



Rovio Entertainment Oyj

Tilinpäätöstiedote

11.2.2022

20

TILINPÄÄTÖSTIEDOTE 2021

21

We  
craft  
joy.

# Pelien liikevaihto kasvoi 18,8 prosenttia Q4:lla, vertailukelpoinen kasvu 9,0 prosenttia

## Loka-joulukuu 2021 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 15,2 prosenttia 78,9 miljoonaan euroon (68,5). Orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 9,0 prosenttia.
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 16,5 miljoonaa euroa (12,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 21,0 prosenttia (17,8)
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 13,1 miljoonaa euroa (7,5) ja oikaistu liikevoittomarginaali 16,6 prosenttia (10,9)
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 18,8 prosenttia 76,5 miljoonaan euroon (64,4). Pelien orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 12,2 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein pelien liikevaihto kasvoi 15,3 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 9,0 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 74,0 miljoonaa euroa (64,9) ja kasvoi 14,1 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 10,7 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 4,7 prosenttia.
- Rovion kolme kärkipeliä Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast ja Angry Birds Friends kasvoivat viime vuodesta
- Rovio päätti uuden Angry Birds Journey -pelin julkaisuajankohdaksi tammikuun 2022 lopun (peli julkaistiin 20.1.2022) ja peli ehti saavuttaa 25 miljoonan euron vuosittaisen liikevaihtotason ennen julkaisua (julkaisun jälkeen peli on noussut yli 40 miljoonan euron vuosittaiseen liikevaihtotasaan).
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 20,6 miljoonaa euroa (16,0) ja 26,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (24,9)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 17,3 miljoonaa euroa (17,6)
- Osakekohtainen tulos oli 0,08 euroa (0,04)

## Tammi-joulukuu 2021 kohokohdat

- Rovion liikevaihto kasvoi 5,1 prosenttia 286,2 miljoonaan euroon (272,3). Orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 3,2 prosenttia.
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 54,8 miljoonaa euroa (60,1) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 19,1 prosenttia (22,1)
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 43,7 miljoonaa euroa (47,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 15,3 prosenttia (17,3)
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 7,0 prosenttia 276,4 miljoonaan euroon (258,2). Orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 5,0 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 9,6 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 7,6 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 271,4 miljoonaa euroa (259,2) ja kasvoi 4,7 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 7,2 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 5,3 prosenttia.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 77,2 miljoonaa euroa (58,7) ja 27,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (22,7)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 44,0 miljoonaa euroa (63,6)
- Osakekohtainen tulos oli 0,41 euroa (0,43)

## Avainluvut

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2021	1-12/ 2020	Muutos, %
Liikevaihto	78,9	68,5	15,2 %	286,2	272,3	5,1 %
Käyttökate (EBITDA)	13,4	12,2	9,7 %	50,8	60,0	-15,4 %
Käyttökate-%	17,0 %	17,8 %		17,7 %	22,0 %	
Oikaistu käyttökate	16,5	12,2	35,4 %	54,8	60,1	-8,9 %
Oikaistu käyttökate-%	21,0 %	17,8 %		19,1 %	22,1 %	
Liikevoitto	8,1	2,9	174,1 %	37,7	42,5	-11,3 %
Liikevoittomarginaali, %	10,2 %	4,3 %		13,2 %	15,6 %	
Oikaistu liikevoitto	13,1	7,5	75,0 %	43,7	47,2	-7,5 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	16,6 %	10,9 %		15,3 %	17,3 %	
Tulos ennen veroja	9,2	2,3	295,4 %	40,3	40,7	-1,1 %
Investoinnit	1,3	1,1	15,6 %	4,0	3,9	2,1 %
Käyttäjähankinta	20,6	16,0	28,7 %	77,2	58,7	31,5 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	22,2 %	24,4 %		22,2 %	24,4 %	
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-77,4 %	-77,6 %		-77,4 %	-77,6 %	
Omavaraisuusaste, %	70,8 %	82,3 %		70,8 %	82,3 %	
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,04	106,7 %	0,41	0,43	-4,6 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,08	0,04	106,6 %	0,41	0,43	-4,8 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	17,3	17,6	-1,6 %	44,0	63,6	-30,8 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	501	479	4,7 %	490	470	4,2 %

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.

## Voitonjakoehdotus

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2021 ovat yhteensä 220 450 449,79 euroa, joista tilikauden voitto on 39 913 244,68 euroa. Hallitus ehdottaa, että varsinainen yhtiökokous valtuuttaa hallituksen päättämään 0,12 euron osakekohtaisesta osingosta, joka maksetaan osakkeenomistajille tilikaudelta 2021. Tilinpäätöshetken 31.12.2021, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 8 926 262,28 euroa.

## Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand

Olen iloinen, että Rovio otti vuoden aikana jälleen edistysaskeleita strategian toteuttamisessa. Erityisesti viimeinen vuosineljännes oli vahva, sillä Pelit-liiketoimintayksikön kasvu oli vahva ja liikevaihto ennätystasolla. Saavutimme tämän tärkeimpien live-pelieimme, erityisesti Angry Birds 2 ja Angry Birds Friends -pelin hyvän liikevaihdon sekä Ruby Games -yritysoston ansiosta. Kannattavuutemme ja kassavirtamme olivat hyvällä tasolla koko vuoden ja viimeisen neljänneksen osalta. Huolimatta koronapandemiasta ja Applen huhtikuussa julkaiseman App Tracking Transparency (ATT) tuomasta muutoksesta pelien markkinoinnissa, toimintamme ja peliprojektimme etenivät hyvin. Tämä ei olisi ollut mahdollista ilman omistautunutta henkilöstöämme. Haluan kiittää kaikkia rovioalaisia heidän panoksestaan ja sitoutumisestaan läpi vuoden.

Päätimme vuoden vahvaan neljännekseen. Kaikki kolme avainpeliämme, Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast ja Angry Birds Friends, kasvoivat vuodentakaisesta. Tiimimme kehittivät onnistuneita kausikampanjoita ja paransivat pelien tunnuslukuja, mikä mahdollisti suuremmat käyttäjähankintainvestoinnit. Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli suurin sitten vuoden 2019 ensimmäisen neljänneksen ja ylsi kaksinumeroiseen kasvulukuun vuositasolla. Angry Birds Dream Blast kasvoi myös vuositasolla. Peli on osoittautunut Roviolle uudeksi tukipilariksi, sillä se on tuottanut jo yli 180 miljoona euroa vuodesta 2019 lähtien ja osoittaa edelleen kasvupotentiaalia. On myös hienoa huomata, että kolmanneksi suurin ja samalla vanhin live-pelimme Angry Birds Friends on kasvanut viiden peräkkäisen vuosineljänneksen aikana kausiluonteisen sisällön ja erikoistarjoustensa ansiosta. Vietämme tässä kuussa tämän fanien suosikkipelellämme 10-vuotispäivää. Ruby Games -studiolla oli vakaa neljännes hyper-casual-peliportfolionsa ansiosta, ja studion ensimmäinen hybrid-casual-peli Hunter Assassin 2 oli koemarkkinoinnissa.

Vuoden 2021 viimeinen neljännes oli myös tammikuussa 2022 maailmanlaajuisesti julkaistun Angry Birds Journeyn viimeistelemisen aikaa. Pelin tunnusluvut ovat lupaavia pelin vuotuisen liikevaihtotason ollessa yli 40 miljoonaa euroa, mikä tekee siitä Rovion kolmanneksi suurimman pelin. Tiimi on tehnyt paljon töitä ja pelaajillemme on luvassa jännittävää sisältöä.

Viime vuoden lopulla kerroimme, että julkistamme erilaisista brändihankkeista osana "Vihainen uusi vuosi" -teemaa. Olemme olleet tämän osalta aktiivisia ja strategia eteni suunnitellusti. Julkaisimme Angry Birds Journey -pelin, lintumme lennähtivät uudelle suosituille Roblox-pelialustalle, ja Angry Birds: Summer Madness, ensimmäinen täyspitkä Angry Birds -animaatiosarja, sai ensi-iltansa Netflixissä tammikuussa. Nämä tapahtumat ovat saaneet faneilta hienon vastaanoton, ja julkistammekin lisää hankkeita myöhemmin tänä vuonna.

Mobiilimarkkina pysyi vuoden aikana dynaamisena, ja alalla tapahtui suuria muutoksia tietosuojasäätöihin liittyvän tietoisuuden kasvun myötä. Tämä johti lisääntyneeseen sääntelyyn ja käytäntöihin. Olimme kuitenkin valmiita. Monipuoliset työkalumme, tapamme toimia yhdessä ja laaja-alainen tuotevalikoimamme – jota johtaa vahva Angry Birds -brändi – mahdollistivat onnistuneet toiminnot vaihtelevassa ympäristössä.

Nämä muutokset kannustivat hiomaan strategiaamme. Päätimme keskittyä kasuaalipeleihin, hyödyntää ydinosaamistamme ja maksimoida pelaajaverkostomme arvon. Tämän tueksi vahvistimme osaamistamme hankkimalla hyper-casual-peleihin keskittyvän Ruby Games -studion Turkista ja avaamalla uuden kasuaalipeleihin mobiilipeleihin keskittyvän studion Torontoon, Kanadaan. Lisäksi solmimme monivuotisen kumppanuuden, joka antaa meille oikeudet julkaista rakastettuihin Muumi-hahmoihin perustuvia mobiilipelejä. Ensimmäinen Muumi-peli, Moomin: Puzzle & Design, julkaistiin koemarkkinointiin joulukuussa.

Toinen keskeinen osa-alue, jolla edistymme vuoden aikana, oli vastuullisuus. Tahdomme olla pelialan johtava toimija luomalla turvallisia ja riemukkaita pelikokemuksia, jotka on luotu monimuotoisessa ja osallistavassa yrityskulttuurissa ympäristöä kunnioittaen.

Nimitimme ensimmäisen vastuullisuusjohtajamme edistämään vastuullisuustyötä kolmella painopistealueellamme; turvallinen & vastuullinen pelaaminen, Ihmiset & yhteiskunta sekä Ilmasto & ympäristö. Esimerkki vuoden 2021 konkreettista toimista on yhteistyö UNICEFin kanssa senegalilaisten nuorten tyttöjen tueksi. Sitouduimme myös seuraavan kolmen vuoden ajaksi tukemaan UNICEFin koulutusohjelmaa Sierra Leonessa. Lisäksi kompensoimme hiilipäästöämme ja lupasimme saavuttaa hiilineutraaliuden vuonna 2022.

Olen energisoitunut edessä olevista mahdollisuuksista siirtyessämme vuoteen 2022. Vuosi on alkanut hyvin live-pelitemme osalta, joihin kuuluu nyt myös Angry Birds Journey. Kehityksessä olevien pelien kokonaisuus myös vuoden 2022 jälkeen näyttää hyvältä. Kaikissa seitsemässä studioissamme on kehitteillä uusia pelejä ja meillä on valmisteilla innostavia brändihankkeita "Vihainen uusi vuosi" -teeman mukaisesti. Jatkamme työskentelyä yritysostojen parissa ja tavoitteenamme on rakentaa uusia kasvuväyliä kasuaalipeleissä, kasvattaa pelaajaverkostoamme, ja luoda lisäarvoa peliportfoliomme ja studioidemme välisten synergioiden avulla. Uskon, että Roviolla on hyvät mahdollisuudet jatkaa pitkän aikavälin kasvua ja toteuttaa missiotamme: luomme iloa vuosikymmeniä kestäville pelikokemuksilla, joissa pelaajat ovat keskiössä.

## **2022 näkymät**

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

Vuoden ensimmäisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestointien odotamme olevan noin 40 prosenttia peliliiketoiminnan liikevaihdosta.

## Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2021 neljättä vuosineljännestä ja koko vuoden tulosta koskevan englanninkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 11.2.2022 klo 14.00–15.00. Tilaisuus on katsottavissa suorana <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

### Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 69986702#

Suomi: +358 981710310

Ruotsi: +46 856642651

Iso-Britannia: +44 3333000804

Yhdysvallat: +1 6319131422

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

# Rovio Entertainment Oyj:n

## tilinpäätöstiedote 1–12/2021

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

### Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon tammikuun 2022 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvioitiin olevan 93,2 miljardia dollaria vuonna 2021, mikä oli 7,3 prosenttia kasvua vuodessa. Kasvuvauhti hidastui edellisvuoden poikkeuksellisesta 27,1 prosentin kasvusta, joka johtui globaalien pelaamisen aktiivisuuden lisääntymisestä koronapandemian aiheuttamien fyysisten rajoitusten vuoksi. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden vuonna 2022 kasvavan 8,3 prosenttia. Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 7,6 prosentin CAGR vauhdilla vuosina 2021-2024 ja länsimarkkinoiden kasvavan 6,3 prosentin CAGR:lla.

### Liikevaihto ja tulos

#### Loka-joulukuu 2021

Rovion liikevaihto vuoden neljännellä vuosineljänneksellä oli 78,9 miljoonaa euroa (68,5) ja kasvoi 15,2 prosenttia vuositasolla. Tämä oli ensimmäinen vuosineljännes, jolloin Ruby Games oli täysin konsolidoitu Rovio konserniin. Orgaaninen kasvu neljännellä vuosineljänneksellä (ilman Ruby Gamesin 4,2 miljoonan euron liikevaihtoa) oli 9,0 prosenttia. Orgaaninen kasvu johtui kolmen kärkipelin hyvästä suorituksesta, Angry Birds Reloaded -pelin tuomasta liikevaihtolisästä Apple Arcade -palvelussa ja valuuttakurssien vaikutuksesta.

Games-segmentin liikevaihto kasvoi 18,8 prosenttia 76,5 miljoonaan euroon (64,4). Games-segmentin orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesiä) oli 12,2 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein pelien liikevaihto kasvoi 15,3 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 9,0 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 74,0 miljoonaa euroa (64,9) ja kasvoi 14,1 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 10,7 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 4,7 prosenttia.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 29,5 miljoonaa euroa ja kasvoi 12,6 prosenttia vuodessa. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 16,2 miljoonaa euroa ja kasvoi 6,4 prosenttia vuodessa. Angry Birds Friends -peli jatkoi kasvuaan neljänneksestä toiseen ja bruttomyynti kasvoi 16,5 prosenttia vuodessa 9,3 miljoonaan euroon, joka oli pelin paras vuosineljännes sitten Q4-2016. Small Town Murders saavutti 2,8 miljoonan euron bruttomyyntin mikä oli 26,3 prosenttia laskua vuodessa, kun käyttäjähankintainvestoinnit laitettiin tauolle sen ajaksi kun peliin tehdään suuria muutoksia. Rovion uusin ritsapeli Angry Birds Journey oli neljännellä vuosineljänneksellä vielä koemarkkinoinnissa mutta saavutti jo 3,1 miljoonan bruttomyyntin.

Rovion syyskuun 2021 alussa ostaman pelistudion Ruby Gamesin liikevaihto oli 4,2 miljoonaa euroa katsauskaudella. Hunter Assassin 2 oli koemarkkinoinnissa neljänneksen vuosineljänneksen aikana.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,4 miljoonaa euroa (4,1) ja laski 40,9 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 1,7 miljoonasta eurosta (3,0) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,8 miljoonasta eurosta (1,1) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 16,5 miljoonaan euroon (12,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali parani 21,0 prosenttiin (17,8).

Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 13,1 miljoonaan euroon (7,5), ja oikaistu liikevoittomarginaali parani 16,6 prosenttiin (10,9). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 5,0 miljoonaa euroa ja liittyivät pääsääntöisesti Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon muutokseen (2,9 miljoonaa euroa), lakkautetun Hatch pelipalvelun eräänntyneiden sopimusten ja pelisisältöjen alaskirjauksiin (1,8 miljoonaa euroa) ja Brand Licensing Kiinan toimintojen uudelleenjärjestelyihin (0,3 miljoonaa euroa). Vertailukaudella loka-joulukuussa 2020 oikaisut olivat 4,6 miljoonaa euroa ja johtuivat Angry Birds Legends -peliprojektin lopetuksesta johtuvista aineettomien hyödykkeiden alaskirjauksista.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 18,2 miljoonaan euroon (13,7) ja oikaistu käyttökatemarginaali parani 23,7 prosenttiin (21,2). Games-segmentin käyttäjähankintainvestoinnit olivat 20,6 miljoonaa euroa (16,0) ja 26,9 prosenttia liikevaihdosta (24,9). Korkeampi käyttäjähankintainvestointi vuoden takaiseen verrattuna liittyi pääsääntöisesti Angry Birds Journey -pelin kasvattamiseen ja peli saavutti jo merkittävän kokoluokan koemarkkinoinnissa. Käyttäjähankintainvestointeja lisättiin myös Angry Birds 2 ja Angry Birds Dream Blast -peleille.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 1,4 miljoonaan euroon (2,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 57,9 prosenttiin (70,7). Brand Licensing -segmentin pienempi oikaistu käyttökate johtui pienentyneestä liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 9,2 miljoonaa euroa (2,3) ja osakekohtainen tulos 0,08 euroa (0,04).

### **Tammi-joulukuu 2021**

Rovio konsernin liikevaihto katsauskaudella tammi-joulukuu 2021 oli 286,2 miljoonaa euroa (272,3) ja kasvoi 5,1 prosenttia vuositasolla. Orgaaninen kasvu oli 3,2 prosenttia.

Games-segmentin liikevaihto oli 276,4 miljoonaa euroa (258,2), ja kasvoi 7,0 prosenttia vuositasolla. Orgaaninen kasvu (ilman Ruby Gamesin 5,2 miljoonaa euroa liikevaihtoa syys-joulukuussa 2021) oli 5,0 prosenttia. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 9,6 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 7,6 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 271,4 miljoonaa euroa (259,2) ja kasvoi 4,7 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 7,2 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein (vertailukelpoinen kasvu) oli 5,3 prosenttia.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 9,8 miljoonaa euroa (14,0) ja laski 29,6 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 6,8 miljoonasta eurosta (9,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 3,1 miljoonasta eurosta (4,9) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate laski 54,8 miljoonaan euroon (60,1), ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 19,1 prosenttiin (22,1) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto laski 43,7 miljoonaan euroon (47,2), ja oikaistu liikevoittomarginaali laski 15,3 prosenttiin (17,3). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 5,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids palvelun alasajoon (0,5 miljoonaa euroa), Ruby Games -yritystön transaktiokuluihin (0,4 miljoonaa euroa) Ruby Games -yrityskaupan ehdollisen velan käyvän arvon muutokseen (2,9 miljoonaa euroa), lakkautetun Hatch pelipalvelun eräänntyneiden sopimusten ja pelisisältöjen alaskirjauksiin (1,8 miljoonaa euroa) ja Brand Licensing Kiinan toimintojen uudelleenjärjestelyihin (0,3 miljoonaa euroa).



Vertailukaudella tammi-joulukuussa 2020 oikaisut olivat 4,7 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön ja Hatch Entertainment uudelleenjärjestelyihin, Darkfire Games -pelistudion hankintaan (yhteensä 0,1 miljoonaa euroa) sekä Angry Birds Legends -peliprojektin lopetuksesta johtuvista aineettomien hyödykkeiden 4,6 miljoonan euron alaskirjauksiin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 59,1 miljoonaan euroon (65,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 21,4 prosenttiin (25,5) pääsääntöisesti johtuen suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista, jotka olivat katsauskaudella 77,2 miljoonaa euroa (58,7) ja 27,9 prosenttia pelien liikevaihdosta (22,7).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 6,0 miljoonaan euroon (8,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 61,0 prosenttia (64,1). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui alhaisemmasta liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 40,3 miljoonaa euroa (40,7) ja osakekohtainen tulos 0,41 euroa (0,43).

## Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 1,3 miljoonaa euroa (1,1) vuoden 2021 neljännellä vuosineljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,7 miljoonaa euroa (0,6) neljännellä neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Brand Licensing -segmentin investoinnit olivat 0,2 miljoonaa (0,0) euroa, liittyen animaatiotarjunnan ulkoistettuun kehitykseen. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,4 miljoonaa euroa (0,5) ja koostuivat pääosin investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2021 neljännellä vuosineljänneksellä -0,8 miljoonaa euroa (-0,4), koostuen lähinnä leasingmaksuista.

Vuoden 2021 lopussa Roviolla oli korollista lainaa 7,9 miljoonaa euroa (10,5), jotka koostuivat Business Finlandin 0,9 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 7,0 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Ehdollinen lisäkauppahinnan velka liittyen Ruby Games hankintaan oli yhteensä 41,0 miljoonaa euroa.

Rovion rahavarat ja rahamarkkinasijoitukset katsauskauden päättyessä olivat 160,8 miljoonaa euroa (138,9).

## Liiketoimintasegmenttien kehitys

### Games

#### Loka-joulukuu 2021

Games-segmentin liikevaihto oli katsauskaudella ennätysellinen 76,5 miljoonaa euroa (64,4) ja kasvoi 18,8 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein pelien liikevaihto kasvoi 15,3 prosenttia ja orgaaninen kasvu vertailukelpoisin valuuttakurssein oli 9,0 prosenttia. Pelien bruttomyynti kasvoi 14,1 prosenttia 74,0 miljoonaan euroon (64,9). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 10,7 prosenttia. Asiakassopimukset olivat yhteensä 2,0 miljoonaa euroa, josta 1,6 miljoonaa euroa oli Angry Birds Reloaded -pelistä Apple Arcade -palvelussa. Rovion uusimman hankinnan, Ruby Gamesin, liikevaihto oli 4,2 miljoonaa euroa neljännellä neljänneksellä, joka oli ensimmäinen täysi vuosineljännes osana Roviota.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti kasvoi 10,8 prosenttia edelliseltä neljännekseltä ollen 29,5 miljoonaa euroa ja samalla korkein vuoden 2019 ensimmäisen neljänneksen jälkeen. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, vielä koemarkkinoinnissa ollut Angry Birds Journey, sekä Small Town Murders.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 18,2 miljoonaan euroon (13,7) ja oikaistu käyttökatemarginaali kasvoi 23,7 prosenttiin (21,2). Oikaistun käyttökäteen kasvu johtui pääasiassa liikevaihdon kasvusta, korkean katteen mainosmyynnin suuremmasta osuudesta liikevaihdosta sekä Angry Birds Reloaded -pelin liikevaihdosta katsauskaudella, huolimatta siitä, että myös käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat. Mainosmyynnin osuus liikevaihdosta kasvoi viimeisellä vuosineljänneksellä 19,2 prosenttiin (13,6), Ruby Gamesin liikevaihdon koostuessa lähes yksinomaan mainosmyynnistä.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 20,6 miljoonaan euroon edellisvuoden 16,0 miljoonasta eurosta. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 26,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (24,9). Vuoden 2021 kolmanteen neljänneksen verrattuna Angry Birds 2:n ja Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat. Myös Angry Birds Journey käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin tammikuussa 2022 tapahtuneeseen globaaliin julkaisuun valmistauduttaessa ja peli nousikin jo kolmanneksi suurimmaksi käyttäjähankintainvestoinneilla mitaten. Small Town Murders ja Darkfire Heroes -pelin käyttäjähankintainvestoinnit eivät olleet enää merkittäviä.

Neljännen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 49,3 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Dream Blast, Small Town Murders ja Angry Birds Journey) peleihin ja 34,7 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 -peliin. Hyper-casual (Ruby Games) -pelin käyttäjähankintainvestoinnit olivat 14,1 prosenttia ja katalogikategorian pelien käyttäjähankinta 1,9 prosenttia. Darkfire Heroes -pelin aktiivinen kehitys lopetettiin neljännellä neljänneksellä ja peli siirrettiin katalogikategoriaan.

Games-segmentin taseeseen aktivoidut investoinnit katsauskaudella olivat 0,7 miljoonaa euroa (0,6).

### Tammi-joulukuu 2021

Games-segmentin liikevaihto kasvoi vuonna 2021 7,0 prosenttia 276,4 miljoonaan euroon (258,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi 9,6 prosenttia. Bruttomyynti kasvoi 4,7 prosenttia 271,4 miljoonaan euroon (259,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi 7,2 prosenttia.

Games-segmentin käyttökate laski 59,1 miljoonaan euroon (65,8) ja käyttökatemarginaali laski 21,4 prosenttiin (25,5). Käyttökäteen lasku johtui pääasiassa suuremmista käyttäjähankintainvestoinneista sekä liiketoiminnan kulujen kasvusta. Käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin katsauskaudella 77,2 miljoonaan euroon (58,7) ja 27,9 prosenttiin Games-segmentin liikevaihdosta (22,7).

Games-segmentin taseeseen aktivoitavat investoinnit katsauskaudella olivat 2,6 miljoonaa euroa (2,4).

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2021	1-12/ 2020	Muutos %
Bruttomyynti	74,0	64,9	14,1 %	271,4	259,2	4,7 %
Liikevaihto	76,5	64,4	18,8 %	276,4	258,2	7,0 %
Oikaistu käyttökate	18,2	13,7	32,9 %	59,1	65,8	-10,1 %
Oikaistu käyttökate, %	23,7 %	21,2 %		21,4 %	25,5 %	
Käyttökate	15,3	13,7	11,8 %	56,3	65,8	-14,5 %
Käyttökate, %	20,0 %	21,2 %		20,4 %	25,5 %	
Käyttäjähankinta	20,6	16,0	28,7 %	77,2	58,7	31,5 %
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	26,9 %	24,9 %		27,9 %	22,7 %	
Investoinnit	0,7	0,6	18,4 %	2,6	2,4	7,9 %

## 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 neljännellä neljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 14,1 prosenttia 74,0 miljoonaan euroon (64,9). Vertailukelpoinen valuuttakurssin bruttomyynti kasvoi 10,7 prosenttia. Syyskuussa hankitun Ruby Gamesin bruttomyynti oli 4,1 miljoonaa euroa neljännellä neljänneksellä.

Viiden suurimman pelin päivittäisten käyttäjien määrä pysyi edellisen neljänneksen tasolla 3,2 miljoonassa. Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä (DAU) kasvoi 6,5 miljoonaan, sisältäen myös Ruby Gamesin päivittäiset käyttäjät katsauskaudella. Myös kaikkien pelien kuukausittaisten käyttäjien määrä (MAU) kasvoi Ruby Gamesin vaikutuksesta 44,8 miljoonaan (Q3-21: 32,0).

Maksavien pelaajien määrä (MUP) kasvoi top-5 pelien osalta 5 prosenttia 420 tuhanteen edellisen neljänneksen tasolta (Q3-21: 402 tuhatta). Koko portfolion MUP kasvoi 3 prosenttia 485 tuhanteen (Q3-21: 471 tuhatta).

Top-5 pelien liikevaihto pelaajaa kohden (ARPDau) kasvoi 21 senttiin (Q3-21: 19). Kaikkien pelien ARPDau laski 12 senttiin (Q3-21: 15) kun hankitun hyper-casual-portfolion vaikutus huomioidaan. Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden, MARPPU (ei sisällä hyper-casual-portfolion vaikutusta), kasvoi hieman, top-5 pelien MARPPU 41,4 euroon (Q3-21: 40,6) ja koko portfolion MARPPU 40,9 euroon (Q3-21: 40,2).

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

  

Miljoonaa	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020
DAU top-5	3,2	3,2	3,1	3,1	3,2	3,2
DAU kaikki	6,5**	4,9*	4,2	4,2	4,4	4,5
MAU top-5	18,1	17,9	17,1	16,6	17,6	18,1
MAU kaikki	44,8**	32,0*	26,0	25,6	27,3	29,4

  

Tuhatta	10-12/ 2021	7-9/ 2021	4-6/ 2021	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020
MUP top-5	420	402	397	394	404	380
MUP kaikki	485	471	455	454	467	445

  

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

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

## Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Neljännän vuosineljänneksen bruttomyynti kasvoi 14,1 prosenttia kolmanteen vuosineljännekseen verrattuna.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 29,5 miljoonaa euroa ja kasvoi 12,6 prosenttia vuodessa saavuttaen korkeimman kvartaalikohtaisen bruttomyyntin vuoden 2019 ensimmäisen neljänneksen jälkeen. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat edellisen vuosineljänneksen tasosta.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 16,2 miljoonaa euroa. Bruttomyynti kasvoi 8,1 prosenttia kolmannelta neljännekseltä ja 6,4 prosenttia vuodentakaisesta. Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat hieman edelliseen vuosineljännekseen verrattuna.

Angry Birds Friends jatkoi kasvuaan, saavuttaen 9,3 miljoonan euron bruttomyyntin, joka oli sen korkein taso vuoden 2016 neljännän vuosineljänneksen jälkeen.

Angry Birds Journey, joka oli vielä koemarkkinoinnissa neljännellä vuosineljänneksellä, saavutti peliportfolion neljänneksi korkeimman bruttomyyntin, 3,1 miljoonaa euroa. Joulukuun lopussa peli ehti saavuttaa jo lähes 25 miljoonan euron vuosittaisen liikevaihtotason. Angry Birds Journeyn käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin merkittävästi valmistauduttaessa tammikuun julkaisuun.

Ruby Gamesin hyper-casual-portfolio saavutti 4,1 miljoonan bruttomyyntin katsauskaudella. Muut pelit -ryhmän bruttomyynti oli 9,1 miljoonaa euroa (Q4-20: 11,7).

<b>Bruttomyynti, miljoonaa euroa</b>	<b>10-12/ 2021</b>	<b>7-9/ 2021</b>	<b>4-6/ 2021</b>	<b>1-3/ 2021</b>	<b>10-12/ 2020</b>	<b>7-9/ 2020</b>
AB 2	29,5	26,6	26,6	25,2	26,2	26,5
AB Dream Blast	16,2	15,0	15,0	15,4	15,2	15,5
AB Friends	9,3	8,5	8,3	8,1	8,0	7,2
AB Journey	3,1	1,2	0,4	0,1		
Small Town Murders	2,8	4,1	4,7	3,9	3,8	3,0
Hyper-casual	4,1	1,0				
Other games	9,1	10,2	11,6	11,6	11,7	12,3
<b>Yhteensä</b>	<b>74,0</b>	<b>66,7</b>	<b>66,6</b>	<b>64,2</b>	<b>64,9</b>	<b>64,5</b>

## Brand Licensing

### Loka-joulukuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 2,4 miljoonaa euroa (4,1) ja laski 40,9 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 1,7 miljoonasta eurosta (3,0) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,8 miljoonasta eurosta (1,1) 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 1,4 miljoonaan euroon (2,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 57,9 prosenttiin (70,7). Oikaistu käyttökate oli vertailukautta pienempi johtuen pienentyneestä liikevaihdosta.

### Tammi-joulukuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella tammi-joulukuu 2021 oli 9,8 miljoonaa euroa (14,0) ja laski 29,6 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 6,8 miljoonasta eurosta (9,1) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa on ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuloja, sekä 3,1 miljoonasta eurosta (4,9) Consumer Products -liiketoiminnasta. Koronapandemia vaikutti Consumer Productsin liikevaihtoon heikentävästi läpi tuotekategorioiden. Content Licensing liiketoiminnassa raportoidun Angry Birds -elokuvien liikevaihdon odotetaan laskevan ajan myötä.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 6,0 miljoonaan euroon (8,9) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 61,0 prosenttia (64,1). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienentyneestä liikevaihdosta.

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2021	1-12/ 2020	Muutos %
Liikevaihto	2,4	4,1	-40,9 %	9,8	14,0	-29,6 %
Consumer products	0,8	1,1	-30,6 %	3,1	4,9	-37,3 %
Content licensing	1,7	3,0	-44,6 %	6,8	9,1	-25,4 %
Oikaistu käyttökate	1,4	2,9	-51,6 %	6,0	8,9	-32,9 %
Oikaistu käyttökate-%	57,9 %	70,7 %		61,0 %	64,1 %	
Käyttökate	1,2	2,9	-57,3 %	5,8	8,8	-33,6 %
Käyttökate-%	51,1 %	70,7 %		59,3 %	62,9 %	
Investoinnit	0,2	0,0	675,7 %	0,4	0,3	6,8 %
Poistot	1,2	3,6	-66,9 %	4,7	8,1	-41,9 %

### Muut-segmentti

#### Loka-joulukuu 2021

Oikaistu käyttökate muut-segmentissä (joka koostuu konsernin toiminnoista ja kuluista sekä Hatch Entertainmentistä) katsauskaudella oli -3,0 miljoonaa euroa (-4,4). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät Ruby Games -yrityskaupan kuluihin. Vertailukaudella ei ollut oikaisuja.

#### Tammi-joulukuu 2021

Oikaistu käyttökate muut-segmentissä (joka koostuu konsernin toiminnoista ja kuluista sekä Hatch Entertainmentistä) olivat kaudella tammi-joulukuu 2021 -10,4 miljoonaa euroa (-14,6). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,9 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids -palvelun alasajoon ja Ruby Games -yrityskaupan kuluihin. Vertailukaudella tammi-joulukuussa 2021 oikaisut olivat yhteensä -0,1 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids -palvelun alasajoon sekä Darkfire Games -pelistudion hankintaan.

## Konsernin tase

<b>Konsernin tase, miljoonaa euroa</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2020</b>
Pitkäaikaiset varat	90,2	38,6
Lyhytaikaiset saamiset	36,0	31,0
Rahamarkkinasijoitukset	50,6	50,5
Rahavarat	110,2	88,4
<b>Varat yhteensä</b>	<b>287,0</b>	<b>208,5</b>
Oma pääoma	197,5	165,4
Rahoitusvelat	48,9	10,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	8,0	7,5
Muut lyhytaikaiset velat	32,6	25,1
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>287,0</b>	<b>208,5</b>

Rovion taseen loppusumma 31.12.2021 oli 287,0 miljoonaa euroa (208,5), josta oman pääoman osuus oli 197,5 miljoonaa euroa (165,4). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 160,8 miljoonaa euroa (138,9). Käteisvarat olivat 110,2 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 50,6 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 44,0 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensi investoinnit Ruby Games -peilyhtiön osakkeisiin yhteensä 7,7 miljoonaa euroa sekä toisella vuosineljänneksellä maksetut 8,8 miljoonan euron osingot.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 8,0 miljoonaa euroa (7,5).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.12.2021 yhteensä 90,2 miljoonaa euroa (38,6). 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. Katsauskauden pitkäaikaisten varojen kasvu johtui pääosin hankinnasta syntyneestä 37,5 miljoonan euron liikearvosta sekä 11,2 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 62 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 77 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 31.12.2021 oli negatiivinen 152,9 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 0,9 miljoonaa euroa on Business Finlandilta sekä 7,0 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Katsauskauden pitkäaikaisten rahoitusvelkojen kasvu johtui pääosin Ruby Gamesin ostosopimuksessa sovittuun ehdolliseen kauppahintaan lopusta 80 prosenttia osakekannasta. Ehdollisen lisäkauppahintavelan käyväksi arvoksi arvioitiin 31.12.2021 41,0 miljoonaa euroa ja se on kirjattu rahoitusvelkoihin.

## Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
Liiketoiminnan rahavirrat	17,1	17,6	43,9	63,6
Investointien rahavirrat	0,4	-1,4	-15,2	-4,7
Rahoituksen rahavirrat	-0,8	-0,4	-8,9	-43,7
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>16,8</b>	<b>15,9</b>	<b>19,7</b>	<b>15,2</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,5	-0,5	2,2	-1,1
Rahavarat kauden alussa	143,6	123,5	138,9	124,7
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>160,8</b>	<b>138,9</b>	<b>160,8</b>	<b>138,9</b>

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 17,1 miljoonaa euroa (17,6) neljännellä vuosineljänneksellä ja 44,0 miljoonaa euroa (63,6) koko vuonna 2021. Nettorahavirran lasku johtui käyttöpääoman muutoksista ja pienemmästä käyttökatteesta.

Investointien rahavirta oli 0,4 miljoonaa euroa (-1,4) neljännellä vuosineljänneksellä ja -15,2 miljoonaa euroa (-4,7) koko vuonna 2021. Neljännellä vuosineljänneksellä Rovio sai Play Ventures-rahaston pääomanpalautuksia 1,7 miljoonaa euroa, jota tasasi pääosin Gamesin 0,7 miljoonan euron ja Muut-segmentin 0,6 miljoonan euron investoinnit, sisältäen investoinnit koneisiin ja kalusteisiin sekä tavaramerkkien rekisteröintiin. Vuoden 2021 investointien kasvu vertailukauteen nähden johtui pääosin 2,5 miljoonan euron pääomasijoituksesta sekä 2,5 miljoonan vaihtovelkakirjasta Gutsy Animationsiin sekä ensimmäisen erän maksusta, 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 -0,8 miljoonaa euroa (-0,4) neljännellä vuosineljänneksellä ja -8,9 miljoonaa euroa (-43,7) koko vuonna 2021. Neljännen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin -0,8 miljoonan euron leasingmaksuista. Vuonna 2021 rahoituksen negatiiviset rahavirrat koostuivat pääosin -8,8 miljoonan euron osinkojen maksusta, -2,9 miljoonan euron leasingmaksuista sekä -1,0 miljoonan euron lainojen takaisinmaksusta, jota tasasi optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden 3,8 miljoonan euron saadut maksut.

## Henkilöstö

Lokakuusta joulukuuhun 2021 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 501 (479) henkilöä. Näistä 387 (397) henkilöä työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 11 (13) henkilöä Brand Licensing -liiketoimintayksikössä, 61 (48) henkilöä konsernin toiminnoissa, 11 (20) henkilöä Hatch Entertainmentissa ja Ruby Gamesissä 31 (-) henkilöä. Raportoitu henkilömäärä kasvoi pääosin Ruby Gamesin henkilöstömäärällä, sillä syyskuusta 2021 lähtien henkilöstö lasketaan Rovion lukuihin.

	10-12/ 2021	10-12/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2021	1-12/ 2020	Muutos, %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	501	479	4.7 %	490	470	4.2 %
Työntekijät (kauden loppu)	496	480	3.3 %	496	480	3.3 %

## Liputusilmoitukset

Rovio ei vastaanottanut liputusilmoituksia raportointikaudella.

## Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.12.2021 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 31.12.2021 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	5 281 722	6,4 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 586 810	1,9 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	1 425 074	1,7 %
Hed Niklas Peter	1 365 345	1,7 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	958 004	1,2 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	952 593	1,2 %
Sijoitusrahasto Aktia Nordic Small Cap.	800 000	1,0 %
<b>Kymmenen suurinta, yhteensä</b>	<b>26 288 548</b>	<b>32,0 %</b>
Muut osakkeenomistajat	48 096 971	58,6 %
Rovio Entertainment Oyj	7 715 684	9,4 %
<b>Yhteensä</b>	<b>82 101 203</b>	<b>100,0 %</b>

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

## Osakepohjainen kannustinjärjestely

Rovion osakeperusteiset ohjelmat koostuvat 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 optio-ohjelma, jossa kohderyhmänä oli koko henkilöstö mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä.

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

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



Työntekijällä on mahdollisuus säästää osa palkastaan ja sijoittaa säästöosuus Rovion osakkeisiin. Säästöillä hankitaan Rovion osakkeita neljännesvuositain Rovion osavuositaksausten 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 vuoden mittaisen omistusjakson päätteeksi. Lisäosakkeet maksetaan osallistujille mahdollisimman pian tämän 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-ohjelman tarkoituksena on motivoida yhtiön avainhenkilöitä työskentelemään omistaja-arvon kasvattamiseksi pitkällä aikavälillä tarjoamalla heille osakepohjainen palkkio, 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 ansaintajaksolle. 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 liikevaihdon kasvu (%). 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 oli riippuvainen ansaintakriteerien saavuttamisesta ansaintajakson 2020 lopussa. Vuoden 2020 suoriutumisen perusteella toteutunut osuus on 50 prosenttia maksimitasosta. Ohjelman ensimmäistä jaksoa seurasi vuoden odotusjakso.

Vuoden 2021 toisen ansaintajakson 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. Osakkeiden toteuma on riippuvainen asetetuista ansaintakriteereistä, ja ne allokoitiin 31.3.2021. Suoriteperusteella enimmäisallokaatiosta realisoitui 23,64 prosenttia.

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

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

Osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta oli 31.12.2021 mennessä allokoitu 621 800 osakeoikeutta.

Optio-ohjelma mahdollistaa enintään 5 000 000 option liikkeeseen laskemisen. Optio-ohjelma sisältää kolme erää, jotka on kohdistettu vuosille 2017, 2018 ja 2019. Näillä optioilla on kahden vuoden kertymisaika. Kukin optio oikeuttaa omistajalleen yhden osakkeen merkitsemisen. 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.

Vain optio-ohjelman 2019 erillä on ajankohdan 31.12.2021 mukaisesti merkintäjakso meneillään. 2019-optioiden alkuperäinen merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskipurssi Nasdaq Helsingissä 2.-31.5.2019 välisenä aikana. 2019-optio-ohjelmasta on 31.12.2021 mennessä allokoitu 781,251 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.

31.12.2021 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 optio-oikeuksien 2019A ja 2019B merkintäaika alkoi 1.6.2021 ja päättyi 31.5.2022. Optio-oikeudet 2019A ja 2019B ovat vapaasti luovutettavissa. Optio-oikeuksien haltija voi merkintäaikana käyttää optio-oikeudet osakkeiden merkintään antamalla merkintä- ja maksuohjeet omalle tilinhoitajalleen. Optio-oikeuksilla 2019A ja 2019B merkityt uudet osakkeet haetaan listattavaksi Nasdaq Helsingin päälistalle yhtiön vanhojen osakkeiden lisäerinä osakepääoman korotuksen tultua rekisteröidyksi.

## Riskit

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

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

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

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

Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailuasetelmissa voivat myös vaikuttaa Rovion pelien menestykseen, Rovion liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja konsernin tulokseen. Viranomaisen toiminta ja säädökset eri maissa sekä sisällönjakelijoiden ehtojen 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](http://www.rovio.com) ja viimeisimmästä julkaistusta tilinpäätöksestä.

## Oikeudenkäynnit

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

## 2022 näkymät

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

Vuoden ensimmäisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit odotamme olevan noin 40 prosenttia peliliiketoiminnan liikevaihdesta.

## **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.

## **Voitonjakoehdotus**

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2021 ovat yhteensä 220 450 449,79 euroa, joista tilikauden voitto on 39 913 244,68 euroa. Hallitus ehdottaa, että varsinainen yhtiökokous valtuuttaa hallituksen päättämään 0,12 euron osakekohtaisesta osingosta, joka maksetaan osakkeenomistajille tilikaudelta 2021. Tilinpäätöshetken 31.12.2021, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 8 926 262,28 euroa.

## **Varsinainen yhtiökokous**

Rovio Entertainment Oyj:n yhtiökokous pidetään yhtiön toimitiloissa Espoossa 7.4.2022. Lisätietoja yhtiön verkkosivuilta:

<https://investors.rovio.com/fi/tiedotteet-ja-tapahtumat/yhtiokokoukset/varsinainen-yhtiokokous-2022>.

## **Katsauskauden jälkeiset tapahtumat**

Rovio tiedotti 4.1.2022, että se on 4.1.2022 luovuttanut vastikkeetta yhteensä 21 791 omistuksessaan ollutta osaketta Yhtiön johtohenkilölle perustuen yhtiön osakepohjaiseen kannustinjärjestelmään. Osakkeiden luovutuksen jälkeen Yhtiöllä on hallussaan 7 693 893 kappaletta yhtiön omia osakkeita.

Rovio tiedotti 20.1.2022 , että se on 19.1.2022, luovuttanut vastikkeetta yhteensä 8 836 omistuksessaan ollutta osaketta Yhtiön johtoryhmän jäsenelle ja avainhenkilöille perustuen yhtiön osakepohjaiseen kannustinjärjestelmään. Osakkeiden luovutuksen jälkeen Yhtiöllä on hallussaan 7 685 057 kappaletta yhtiön omia osakkeita

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

# Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2021	1-12/ 2020	Muutos, %
Liikevaihto	78,9	68,5	15,2 %	286,2	272,3	5,1 %
Käyttökate (EBITDA)	13,4	12,2	9,7 %	50,8	60,0	-15,4 %
Käyttökate-%	17,0 %	17,8 %		17,7 %	22,0 %	
Oikaistu käyttökate	16,5	12,2	35,4 %	54,8	60,1	-8,9 %
Oikaistu käyttökate-%	21,0 %	17,8 %		19,1 %	22,1 %	
Liikevoitto	8,1	2,9	174,1 %	37,7	42,5	-11,3 %
Liikevoittomarginaali, %	10,2 %	4,3 %		13,2 %	15,6 %	
Oikaistu liikevoitto	13,1	7,5	75,0 %	43,7	47,2	-7,5 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	16,6 %	10,9 %		15,3 %	17,3 %	
Tulos ennen veroja	9,2	2,3	295,4 %	40,3	40,7	-1,1 %
Investoinnit	1,3	1,1	15,6 %	4,0	3,9	2,1 %
Käyttäjähankinta	20,6	16,0	28,7 %	77,2	58,7	31,5 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	22,2 %	24,4 %		22,2 %	24,4 %	
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-77,4 %	-77,6 %		-77,4 %	-77,6 %	
Omavaraisuusaste, %	70,8 %	82,3 %		70,8 %	82,3 %	
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,04	106,7 %	0,41	0,43	-4,6 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,08	0,04	106,6 %	0,41	0,43	-4,8 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	17,3	17,6	-1,6 %	44,0	63,6	-30,8 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	501	479	4,7 %	490	470	4,2 %

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

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

Täydentävinä tunnuslukuina esitetään kannattavuutta ja tehokkuutta osoittavat käyttökate, käyttökateprosentti, oikaistu käyttökate, oikaistu käyttökateprosentti, liikevoitto, liikevoittoprosentti, oikaistu liikevoitto ja oikaistu liikevoittoprosentti. Lisäksi esitetään vertailukelpoisuutta muihin alan toimijoihin verrattuna täydentävät tunnusluvut: käyttäjien hankintaan liittyvät kustannukset, käyttäjien hankintaan liittyvien kustannusten osuus (%) Games-liiketoimintayksikön 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	10-12/ 2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>78,9</b>		<b>78,9</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3		0,3
Materiaalit ja palvelut	-19,3		-19,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-15,6	0,2	-15,4
Poistot ja arvonalentumiset	-5,3	1,9	-3,4
Muut liiketoiminnan kulut	-30,9	3,0	-28,0
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,1</b>	<b>5,1</b>	<b>13,1</b>

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>68,5</b>		<b>68,5</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3		0,3
Materiaalit ja palvelut	-18,2		-18,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-14,4		-14,4
Poistot ja arvonalentumiset	-9,3	4,6	-4,7
Muut liiketoiminnan kulut	-24,0		-24,0
<b>Liikevoitto</b>	<b>2,9</b>	<b>4,6</b>	<b>7,5</b>

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

Miljoonaa euroa	1-12/ 2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
<b>Liikevaihto</b>	<b>272,3</b>		<b>272,3</b>
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
<b>Liikevoitto</b>	<b>42,5</b>	<b>4,7</b>	<b>47,2</b>



## Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,1</b>	<b>2,9</b>	<b>37,7</b>	<b>42,5</b>
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto				-0,2
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset	0,1		0,4	
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	2,9		2,9	
Arvonalennukset	1,8	4,6	1,8	4,6
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,2		0,4	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,0		0,3	0,2
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista	0,1		0,1	
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>13,1</b>	<b>7,5</b>	<b>43,7</b>	<b>47,2</b>

## Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,1</b>	<b>2,9</b>	<b>37,7</b>	<b>42,5</b>
Poistot ja arvonalentumiset	5,3	9,3	13,1	17,5
<b>Käyttökate</b>	<b>13,4</b>	<b>12,2</b>	<b>50,8</b>	<b>60,0</b>
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto				-0,2
Yritysjärjestelyistä aiheutuvat kustannukset	0,1		0,4	
Ehdollisen vastikkeen käyvän arvon muutos	2,9		2,9	
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,2		0,4	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,0		0,3	0,2
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>16,5</b>	<b>12,2</b>	<b>54,8</b>	<b>60,1</b>

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

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
<b>Omavaraisuusaste, %</b>	<b>70,8%</b>	<b>82,3%</b>	<b>70,8%</b>	<b>82,3%</b>
Oma pääoma	197,5	165,4	197,5	165,4
Saadut ennakot	1,7	2,0	1,7	2,0
Myyntin jaksotukset	6,3	5,5	6,3	5,5
Taseen loppusumma	287,0	208,5	287,0	208,5
<b>Oman pääoman tuotto, %</b>	<b>22,2%</b>	<b>24,4%</b>	<b>22,2%</b>	<b>24,4%</b>
Voitto tai tappio ennen veroja	40,3	40,7	40,3	40,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	165,4	168,0	165,4	168,0
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	197,5	165,4	197,5	165,4
<b>Nettovelkaantumisaste, %</b>	<b>-77,4%</b>	<b>-77,6%</b>	<b>-77,4%</b>	<b>-77,6%</b>
Korolliset velat	7,9	10,5	7,9	10,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	160,8	138,9	160,8	138,9
Oma pääoma	197,5	165,4	197,5	165,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	4,2	6,9	4,2	6,9
Lyhytaikaiset korolliset velat	3,7	3,6	3,7	3,6
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	160,8	138,9	160,8	138,9
<b>Nettovelka</b>	<b>-152,9</b>	<b>-128,4</b>	<b>-152,9</b>	<b>-128,4</b>

## Bruttomyynti

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

## Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
Kirjattu bruttomyynti	74,0	64,9	271,4	259,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,3	0,1	-1,2	0,3
Asiakassopimukset	2,0	0,1	4,7	0,5
Muut oikaisuerät	0,8	-0,7	1,5	-1,8
<b>Liikevaihto</b>	<b>76,5</b>	<b>64,4</b>	<b>276,4</b>	<b>258,2</b>

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

## IFRS-tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

## Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

**Käyttökate**, joka on liikevoitto ennen poistoja ja arvonalentumisia.

**Käyttökateprosentti**, joka on käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

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

**Oikaistu käyttökate**, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

**Oikaistu käyttökateprosentti**, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

**Liikevoittoprosentti**, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

**Oikaistu liikevoitto**, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

**Oikaistu liikevoittoprosentti**, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

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

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

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

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

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

**Investoinnit**, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

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

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

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

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

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

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

**MARPPU** (Monthly Average Revenue Per Paying User), Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden tarkoittaa kuukausittaista sovelluksen sisäisten 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.

# Tilinpäätöstiedote

## 1.1.-31.12.2021 – Taulukko-osa

Tilinpäätöstiedotteen luvut ovat tilintarkastamattomat.

### Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
<b>Liikevaihto</b>	<b>78,9</b>	<b>68,5</b>	<b>286,2</b>	<b>272,3</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	0,3	0,9	0,6
Materiaalit ja palvelut	19,3	18,2	74,5	74,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	15,6	14,4	53,2	48,9
Poistot ja arvonalentumiset	5,3	9,3	13,1	17,5
Muut liiketoiminnan kulut	30,9	24,0	108,7	89,4
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,1</b>	<b>2,9</b>	<b>37,7</b>	<b>42,5</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	1,1	-0,6	2,5	-1,8
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Voitto (tappio) ennen veroja</b>	<b>9,2</b>	<b>2,3</b>	<b>40,3</b>	<b>40,7</b>
Tuloverot	-3,0	0,6	-10,1	-8,6
<b>Tilikauden voitto (tappio)</b>	<b>6,2</b>	<b>3,0</b>	<b>30,1</b>	<b>32,1</b>
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	6,2	3,0	30,1	32,1
<b>Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut</b>				
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)				
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	1,2	0,0	3,0	0,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)				
Muuntoerot	1,0	0,2	0,6	-0,0
<b>Muut laajan tuloksen erät, verojen jälkeen</b>	<b>8,4</b>	<b>3,1</b>	<b>33,7</b>	<b>32,1</b>
<b>Laaja tulos verojen jälkeen</b>	<b>8,4</b>	<b>3,1</b>	<b>33,7</b>	<b>32,1</b>
<b>Emoyhtiön omistajien osuus</b>	<b>8,4</b>	<b>3,1</b>	<b>33,7</b>	<b>32,1</b>
<b>Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:</b>				
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,04	0,41	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,08	0,04	0,41	0,43

## Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.12.2021	31.12.2020
<b>VARAT</b>		
<b>Pitkäaikaiset varat</b>	<b>90,2</b>	<b>38,6</b>
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,3	1,3
Aineettomat hyödykkeet	24,8	18,7
Liikearvo	37,5	0,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	6,8	8,4
Sijoitukset	8,3	2,0
Pitkäaikaiset saamiset	3,4	0,7
Laskennalliset verosaamiset	8,1	7,5
<b>Lyhytaikaiset varat</b>	<b>196,8</b>	<b>169,9</b>
Myyntisaamiset	27,6	21,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	7,6	8,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	0,9	1,8
Rahamarkkinasijoitukset	50,6	50,5
Rahavarat	110,2	88,4
<b>Varat yhteensä</b>	<b>287,0</b>	<b>208,5</b>
<b>OMA PÄÄOMA JA VELAT</b>		
<b>Oma pääoma</b>		
Osakepääoma	0,7	0,7
Rahastot	46,0	42,1
Muuntoerot	0,1	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-36,9	-37,5
Käyvän arvon rahasto	3,0	0,0
Kertyneet voittovarot	154,5	128,4
Tilikauden voitto	30,1	32,1
<b>Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta</b>	<b>197,5</b>	<b>165,4</b>
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0
<b>Oma pääoma yhteensä</b>	<b>197,5</b>	<b>165,4</b>
<b>Velat</b>		
<b>Pitkäaikaiset velat</b>	<b>20,7</b>	<b>7,0</b>
Korolliset velat	0,3	0,9
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	13,2	0,0
Vuokrasopimusvelat	3,8	6,1
Laskennalliset verovelat	3,3	0,0
<b>Lyhytaikaiset velat</b>	<b>68,8</b>	<b>36,1</b>
Ostovelat ja muut velat	8,8	7,4
Korolliset velat	0,5	1,1
Ehdollinen velka, lisäkauppahinta	27,8	0,0
Vuokrasopimusvelat	3,2	2,5
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	1,0	0,8
Saadut ennakot	1,7	2,0
Myyntituottojen jaksotus	6,3	5,5
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	4,9	1,9
Varaukset	0,3	0,7
Siirtovelat	14,3	14,1
<b>Velat yhteensä</b>	<b>89,5</b>	<b>43,0</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>287,0</b>	<b>208,5</b>

## Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Käyvän arvon rahasto	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2020</b>	<b>0,7</b>	<b>41,8</b>	<b>-7,1</b>	<b>133,0</b>	<b>0,0</b>	<b>-0,5</b>	<b>168,0</b>	<b>0,0</b>	<b>168,0</b>
Tilikauden voitto (tappio)				32,1			32,1		32,1
Optiomerkinnot		0,3					0,3		0,3
Omien osakkeiden hankinta			-30,7				-30,7		-30,7
Muut laajan tuloksen erät						-0,0	-0,0		-0,0
Osingonjako				-6,9			-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,3	2,4			2,7		2,7
<b>31.12.2020</b>	<b>0,7</b>	<b>42,1</b>	<b>-37,5</b>	<b>160,5</b>	<b>0,0</b>	<b>-0,5</b>	<b>165,4</b>	<b>0,0</b>	<b>165,4</b>

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2021:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Käyvän arvon rahasto	Muunto- erot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2021</b>	<b>0,7</b>	<b>42,1</b>	<b>-37,5</b>	<b>160,5</b>	<b>0,0</b>	<b>-0,5</b>	<b>165,4</b>	<b>0,0</b>	<b>165,4</b>
Tilikauden voitto (tappio)				30,1			30,1		30,1
Optiomerkinnot		3,9					3,9		3,9
Muut laajan tuloksen erät						0,6	0,6		0,6
Muutokset käypään arvoon muihin laajan tuloksen erien kautta arvostetut rahoitusvarat, verovaikutus oikaistu				1,2	3,0		4,2		4,2
Osingonjako				-8,8			-8,8		-8,8
Osakeperusteiset maksut			0,6	1,6			2,2		2,2
<b>31.12.2021</b>	<b>0,7</b>	<b>46,0</b>	<b>-36,9</b>	<b>184,6</b>	<b>3,0</b>	<b>0,1</b>	<b>197,5</b>	<b>0,0</b>	<b>197,5</b>

## Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
<b>Liiketoiminnan rahavirrat</b>				
Voitto (tappio) ennen veroja	9,2	2,3	40,3	40,7
<b>Oikaisut:</b>				
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	5,3	9,3	13,1	17,5
Valuuttakurssien muutos	-1,1	0,7	-2,9	1,3
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	-0,0	0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	-0,0	-0,0	0,2	0,6
Muut ei-rahamääräiset erät	2,8	0,7	4,4	2,3
<b>Käyttöpääoman muutokset:</b>				
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-0,2	6,8	-3,2	11,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	2,8	-2,6	0,4	-4,2
Saadut korot	0,1	0,1	0,2	0,2
Maksetut korot	-0,0	-0,2	-0,4	-0,8
Maksetut (saadut) tuloverot	-1,8	0,5	-8,2	-5,8
<b>Liiketoiminnan nettorahavirta</b>	<b>17,1</b>	<b>17,6</b>	<b>43,9</b>	<b>63,6</b>
<b>Investointien rahavirrat</b>				
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1,3	-1,1	-4,0	-3,9
Muut sijoitukset	0,0	-0,2	-2,8	-1,2
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0
Myönnetyt lainat	0,0	0,0	-2,5	0,0
Luovutustuotot muista sijoituksista	1,7	0,0	1,7	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	-7,7	0,4
<b>Investointien nettorahavirta</b>	<b>0,4</b>	<b>-1,4</b>	<b>-15,2</b>	<b>-4,7</b>
<b>Rahoituksen rahavirrat</b>				
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,8	-0,7	-2,9	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	-1,1	-4,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,0	0,3	3,9	0,3
Omien osakkeiden hankinta	0,0	0,0	0,0	-30,7
Osakepalkitseminen	0,0	0,0	0,0	0,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-8,8	-6,9
<b>Rahoituksen nettorahavirta</b>	<b>-0,8</b>	<b>-0,4</b>	<b>-8,9</b>	<b>-43,7</b>
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>16,8</b>	<b>15,9</b>	<b>19,7</b>	<b>15,2</b>
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,5	-0,5	2,2	-1,1
Rahavarat tilikauden alussa	143,6	123,5	138,9	124,7
<b>Rahavarat tilikauden lopussa</b>	<b>160,8</b>	<b>138,9</b>	<b>160,8</b>	<b>138,9</b>
<b>Täsmäytys taseen rahavaroihin</b>				
Taseen rahavarat kauden lopussa	110,2	88,4	110,2	88,4
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	50,6	50,5	50,6	50,5
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>160,8</b>	<b>138,9</b>	<b>160,8</b>	<b>138,9</b>



## Liitetiedot

### 1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Tilinpäätöstiedote on laadittu IAS 34 osavuositarkastukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin vuositilinpäätöksessä. Tilinpäätöstiedotteen luvut perustuvat tilintarkastettuun tilinpäätökseen 2021.

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

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

### 2. Tuloslaskelman liitetiedot

#### 2.1 Segmenttitiedot

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

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

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

#### 2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

## Tuloslaskelma segmenteittäin 10-12/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>76,5</b>	<b>2,4</b>	<b>0,0</b>		<b>78,9</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	0,0	0,0		0,3
Materiaalit ja palvelut	19,0	0,3	0,0		19,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	12,3	0,4	1,4	1,5	15,6
Käyttäjähankinta	20,6	0,0	0,0		20,6
Muut liiketoiminnan kulut	7,6	0,1	1,2	1,4	10,3
Kohdistukset	2,0	0,4	0,6	-2,9	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>15,3</b>	<b>1,2</b>	<b>-3,1</b>	<b>0,0</b>	<b>13,4</b>
Poistot ja arvonalentumiset	2,2	1,2	1,9		5,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>13,1</b>	<b>0,1</b>	<b>-5,1</b>		<b>8,1</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>15,3</b>	<b>1,2</b>	<b>-3,1</b>		<b>13,4</b>
Oikaisut	2,9	0,2	0,1		3,1
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>18,2</b>	<b>1,4</b>	<b>-3,0</b>		<b>16,5</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>13,1</b>	<b>0,1</b>	<b>-5,1</b>		<b>8,1</b>
Oikaisut	2,9	0,3	1,9		5,1
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>15,9</b>	<b>0,3</b>	<b>-3,1</b>		<b>13,1</b>

## Investoinnit segmenteittäin 10-12/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,7	0,2	0,4	1,3

## Varat segmenteittäin 31.12.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	51,7	9,6	28,9	90,2

## Tuloslaskelma segmenteittäin 10-12/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>64,4</b>	<b>4,1</b>	<b>0,0</b>		<b>68,5</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,2	0,0	0,1		0,3
Materiaalit ja palvelut	18,0	0,2	0,0		18,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	10,4	0,4	2,7	0,9	14,4
Käyttäjähankinta	16,0	0,0	0,0		16,0
Muut liiketoiminnan kulut	5,3	0,4	1,5	0,9	8,0
Kohdistukset	1,3	0,2	0,4	-1,8	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>13,7</b>	<b>2,9</b>	<b>-4,4</b>	<b>0,0</b>	<b>12,2</b>
Poistot ja arvonalentumiset	5,5	3,6	0,2		9,3
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,1</b>	<b>-0,7</b>	<b>-4,6</b>		<b>2,9</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>13,7</b>	<b>2,9</b>	<b>-4,4</b>		<b>12,2</b>
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>13,7</b>	<b>2,9</b>	<b>-4,4</b>		<b>12,2</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>8,1</b>	<b>-0,7</b>	<b>-4,6</b>		<b>2,9</b>
Oikaisut	4,6	0,0	0,0		4,6
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>12,7</b>	<b>-0,7</b>	<b>-4,6</b>		<b>7,5</b>

## Investoinnit segmenteittäin 10-12/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,6	0,0	0,5	1,1

## Varat segmenteittäin 31.12.2020

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

## Tuloslaskelma segmenteittäin 1-12/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>276,4</b>	<b>9,8</b>	<b>0,0</b>		<b>286,2</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,8	0,0	0,1		0,9
Materiaalit ja palvelut	73,5	1,0	0,0		74,5
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	41,4	1,4	5,6	4,8	53,2
Käyttäjähankinta	77,2	0,0	0,0		77,2
Muut liiketoiminnan kulut	22,2	0,5	4,3	4,4	31,4
Kohdistukset	6,6	1,1	1,5	-9,2	0,0
<b>Käyttökate</b>	<b>56,3</b>	<b>5,8</b>	<b>-11,3</b>	<b>0,0</b>	<b>50,8</b>
Poistot ja arvonalentumiset	6,0	4,7	2,4		13,1
<b>Liikevoitto</b>	<b>50,3</b>	<b>1,1</b>	<b>-13,7</b>		<b>37,7</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>56,3</b>	<b>5,8</b>	<b>-11,3</b>		<b>50,8</b>
Oikaisut	2,9	0,2	0,9		4,0
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>59,1</b>	<b>6,0</b>	<b>-10,4</b>		<b>54,8</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>50,3</b>	<b>1,1</b>	<b>-13,7</b>		<b>37,7</b>
Oikaisut	2,9	0,3	2,8		5,9
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>53,2</b>	<b>1,4</b>	<b>-10,9</b>		<b>43,7</b>

## Investoinnit segmenteittäin 1-12/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	2,6	0,4	1,0	4,0

## Varat segmenteittäin 31.12.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	51,7	9,6	28,9	90,2

## Tuloslaskelma segmenteittäin 1-12/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
<b>Liikevaihto</b>	<b>258,2</b>	<b>14,0</b>	<b>0,1</b>		<b>272,3</b>
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
<b>Käyttökate</b>	<b>65,8</b>	<b>8,8</b>	<b>-14,5</b>	<b>0,0</b>	<b>60,0</b>
Poistot ja arvonalentumiset	8,7	8,1	0,7		17,5
<b>Liikevoitto</b>	<b>57,1</b>	<b>0,7</b>	<b>-15,3</b>		<b>42,5</b>
<b>Käyttökate</b>	<b>65,8</b>	<b>8,8</b>	<b>-14,5</b>		<b>60,0</b>
Oikaisut	0,0	0,2	-0,1		0,1
<b>Oikaistu käyttökate</b>	<b>65,8</b>	<b>8,9</b>	<b>-14,6</b>		<b>60,1</b>
<b>Liikevoitto</b>	<b>57,1</b>	<b>0,7</b>	<b>-15,3</b>		<b>42,5</b>
Oikaisut	4,6	0,2	-0,1		4,7
<b>Oikaistu liikevoitto</b>	<b>61,7</b>	<b>0,9</b>	<b>-15,3</b>		<b>47,2</b>

## 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

### 2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma

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

	10-12/2021				10-12/2020			
EUR Million	Games	Brand Licensing	Other	Total	Games	Brand Licensing	Other	Total
Pohjois-Amerikka	50,8	1,6	0,0	52,4	42,2	3,0	0,0	45,3
Latinalainen Amerikka	1,0	0,0	0,0	1,1	0,6	0,1	0,0	0,7
Eurooppa, Lähi-itä ja Afrikka	16,0	0,4	0,0	16,4	14,5	0,8	0,0	15,3
Aasia ja Tyynenmeren alue	8,6	0,4	0,0	9,0	7,1	0,2	0,0	7,3
<b>Total</b>	<b>76,5</b>	<b>2,4</b>	<b>0,0</b>	<b>78,9</b>	<b>64,4</b>	<b>4,1</b>	<b>0,0</b>	<b>68,5</b>

	1-12/2021				1-12/2020			
EUR Million	Games	Brand Licensing	Other	Total	Games	Brand Licensing	Other	Total
Pohjois-Amerikka	185,0	6,1	0,0	191,1	171,1	8,8	0,0	179,9
Latinalainen Amerikka	3,1	0,2	0,0	3,3	2,4	0,2	0,0	2,6
Eurooppa, Lähi-itä ja Afrikka	57,8	2,1	0,0	59,9	55,4	3,8	0,1	59,2
Aasia ja Tyynenmeren alue	30,5	1,5	0,0	32,0	29,4	1,1	0,0	30,5
<b>Total</b>	<b>276,4</b>	<b>9,8</b>	<b>0,0</b>	<b>286,2</b>	<b>258,2</b>	<b>14,0</b>	<b>0,1</b>	<b>272,3</b>

## 2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa

Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis- ajankohta	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
<b>Games</b>					
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	59,7	55,5	230,0	226,1
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	2,0	0,1	4,7	0,5
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	14,7	8,8	41,7	31,6
<b>Games, liikevaihto yhteensä</b>		<b>76,5</b>	<b>64,4</b>	<b>276,4</b>	<b>258,2</b>
<b>Brand Licensing</b>					
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	0,8	1,1	3,1	4,9
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	1,6	3,0	6,5	8,8
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	0,1	0,3	0,2
<b>Brand Licensing, liikevaihto yhteensä</b>		<b>2,4</b>	<b>4,1</b>	<b>9,8</b>	<b>14,0</b>
<b>Muut liikevaihto</b>	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>	<b>0,1</b>
<b>Konsernin liikevaihto</b>		<b>78,9</b>	<b>68,5</b>	<b>286,2</b>	<b>272,3</b>

### 3. Taseen liitetiedot

#### 3.1 Pitkäaikaiset varat - Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot - Games	Tavaramerkit	Kehittämismenot - Elokuva	Kehittämismenot - Muut	Yhteensä
<b>Hankintameno</b>					
<b>1.1.2020</b>	<b>25,0</b>	<b>1,5</b>	<b>63,0</b>	<b>20,9</b>	<b>110,3</b>
Lisäykset	2,8	0,2	0,0	0,7	3,6
Vähennykset	0,0	0,0	-0,1	0,0	-0,1
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,0	0,0	1,1	1,1
<b>1.1.2021</b>	<b>27,7</b>	<b>1,7</b>	<b>62,9</b>	<b>22,6</b>	<b>114,9</b>
Lisäykset	2,6	0,3	0,0	1,8	4,7
Lisäykset yrityshankintojen kautta	0,0	0,0	0,0	11,2	11,2
Vähennykset	-0,0	0,0	0,0	-0,4	-0,4
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,3	0,0	0,0	0,3
<b>31.12.2021</b>	<b>30,3</b>	<b>2,3</b>	<b>62,9</b>	<b>35,3</b>	<b>130,7</b>
<b>Poistot ja arvonalentumiset</b>					
<b>1.1.2020</b>	<b>22,7</b>	<b>1,0</b>	<b>43,0</b>	<b>19,6</b>	<b>86,4</b>
Poistot	1,5	0,3	7,0	1,2	9,8
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>1.1.2021</b>	<b>24,2</b>	<b>1,3</b>	<b>50,0</b>	<b>20,7</b>	<b>96,2</b>
Poistot	1,9	0,2	4,0	3,6	9,7
Siirrot luokkien välillä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>31.12.2021</b>	<b>26,1</b>	<b>1,4</b>	<b>54,0</b>	<b>24,4</b>	<b>105,9</b>
<b>Kirjanpitoarvo</b>					
31.12.2021	4,2	0,8	8,9	10,9	24,8
31.12.2020	3,6	0,4	12,9	1,9	18,7

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehittymenojen määrä 31.12.2021 oli 0,3 miljoonaa euroa (0,3).



### 3.2 Pitkäaikaiset varat – Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
<b>Hankintameno</b>	
<b>1.1.2020</b>	<b>6,0</b>
Lisäykset	0,8
Vähennykset	-0,0
Muuntoerot	-0,0
<b>1.1.2021</b>	<b>6,8</b>
Lisäykset	0,7
Lisäykset yrityshankintojen kautta	0,1
Vähennykset	-0,9
Muuntoerot	-0,0
<b>31.12.2021</b>	<b>6,8</b>
<b>Poistot ja arvonalentumiset</b>	
<b>1.1.2020</b>	<b>-5,1</b>
Tilikauden poisto	-0,5
Vähennykset	0,1
Muuntoerot	0,0
<b>1.1.2021</b>	<b>-5,5</b>
Tilikauden poisto	-0,7
Kertyneet poistot yrityshankintojen kautta	-0,0
Vähennykset	0,8
Muuntoerot	0,0
<b>31.12.2021</b>	<b>-5,5</b>
<b>Kirjanpitoarvo</b>	
31.12.2021	1,3
31.12.2020	1,3

### 3.3 Käyttöoikeusomaisuuserät

Miljoonaa euroa	Toimitilat	Koneet ja laitteet	Yhteensä
<b>Hankintameno</b>			
<b>1.1.2020</b>	<b>9,9</b>	<b>0,9</b>	<b>10,7</b>
Lisäykset	3,0	0,0	3,0
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
<b>1.1.2021</b>	<b>12,9</b>	<b>0,9</b>	<b>13,8</b>
Lisäykset	1,1	0,0	1,1
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
<b>31.12.2021</b>	<b>14,0</b>	<b>0,9</b>	<b>14,9</b>
<b>Poistot ja arvonalentumiset</b>			
<b>1.1.2020</b>	<b>2,3</b>	<b>0,5</b>	<b>2,9</b>
Tilikauden poistot	2,4	0,2	2,6
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
<b>1.1.2021</b>	<b>4,7</b>	<b>0,7</b>	<b>5,4</b>
Tilikauden poistot	2,6	0,1	2,7
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
<b>31.12.2021</b>	<b>7,3</b>	<b>0,8</b>	<b>8,1</b>
<b>Kirjanpitoarvo</b>			
<b>31.12.2020</b>	<b>8,2</b>	<b>0,2</b>	<b>8,4</b>
<b>31.12.2021</b>	<b>6,7</b>	<b>0,1</b>	<b>6,8</b>

### 4. Hankitut liiketoiminnot

Rovio ilmoitti 12.8.2021 allekirjoittaneensa sopimuksen Ruby Games -peilyhtiön koko osakekannan ostamisesta. Sopimuksen mukaan Rovio ostaa Ruby Gamesin useammassa erässä. Ensimmäisessä erässä 6.9.2021 Rovio osti 20 prosenttia Rubyn osakkeista 11 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 keskipurssilla 20 kaupankäyntipäivää ennen jokaisen erän kaupan toteutumista. Sopimuksen mukaisesti Ruby Gamesista tulee Rovion tytäryhtiö ensimmäisen ostoerän jälkeen.

Yrityskauppa mahdollistaa laajentumisen nopeasti kasvavalle ja dynaamiselle hyper-casual-markkinalle, samalla laajentaen myös pelaaja- ja peliverkostoa ja monipuolistaen Rovion tulonlähteitä.

Alustavan hankintahetken hankintamenolaskelman mukaan syntyi 31,4 miljoonan euron liikearvo. Tarkastelujaksolla liikearvo täsmentyi ja oli tilikauden päättyessä 37,5 miljoonaa euroa. Liikearvo koostuu kasvavasta hyper-casual liiketoiminnasta, vahvasta osaamisesta hyper-casual markkinalla, laajasta pelaaja- ja peliverkostosta, sekä kasvavasta mainosliiketoiminnasta. Liikearvo ei ole verotuksessa vähennyskelpoinen.

Sopimukseen sisältyy ehdollinen lisäkauppahinta. Ehdollinen vastikkeen käypä arvo on sidoksissa Rubyn taloudelliseen tulokseen liikevaihdolla ja käyttökatteella mitattuna. Rovio kirjasi hankintahetkellä tästä johtuvan ehdollisen velan 32,7 miljoonaa euroa pitkäaikaisiin rahoitusvelkoihin. Tarkastelujaksolla ehdollisen velan määrä täsmentyi 38,1 miljoonaan euroon. Ehdollinen lisäkauppahinta on arvostettu käypään arvoon hankintahetkellä sekä jokaisen raportointikauden lopussa. Tilikauden 2021 lopussa käyvän arvon muutos 2,9 miljoonaa euroa on kirjattu tulosvaikutteisesti muihin liiketoiminnan kuluihin.

Vastikkeen, saamisten ja velkojen käyvät arvot, sekä niihin tarkastelujaksolla tehdyt muutokset on esitetty alla olevassa taulukossa.

#### Luovutettu vastike

EUR miljoonaa	Alustavat yhdistämisessä käytetyt käyvät arvot	Tarkastelujakson aikana tapahtuneet muutokset	Yhdistämisessä käytetyt käyvät arvot (Lopullinen)
Käteinen raha	9,3	0	9,3
Ehdollinen velka	32,7	5,4	38,1
<b>Kokonaishankintameno</b>	<b>42,0</b>	<b>5,4</b>	<b>47,4</b>

## Hankittujen velkojen ja saamisten käyvät arvot

Miljoonaa euroa	Alustavat yhdistämisessä käytetyt käyvät arvot	Tarkastelujakson aikana tapahtuneet muutokset	Yhdistämisessä käytetyt käyvät arvot (Lopullinen)
<b>Hankittujen liiketoimintojen arvot yhteensä hankintahetkellä, arvostettuna käypiin arvoihin:</b>			
Aineelliset ja aineettomat hyödykkeet	9,6	1,3	10,8
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3,1	0,0	3,1
Laskennallinen verosaamiset	0,2	0,0	0,2
Rahavarat	1,6	0,0	1,6
<b>Varat yhteensä</b>	<b>14,4</b>	<b>1,3</b>	<b>15,7</b>
Laskennalliset verovelat	-2,4	-0,3	-2,7
Ostovelat ja muut velat	-1,4	0,0	-1,4
<b>Velat yhteensä</b>	<b>-3,8</b>	<b>-0,3</b>	<b>-4,1</b>
<b>Hankittu nettovarallisuus</b>	<b>10,6</b>	<b>1,0</b>	<b>11,6</b>
<b>Hankittujen liiketoimintojen rahavirtavaikutus:</b>			
Kauppahinta/Käteisvaroilla maksettu kokonaisvastike	-9,3	0,0	-9,3
Rahavarat	1,6	0,0	1,6
<b>Hankinnan nettorahavirta</b>	<b>-7,7</b>	<b>0,0</b>	<b>-7,7</b>
<b>Liikearvon syntyminen hankinnassa:</b>			
Luovutettu vastike	42,0	5,4	47,4
Hankitun yhtiön yksilöity nettovarallisuus	-10,6	-1,0	-11,6
<b>Liikearvo</b>	<b>31,4</b>	<b>4,5</b>	<b>35,8</b>

Tilikaudella hankittujen liiketoimintojen vaikutus Rovion liikevaihtoon ajanjaksolla 1.9.2021-31.12.2021 oli noin 5,2 miljoonaa euroa ja liikevoittoon noin -2,0 miljoonaa euroa. Mikäli hankinta olisi tapahtunut 1 tammikuuta 2021, vaikutus Rovion liikevaihtoon olisi ollut 15,7 miljoonaa euroa ja vaikutus liikevoittoon noin -0,5 miljoonaa euroa. Tilikauden 2021 liikevoitto ilman hankittujen liiketoimintojen vaikutusta on noin 40,1 miljoonaa euroa.

## 5. Rahoitusvarojen ja -velkojen käyvät arvot

Kaikki omaisuuserät ja velat, jotka arvostetaan käypään arvoon, luokitellaan alla esitetyllä tavalla käyvän arvon hierarkiatasolle perustuen alimmalla tasolla olevaan syöttötietoon, joka on merkittävä koko arvonmäärityksen kannalta:

-Taso 1 – Syöttötieto on täysin samanlaisille varoille ja veloille noteerattuja hintoja toimivilla markkinoilla.

-Taso 2 – Syöttötiedot ovat muita kuin tasolle 1 kuuluvia noteerattuja hintoja, jotka ovat havainnoitavissa omaisuuserälle tai velalle joko suoraan tai epäsuorasti

-Taso 3 – Syöttötiedot ovat muita tietoja, jotka eivät ole havainnoitavissa omaisuuserälle tai velalle. Käyvät arvot määritetään tästä johtuen arvostusmalleihin perustuvilla menetelmillä.

Konsernin rahoitusvarat ja -velat on luokiteltu jaksotettua hankintamenoa käyttäen, käypään arvoon tulosvaikutteisesti tai muihin laajan tuloksen eriin, jolloin niitä ei siirretä myöhemmin tulosvaikutteisesti.

Jaksotettuun hankintamenuun kirjattavat rahoitusvarat koostuvat raha- ja pankkisaamisista sekä myyntisaamisista. Rovion jaksotettuun hankintamenuun luokitellut rahoitusinstrumentit on esitetty tasolla 2. Lyhytaikaisten rahoitusvarojen ja rahoitusvelkojen käyvät arvot vastaavat likimain niiden kirjanpitoarvoja.

Käypään arvoon tulosvaikutteisesti kirjattavat rahoitusvarat koostuvat rahamarkkinasijoituksista sekä pitkäaikaisissa rahoitusvaroissa sisältyvästä vaihtovelkakirjasaamisesta sekä pääomasijoituksesta konsernin ulkopuoliseen yhtiöön Gutsy Animations Oy:öön.

Käypään arvoon muiden laajan tuloksen erien kautta kirjattavat rahoitusvarat koostuvat pitkäaikaisissa rahoitusvaroissa sisältyvästä pääomasijoituksesta Play Ventures-rahastoon. Rahastoa koskevat käyvän arvon muutokset esitetään oman pääoman käyvän arvon rahastossa.

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.

Milj. Euroa	31.12.2021				31.12.2020				
	Käyvän arvon hierarkia	Taso 1	Taso 2	Taso 3	Yhteensä	Taso 1	Taso 2	Taso 3	Yhteensä
<b>Varat</b>									
<b>Pitkäaikaiset varat</b>									
Sijoitukset	-	-	8,3	8,3	-	-	2,0	2,0	
Lainasaamiset	-	-	2,5	2,5	-	-	-	-	
Muut saamiset	-	0,9	-	0,9	-	0,7	-	0,7	
<b>Yhteensä</b>	<b>-</b>	<b>0,9</b>	<b>10,8</b>	<b>11,7</b>	<b>-</b>	<b>0,7</b>	<b>2,0</b>	<b>2,7</b>	
<b>Lyhytaikaiset varat</b>									
Myyntisaamiset	-	27,6	-	27,6	-	21,1	-	21,1	
Muut rahoitusvarat	-	0,7	-	0,7	-	0,6	-	0,6	
Rahamarkkinasijoitukset	-	50,6	-	50,6	-	50,5	-	50,5	
Rahavarat	-	110,2	-	110,2	-	88,4	-	88,4	
<b>Yhteensä</b>	<b>-</b>	<b>189,1</b>	<b>-</b>	<b>189,1</b>	<b>-</b>	<b>160,6</b>	<b>-</b>	<b>160,6</b>	
<b>Velat</b>									
<b>Pitkäaikaiset velat</b>									
Korolliset velat	-	0,3	-	0,3	-	0,9	-	0,9	
Ehdollinen velka	-	-	13,2	13,2	-	-	-	-	
Vuokrasopimusvelat	-	3,8	-	3,8	-	6,1	-	6,1	
<b>Yhteensä</b>	<b>-</b>	<b>4,2</b>	<b>13,2</b>	<b>17,4</b>	<b>-</b>	<b>7,0</b>	<b>-</b>	<b>7,0</b>	
<b>Lyhytaikaiset velat</b>									
Korolliset velat	-	0,5	-	0,5	-	1,1	-	1,1	
Ehdollinen velka	-	-	27,8	27,8	-	-	-	-	
Ostovelat	-	8,8	-	8,8	-	7,4	-	7,4	
Vuokrasopimusvelat	-	3,2	-	3,2	-	2,5	-	2,5	
<b>Yhteensä</b>	<b>-</b>	<b>12,5</b>	<b>27,8</b>	<b>40,3</b>	<b>-</b>	<b>11,0</b>	<b>-</b>	<b>11,0</b>	

### Täsmäytyslaskelma tason 3 mukaan käypään arvoon arvostetuista rahoitusvaroista ja -veloista

Milj. Euroa	2021	2020
<b>Varat</b>		
<b>Käypä arvo 1.1</b>	<b>2,0</b>	<b>0,8</b>
Ostot	0,3	1,2
Myyntit ja vähennykset	-1,4	-
Muiden sijoitusten hankinnat	5,0	-
Käyvän arvon muutos – tuloslaskelma	-	-
Käyvän arvon muutos – laaja tuloslaskelma	4,9	-
<b>Käypä arvo 31.12</b>	<b>10,8</b>	<b>2,0</b>
	<b>2021</b>	<b>2020</b>
<b>Velat</b>		
<b>Käypä arvo 1.1</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
Liiketoimintojen hankinta	38,1	-
Käyvän arvon muutos – tuloslaskelma	2,9	-
<b>Käypä arvo 31.12</b>	<b>41,0</b>	<b>0,0</b>

## 6. Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevat muut veloitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	31.12.2021	31.12.2020
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,4	0,6
<b>Yhteensä</b>	<b>0,4</b>	<b>0,6</b>

### 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.

## 7. 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.

## 8. Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	10-12/ 2021	10-12/ 2020	1-12/ 2021	1-12/ 2020
Osakekohtainen tulos, euroa	0,08	0,04	0,41	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,08	0,04	0,41	0,43
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	74 386	73 479	74 386	73 479
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	74 386	73 451	74 055	75 287
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	74 705	73 746	74 411	75 537