuina esitetään kannattavuutta ja tehokkuutta osoittavat käyttökate, käyttökateprosentti, oikaistu käyttökate, oikaistu käyttökateprosentti, liikevoitto, liikevoittoprocentti, oikaistu liikevoitto ja oikaistu liikevoittoprocentti. 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	7-9/2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71.4		71.4
Liiketoiminnan muut tuotot	0.0		0.0
Materiaalit ja palvelut	-18.3		-18.3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11.3		-11.3
Poistot ja arvonalentumiset	-2.9		-2.9
Muut liiketoiminnan kulut	-24.8	0.3	-24.5
Liikevoitto	14.0	0.3	14.3

Miljoonaa euroa	7-9/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	67.9		67.9
Liiketoiminnan muut tuotot	0.0		0.0
Materiaalit ja palvelut	-18.5		-18.5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11.2		-11.2
Poistot ja arvonalentumiset	-3.1		-3.1
Muut liiketoiminnan kulut	-22.4		-22.4
Liikevoitto	12.8		12.8

Miljoonaa euroa	1-9/2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	207.3		207.3
Liiketoiminnan muut tuotot	0.6		0.6
Materiaalit ja palvelut	-55.2		-55.2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-37.6	0.3	-37.3
Poistot ja arvonalentumiset	-7.7	0.0	-7.7
Muut liiketoiminnan kulut	-77.7	0.6	-77.2
Liikevoitto	29.7	0.9	30.5

Miljoonaa euroa	1-9/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	203.8		203.8
Liiketoiminnan muut tuotot	0.3	-0.2	0.0
Materiaalit ja palvelut	-56.3		-56.3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-34.5	0.2	-34.3
Poistot ja arvonalentumiset	-8.2		-8.2
Muut liiketoiminnan kulut	-65.4	0.2	-65.2
Liikevoitto	39.6	0.1	39.7

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	7-9/2021	7-9/2020	1-9/2021	1-9/2020	1-12/2020
Liikevoitto	14,0	12,8	29,7	39,6	42,5
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto				-0,2	-0,2
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset	0,3		0,3		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista			0,0		4,6
Oikaistu liikevoitto	14,3	12,8	30,5	39,7	47,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	7-9/2021	7-9/2020	1-9/2021	1-9/2020	1-12/2020
Liikevoitto	14,0	12,8	29,7	39,6	42,5
Poistot ja arvonalentumiset	2,9	3,1	7,7	8,2	17,5
Käyttökate	16,9	15,9	37,4	47,8	60,0
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto				-0,2	-0,2
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset	0,3		0,3		
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista			0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta			0,3	0,2	0,2
Oikaistu käyttökate	17,2	15,9	38,2	47,9	60,1

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

Miljoonaa euroa	7-9/2021	7-9/2020	1-9/2021	1-9/2020	1-12/2020
Omavaraisuusaste, %	73,5%	81,0%	73,5%	81,0%	82,3%
Oma pääoma	187,2	161,1	187,2	161,1	165,4
Saadut ennakot	1,8	2,4	1,8	2,4	2,0
Myynnin jaksotukset	5,9	5,4	5,9	5,4	5,5
Taseen loppusumma	262,3	206,8	262,3	206,8	208,5
Oman pääoman tuotto, %	19,2%	22,6%	19,2%	22,6%	24,4%
Voitto tai tappio ennen veroja	33,4	37,7	33,4	37,7	40,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	161,1	173,3	161,1	173,3	168,0
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	187,2	161,1	187,2	161,1	165,4
Nettovelkaantumisaste, %	-72,6%	-69,7%	-72,6%	-69,7%	-77,6%
Korolliset velat	7,7	11,2	7,7	11,2	10,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	143,6	123,5	143,6	123,5	138,9
Oma pääoma	187,2	161,1	187,2	161,1	165,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	5,0	8,7	5,0	8,7	6,9
Lyhytaikaiset korolliset velat	2,7	2,5	2,7	2,5	3,6
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	143,6	123,5	143,6	123,5	138,9
Nettovelka	-135,9	-112,3	-135,9	-112,3	-128,4

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntiin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	7-9/2021	7-9/2020	1-9/2021	1-9/2020	1-12/2020
Kirjattu bruttomyynti	66,7	64,5	197,4	194,4	259,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,2	0,3	-0,8	0,2	0,3
Asiakassopimukset	1,7	0,1	2,6	0,4	0,5
Muut oikaisuerät	0,5	-0,8	0,7	-1,1	-1,8
Liikevaihto	68,6	64,2	199,9	193,8	258,2

Asiakassopimukset ovat jakelusopimuksia, joita tehdään kumppaneiden kanssa, jotka esiasentavat Rovion pelejä omille laitteilleen tai jakavat niitä oman jakelualustansa kautta, tai muunlaiset myyntijärjestelyt, jotka eroavat tuloutuksestaan 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-tunnuksien 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, liittyä uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulospurusteisten markkinointikampanjoiden kautta.

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

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

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

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

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

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

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

DAU, päivittäiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, "DAU") tarkoittaa sellaisten pelaajien lukumäärää, jotka pelasivat jotain Rovion peleistä tietyssä päivänä. Tämän mittapuun mukaan pelaaja, joka pelaa kahta eri peliä samana päivänä, lasketaan kahdeksi DAU:ksi. Käytämme ensisijaisesti Rovion omien teknologioiden tarjoamaa informaatiota mutta käytämme myös kolmansien osapuolten analytiikkaratkaisuja historiallisen tiedon saamiseksi sekä tapauksissa, joissa peli ei sisällä Rovion analytiikkatyökaluja. Keskimääräinen DAU tietyllä ajanjaksolla on jokaisen yksittäisen päivän keskiarvo tietyllä ajanjaksolla.

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

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

ARPPDAU (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.

Osavuotiskatsaus 1.1.-30.9.2021 - Taulukko-osa

Osavuotiskatsaukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	7-9/ 2020	1-9/ 2021	1-9/ 2020	1-12/ 2020
Liikevaihto	71,4	67,9	207,3	203,8	272,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,6	0,3	0,6
Materiaalit ja palvelut	18,3	18,5	55,2	56,3	74,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	11,3	11,2	37,6	34,5	48,9
Poistot ja arvonalentumiset	2,9	3,1	7,7	8,2	17,5
Muut liiketoiminnan kulut	24,8	22,4	77,7	65,4	89,4
Liikevoitto	14,0	12,8	29,7	39,6	42,5
Rahoitustuotot ja -kulut	0,6	-0,7	1,4	-1,2	-1,8
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	14,6	12,1	31,1	38,4	40,7
Tuloverot	-3,1	2,9	-7,2	9,2	-8,6
Tilikauden voitto (tappio)	11,6	9,2	23,9	29,2	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	11,6	9,2	23,9	29,2	32,1
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut					
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	0,0	0,0	1,7	0,0	0,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)					
Muuntoerot	-0,5	-0,1	-0,4	-0,2	-0,0
Muut laajan tuloksen erät, verojen jälkeen	11,1	-0,1	1,3	-0,2	-0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	11,1	9,1	25,3	29,0	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus	11,1	9,1	25,3	29,0	32,1
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:					
Osakekohtainen tulos, euroa	0,16	0,12	0,32	0,38	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,16	0,12	0,32	0,38	0,43

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	30.9.2021	30.9.2020	31.12.2020
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	81,7	43,5	38,6
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,1	1,2	1,3
Aineettomat hyödykkeet	24,9	26,4	18,7
Liikearvo	31,4	0,0	0,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	6,6	8,9	8,4
Sijoitukset	6,9	1,7	2,0
Pitkäaikaiset saamiset	3,3	0,7	0,7
Laskennalliset verosaamiset	7,5	4,6	7,5
Lyhytaikaiset varat	180,6	163,2	169,9
Myyntisaamiset	23,4	27,2	21,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	12,0	9,3	8,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,7	3,2	1,8
Rahamarkkinasijoitukset	50,7	70,2	50,5
Rahavarat	92,9	53,4	88,4
Varat yhteensä	262,3	206,8	208,5
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	46,0	41,8	42,1
Muuntoerot	-0,9	-0,7	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-36,9	-37,5	-37,5
Käyvän arvon rahasto	1,7	0,0	0,0
Kertyneet voittovarot	152,6	127,6	128,4
Tilikauden voitto	23,9	29,2	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	187,2	161,1	165,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	187,2	161,1	165,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat	40,4	8,7	7,0
Korolliset velat	0,9	2,1	0,9
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	32,7	0,0	0,0
Vuokrasopimusvelat	4,2	6,6	6,1
Laskennalliset verovelat	2,7	0,0	0,0
Lyhytaikaiset velat	34,7	36,9	36,1
Ostovelat ja muut velat	9,0	12,2	7,4
Korolliset velat	0,0	0,1	1,1
Vuokrasopimusvelat	2,6	2,5	2,5
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	1,3	0,6	0,8
Saadut ennakot	1,8	2,4	2,0
Myyntituottojen jaksotus	5,9	5,4	5,5
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	2,5	0,7	1,9
Varaukset	0,0	0,1	0,7
Siirtovelat	11,5	13,1	14,1
Velat yhteensä	75,1	45,6	43,0
Oma pääoma ja velat yhteensä	262,3	206,8	208,5

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarat	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)				29,2			29,2		29,2
Omien osakkeiden hankinta			-30,7				-30,7		-30,7
Muut laajan tuloksen erät						-0,2	-0,2		-0,2
Osingonjako				-6,9			-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,3	1,5			1,8		1,8
30.9.2020	0,7	41,8	-37,5	156,8	0,0	-0,7	161,1	0,0	161,1

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 30.9.2021:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarat	Käyvän arvon rahasto	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma									
1.1.2021	0,7	42,1	-37,5	160,5	0,0	-0,5	165,4	0,0	165,4
Tilikauden voitto (tappio)				23,9			23,9		23,9
Optiomerkinnot		3,9					3,9		3,9
Muut laajan tuloksen erät					1,7	-0,4	1,3		1,3
Osingonjako				-8,8			-8,8		-8,8
Osakeperusteiset maksut			0,6	0,9			1,5		1,5
30.9.2021	0,7	46,0	-36,9	176,5	1,7	-0,9	187,2	0,0	187,2

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	7-9/ 2021	7-9/ 2020	1-9/ 2021	1-9/ 2020	1-12/ 2020
Liiketoiminnan rahavirrat					
Voitto (tappio) ennen veroja	14,6	12,1	31,1	38,4	40,7
Oikaisut:					
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	2,9	3,1	7,7	8,2	17,5
Valuuttakurssien muutos	-0,6	1,0	-1,8	0,6	1,3
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	0,0	-0,0	0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,0	0,2	0,3	0,6	0,6
Muut ei-rahamääräiset erät	0,7	0,0	1,6	1,6	2,3
Käyttöpääoman muutokset:					
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	1,9	-1,4	-3,0	5,0	11,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-1,4	3,0	-2,4	-1,6	-4,2
Saadut korot	0,1	0,0	0,2	0,1	0,2
Maksetut korot	-0,2	-0,3	-0,5	-0,6	-0,8
Maksetut (saadut) tuloverot	-1,4	-2,0	-6,4	-6,2	-5,8
Liiketoiminnan nettorahavirta	16,7	15,8	26,7	46,0	63,6
Investointien rahavirrat					
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,9	-0,9	-2,7	-2,8	-3,9
Muut sijoitukset	0,0	-0,4	-2,8	-0,9	-1,2
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Myönnetyt lainat	0,0	0,0	-2,5	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	-7,7	-0,0	-7,7	0,4	0,4
Investointien nettorahavirta	-8,6	-1,3	-15,6	-3,3	-4,7
Rahoituksen rahavirrat					
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-2,1	-2,0	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	-0,0	0,0	-1,0	-4,0	-4,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,0	3,9	0,0	0,3
Omien osakkeiden hankinta	0,0	-6,5	0,0	-30,7	-30,7
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,0	0,3	0,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-8,8	-6,9	-6,9
Rahoituksen nettorahavirta	-0,7	-7,1	-8,2	-43,3	-43,7
Rahavarojen muutos	7,3	7,3	3,0	-0,7	15,2
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvomuutokset	0,7	-0,4	1,7	-0,6	-1,1
Rahavarat tilikauden alussa	135,5	116,7	138,9	124,7	124,7
Rahavarat tilikauden lopussa	143,6	123,5	143,6	123,5	138,9
Täsmäytys taseen rahavaroihin					
Taseen rahavarat kauden lopussa	93,0	53,4	93,0	53,4	88,4
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	50,7	70,2	50,7	70,2	50,5
Rahavarat kauden lopussa	143,6	123,5	143,6	123,5	138,9

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 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 käyttökattetta 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 työsuhte-etuuksista aiheutuvista kuluista kuin yhteisten toimintojen yleisistä ja hallintokuluista, jotka kirjataan keskitetysti ja kohdistetaan raportoitaville segmenteille omana rivinä osana johdon raportointia.

Tuloslaskelma segmenteittäin
7-9/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	68,6	2,8	0,0		71,4
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	18,1	0,2	0,0		18,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,9	0,3	1,1	1,0	11,3
Käyttäjähankinta	18,1	0,0	0,0		18,1
Muut liiketoiminnan kulut	4,5	0,1	1,2	0,9	6,8
Kohdistukset	1,4	0,2	0,3	-1,9	0,0
Käyttökate	17,5	1,9	-2,6	0,0	16,9
Poistot ja arvonalentumiset	1,3	1,5	0,1		2,9
Liikevoitto	16,2	0,5	-2,7		14,0
Käyttökate	17,5	1,9	-2,6		16,9
Oikaisut	0,0	0,0	0,3		0,3
Oikaistu käyttökate	17,5	1,9	-2,3		17,2
Liikevoitto	16,2	0,5	-2,7		14,0
Oikaisut	0,0	0,0	0,3		0,3
Oikaistu liikevoitto	16,2	0,5	-2,4		14,3

Investoinnit segmenteittäin
7-9/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,7	0,1	0,2	0,9

Varat segmenteittäin 30.9.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	44,4	10,6	26,7	81,7

Tuloslaskelma segmenteittäin
7-9/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	64,2	3,7	0,0		67,9
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	18,2	0,3	0,0		18,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,7	0,5	1,3	0,7	11,2
Käyttäjähankinta	15,3	0,0	0,0		15,3
Muut liiketoiminnan kulut	4,7	0,2	1,3	0,9	7,1
Kohdistukset	1,2	0,2	0,3	-1,7	0,0
Käyttökate	16,2	2,5	-2,9	0,0	15,9
Poistot ja arvonalentumiset	0,9	2,0	0,2		3,1
Liikevoitto	15,4	0,5	-3,0		12,8
Käyttökate	16,2	2,5	-2,9		15,9
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	16,2	2,5	-2,9		15,9
Liikevoitto	15,4	0,5	-3,0		12,8
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu liikevoitto	15,4	0,5	-3,0		12,8

Investoinnit segmenteittäin
7-9/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,5	0,1	0,2	0,9

Varat segmenteittäin 30.9.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,4	17,1	19,0	43,5

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-9/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	199,9	7,4	0,0		207,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5	0,0	0,1		0,6
Materiaalit ja palvelut	54,5	0,7	0,0		55,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	29,1	1,0	4,2	3,3	37,6
Käyttäjähankinta	56,6	0,0	0,0		56,6
Muut liiketoiminnan kulut	14,6	0,4	3,1	3,0	21,1
Kohdistukset	4,6	0,7	1,0	-6,3	0,0
Käyttökate	41,0	4,6	-8,2	0,0	37,4
Poistot ja arvonalentumiset	3,7	3,5	0,5		7,7
Liikevoitto	37,3	1,1	-8,6		29,7
Käyttökate	41,0	4,6	-8,2		37,4
Oikaisut	0,0	0,0	0,8		0,8
Oikaistu käyttökate	41,0	4,6	-7,4		38,2
Liikevoitto	37,3	1,1	-8,6		29,7
Oikaisut	0,0	0,0	0,9		0,9
Oikaistu liikevoitto	37,3	1,1	-7,8		30,5

Investoinnit segmenteittäin
1-9/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,9	0,2	0,6	2,7

Varat segmenteittäin 30.9.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	44,4	10,6	26,7	81,7

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-9/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	193,8	9,8	0,1		203,8
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,3		0,3
Materiaalit ja palvelut	55,5	0,8	0,0		56,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	26,1	1,5	4,8	2,1	34,5
Käyttäjähankinta	42,7	0,0	0,2		42,9
Muut liiketoiminnan kulut	13,8	1,1	4,6	3,0	22,5
Kohdistukset	3,6	0,5	1,0	-5,1	0,0
Käyttökate	52,1	5,9	-10,2	0,0	47,8
Poistot ja arvonalentumiset	3,1	4,5	0,5		8,2
Liikevoitto	49,0	1,4	-10,7		39,6
Käyttökate	52,1	5,9	-10,2		47,8
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu käyttökate	52,1	6,0	-10,2		47,9
Liikevoitto	49,0	1,4	-10,7		39,6
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
Oikaistu liikevoitto	49,0	1,5	-10,8		39,7

Investoinnit segmenteittäin
1-9/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	1,8	0,3	0,7	2,8

Varat segmenteittäin 30.9.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	7,4	17,1	19,0	43,5

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 31.12.2020

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

3. Hankitut liiketoiminnot

Ruby Games -peliyhtiön hankinta

Rovio ilmoitti 12.8.2021 allekirjoittaneensa sopimuksen Ruby Games -peliyhtiön koko osakekannan ostamisesta. Sopimuksen mukaan Rovio ostaa Ruby Gamesin useammassa erässä. Ensimmäisessä erässä Rovio ostaa 20 prosenttia Rubyn osakkeista 10 miljoonalla Yhdysvaltain dollarilla käteisellä velattomana ja ilman käyttöpääomaa. 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 kuitenkin 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 (ensimmäinen erä lokakuussa 2022).

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 keskimurssilla 20 kaupankäyntipäivää ennen jokaisen erän kaupan toteutumista. Sopimuksen mukaisesti Ruby Gamesista tulee Rovion tytäryhtiö ensimmäisen ostoerän jälkeen.

Hankintahetken alustavan hankintamenolaskelman mukaan syntyi 31,4 miljoonan euron liikearvo, joka vahvistaa konsernin hyper-casual- ja hybrid-casual-markkinoille tarjottavaa peliportfolioa. Hankintamenolaskelma on alustava, sillä hankitun yhtiön nettovarallisuuden tarkastamista ei ole saatu kokonaan päätökseen. Myöhemmin mahdollisesti ilmenevillä hankintamenolaskelman tarkennuksilla, ei oleteta olevan olennaista vaikutusta konserniin. Liikearvo ei ole verotuksessa vähennyskelpoinen.

Sopimukseen sisältyy ehdollinen lisäkauppahinta. Mahdollinen ehdollinen lisäkauppahinta on arvostettu käypään arvoon hankintahetkellä, ja Rovio on kirjannut tästä johtuvan ehdollisen velan 32,7 miljoonaa euroa pitkäaikaisiin rahoitusvelkoihin.

Luovutettu vastike sekä yksilöitävissä olevat hankitut varat ja velat arvostetaan käypään arvoon hankintahetkellä.

Luovutettu vastike, alustava

EUR miljoonaa

Käteinen raha	9,3
Ehdollinen velka	32,7
Kokonaishankintameno	42,0

Hankittu nettovarallisuus

Hankintahetken yksilöidyt varat sekä velat arvostettuna hankintahetken käypiin arvoihin:

Hankintahetken nettovarallisuus, arvostettu käypiin arvoihin

Eur miljoonaa

Aineelliset hyödykkeet	0,1
Aineettomat hyödykkeet	9,5
Laskennalliset verosaamiset	0,2
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3,1
Rahavarat	1,6
Varat yhteensä	14,4
Laskennalliset verovelat	-2,4
Ostovelat ja muut velat	-1,4
Velat yhteensä	-3,7
Hankittu nettovarallisuus	10,6

Vaikutukset rahavirtaan

EUR miljoonaa

Rahana maksettu kauppahinta	-9,3
Ostetun tytäryrityksen rahavarat	1,6
Nettovaikutus rahavirtaan	-7,7

Liikearvon syntyminen hankinnassa

Liikearvo

EUR million

Luovutettu vastike	42,0
Hankitun yhtiön ykilöity nettovarallisuus	-10,6
Liikearvo	31,4

Ehdollinen velka, lisäkauppahinta

Ehdollisen vastikkeen käypä arvo hankintahetkellä kirjataan osaksi hankitun kohteen puolesta siirrettyä vastiketta. Velaksi luokiteltu ehdollinen vastike arvostetaan käypään arvoon kunkin raportointikauden lopussa ja tästä syntyvä muutos kirjataan tulosvaikutteisesti.

Ehdollinen vastikkeen käypä arvo on sidoksissa Rubyn taloudelliseen tulokseen liikevaihdolla ja käyttökatteella mitattuna. Hankintahetken arvioon perustuen Rovio on kirjannut 32,7 miljoonan euron ehdollisen lisäkauppahintavelan pitkäaikaisiin rahoitusvelkoihin.

4.Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	30.9.2021	30.9.2020	31.12.2020
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,4	0,9	0,6
Yhteensä	0,4	0,9	0,6

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.

5.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.

6.Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	,7-9/ 2021	7-9/ 2020	1-9/ 2021	1-9/ 2020	1-12/ 2020
Osakekohtainen tulos, euroa	0,16	0,12	0,32	0,38	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,16	0,12	0,32	0,38	0,43
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	74 386	73 417	74 386	73 417	73 479
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	74 386	73 747	73 943	75 903	75 287
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	74 688	74 184	74 312	76 138	75 537