

Rovio Entertainment Oyj

Tilinpäätöstiedote

19.2.2021

20

TILINPÄÄTÖSTIEDOTE 2020

20

Hyvä kannattavuus ja kassavirta jatkui

Loka-joulukuu 2020 kohokohdat

- Rovion liikevaihto oli 68,5 miljoonaa euroa (71,6) ja laski 4,3 prosenttia vuositasolla johtuen pienemmästä brand licensing liikevaihdosta sekä valuuttakurssista
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 7,5 miljoonaan euroon (0,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 10,9 prosenttiin (0,3) johtuen avainpelien vakaasta liikevaihdosta sekä alemmista käyttäjähankintainvestoinneista vuositasolla
- Games-segmentin liikevaihto laski 3,4 prosenttia 64,4 miljoonaan euroon (66,7). Vertailukelpoisin valuuttakursssein liikevaihto kasvoi noin 2 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 64,9 miljoonaa euroa (67,0) ja laski 3,2 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakursssein bruttomyynti kasvoi noin 2 prosenttia
- Rovion uusimman pelin Small Town Murdersin kasvattamista jatkettiin ja pelin bruttomyynti saavutti 3,8 miljoonaa euroa viimeisellä vuosineljänneksellä ja 15 miljoonan euron vuosittaisen tason
- Angry Birds Friends –pelin bruttomyynti kasvoi 8,0 miljoonaan euroon (5,9) mikä oli pelin paras vuosineljännes sitten vuoden 2018 kolmannen kvartaalin
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 16,0 miljoonaa euroa (27,5) tai 24,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (41,3)
- Angry Birds Legends –peliprojekti lopetettiin ja tätä vastaavat aineettomat hyödykkeet 4,6 miljoonaa euroa kirjattiin alas
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 4,1 miljoonaa euroa (4,9), ja laski 16,2 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 9,1 miljoonaa euroa (3,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 13,3 prosenttia (4,5)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 17,6 miljoonaa euroa (3,1)
- Osakekohtainen tulos oli 0,04 euroa (-0,01)
- Rovion peliliiketoiminnan johtaja Alexandre Pelletier-Normand nimitettiin Rovion toimitusjohtajaksi 1. tammikuuta 2021 alkaen

Tammi-joulukuu 2020 kohokohdat

- Rovion liikevaihto oli 272,3 miljoonaa euroa (289,1) ja laski 5,8 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 47,2 miljoonaan euroon (18,3) ja oikaistu liikevoittomarginaali 17,3 prosenttiin (6,3)
- Games-segmentin liikevaihto laski 2,5 prosenttia 258,2 miljoonaan euroon (264,8). Vertailukelpoisin valuuttakursssein liikevaihto laski noin 1 prosentin. Games-segmentin bruttomyynti oli 259,2 miljoonaa euroa (263,2) ja laski 1,5 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakursssein bruttomyynti oli viime vuoden tasolla.
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 58,7 miljoonaa euroa (99,7) tai 22,7 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (37,7)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 14,0 miljoonaa euroa (24,3), ja laski 42,5 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto ilman Hatch Entertainmentia oli 54,6 miljoonaa euroa (29,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,1 prosenttia (10,1)
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 63,6 miljoonaa euroa (10,5)
- Osakekohtainen tulos oli 0,43 euroa (0,17)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	10-12/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2020	1-12/ 2019	Muutos %
Liikevaihto	68,5	71,6	-4,3 %	272,3	289,1	-5,8 %
Käyttökate (EBITDA)	12,2	2,6	364,8 %	60,0	32,3	85,6 %
Käyttökate-%	17,8 %	3,7 %	-	22,0 %	11,2 %	-
Oikaistu käyttökate	12,2	2,9	320,0 %	60,1	32,6	84,3 %
Oikaistu käyttökate-%	17,8 %	4,1 %	-	22,1 %	11,3 %	-
Liikevoitto	2,9	-0,1	3186,4 %	42,5	18,1	135,4 %
Liikevoittomarginaali, %	4,3 %	-0,1 %	-	15,6 %	6,3 %	-
Oikaistu liikevoitto	7,5	0,2	3963,9 %	47,2	18,3	157,2 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	10,9 %	0,3 %	-	17,3 %	6,3 %	-
Tulos ennen veroja	2,3	-0,7	438,0 %	40,7	17,7	129,8 %
Investoinnit	1,1	0,8	32,8 %	3,9	3,1	26,4 %
Käyttäjähankinta	16,0	27,5	-41,8 %	58,7	99,7	-41,1 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	24,4 %	10,8 %	-	24,4 %	10,8 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-77,6 %	-65,7 %	-	-77,6 %	-65,7 %	-
Omavaraisuusaste, %	82,3 %	80,5 %	-	82,3 %	80,5 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	-0,01	555,2 %	0,43	0,17	157,3 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,04	-0,01	553,8 %	0,43	0,17	157,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	17,6	3,1	458,7 %	63,6	10,5	505,0 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	479	468	2,3 %	470	450	4,4 %

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

Vertailukelpoisin valuuttakurssien 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 31.12.2020 ovat yhteensä 185 326 802,90 euroa, joista tilikauden voitto on 52 855 821,49 euroa. Hallitus ehdottaa 30.3.2021 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,12 euroa osaketta kohden (0,09 euroa vuodelta 2019). Tilinpäätöshetken 31.12.2020, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 8 817 510,60 euroa.

Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand

Kokemukseni Rovion peliliiketoiminnan johtajana on näyttänyt minulle sen, että yrityksenä meillä on kaikki oikeat eväät olla kilpailukykyisiä tämän päivän mobiilipelimarkkinoilla. Meillä on fokusoituneet tiimit, syvä osaaminen kasuaalipeleissä, mobiilipelimarkkinan suurimmassa segmentissä, ja brändi, jolla on vahva vetovoima ja tunnettuus maailmalla. Meillä on tahto toimia pelimarkkinan muutosten pioneerina ja omaamme vahvan taseen mahdollistaen kasvun kiihdyttämisen. Minulla oli kunnia aloittaa tällaisen yrityksen toimitusjohtajana vuoden alussa.

Rovion vuosi 2020 päättyi vakaaseen pelien myyntiin, hyvään kannattavuuteen ja vahvaan kassavirtaan. Viimeisen neljänneksen aikana pelien bruttomyynti kasvoi vuositasolla vertailukelpoisin valuuttakurssein. Jatkoimme strategiaamme toteuttamista etätyöskentelyn aikanakin asettamalla pelaajamme toimintamme keskiöön vahvan live-palvelun kautta. Voin ilokseni todeta, että toimintamme ja uudet peliprojektit edistyvät hyvin koronapandemian tuomasta poikkeuksellisesta tilanteesta huolimatta. Haluankin kiittää kaikkia roviolaisia kovasta työstä ja sinnikkyudesta vuonna 2020. Henkilöstö mukautui etätyöskentelyn tuomiin haasteisiin nopeasti, määrätietoisesti ja moitteettomasti. Innokkuutemme lähestyä uusia tilanteita avoimesti on tapa, jolla aiomme kohdata markkinoilla tapahtuvan kehityksen.

Viimeisellä neljänneksellä suurimman pelimme Angry Birds 2:n bruttomyynti kasvoi vuositasolla ja julkaisimme peliin merkittävän Arena 2.0 -päivityksen. Päivitys suunnattiin eritoten aktiivisimmille ja kilpailuhenkisille pelaajille, tuomalla syvällisempää ja tuntuvasti etenevää pelikokemusta. Päivityksen tarkoitus oli toimia alustana uusille kehityksen mahdollisuuksille ja antaa vuodelle 2021 hyvät lähtöasetelmat. Angry Birds Dream Blast -pelin liikevaihto laski vuositasolla johtuen paljon alemmista käyttäjähankintainvestoinneista. Olemme uudistamassa pelin visuaalista ilmettä pelissä etenemisen osalta sekä esittelemällä uusia pelin sisäisiä tapahtumia, joiden uskomme lisäävän retentiota. Angry Birds Friends -pelillä oli paras vuosineljännes sitten kolmannen neljänneksen vuonna 2018 ja voimme nyt nähdä vuoden 2019 alkaneiden kehityspanostuksien tuloksen. Vuosineljänneksen aikana jatkoimme uusimman pelimme Small Town Murdersin asteittaista kasvattamista tuomalla peliin uutta sisältöä, uusia kieliversioita ja ominaisuuksia pelin loppuun eritoten kasvattamaan pelaajien aktiivisuutta ja mahdollistamaan pelin kasvua.

Vuonna 2020 otimme strategisia askeleita eteenpäin. Ensinnäkin, mielestämme on välttämätöntä miettiä miltä teollisuus tulee näyttämään tulevina vuosina. Ollaksemme näiden innovaatioiden eturintamassa perustimme tulevaisuuteen katsovan studio Montrealiin tutkimaan huomisen pelaamisen trendejä, kuten pelejä sosiaalisena verkostona, siirtymistä kohti pelialustojen jälkeistä ajatusmallia ja metaversumia. Toiseksi, ostimme Kööpenhaminalaisen pelistudion, jossa näimme vahvoja synergioita. Studio vahva osaaminen toimintaroolipelilajissa yhdistettynä Rovion markkinointi- ja analytiikkaosaamiseen edistivät studion pelin kehitystä syksyn aikana merkittävästi. Minulla on ilo kertoa, että studion toimintaroolipeli Darkfire Heroes, joka oli vuonna 2020 ennakkomarkkinoinnissa, on suunniteltu julkaistavaksi huhtikuussa 2021.

Vuoden lopussa muutimme Tukholman studiomme strategiaa. Studio kehitystyö mid-core-kategoriasta siirtyy edistyneempiin kasuaalipeleihin hyödyntäen Angry Birds 2 -pelistä ja muista aiemmista roolipeliprojekteista saamiamme oppeja. Tavoitteena on rakentaa vetovoimaisia ja korkean ansaintatason pelejä. Useita tämän strategian mukaisia projekteja onkin jo kehitteillä.

Panostimme merkittävästi koko Rovion tasolla kehitystyöhön Applen tulevaan yksityisyyden suojaan ja App Tracking Transparency -vaatimukseen liittyen, joiden uskomme vaikuttavan kohdennettuun mainontaan koko peliteollisuudessa. Olemme valmiita kohtaamaan tämän muutoksen.

Lopuksi, vuosi päättyi nimitykseeni uudeksi toimitusjohtajaksi. Aiemman roolini ansiosta tunnen yrityksen erittäin hyvin ja odotankin siirtymisen etenevän sujuvasti Roviolaisten tukemana. Vuonna 2021 keskitymme toteuttamaan strategiaamme kaikilla osa-alueilla ja tuomalla pelaajat tekemiseemme keskiöön. Live-peliportfoliomme on vahva ja meillä on monia uusia mielenkiintoisia peliprojekteja kehitteillä. Samalla jatkamme sijoituksia tulevaisuuteen tähtääviin projekteihin, jotka hyödyntävät alan muutoksia ja joita myös koronaviruspandemia kiihdytti. Yritysostojen saralla haemme yrityksiä, joilla on innovatiivisia pelejä, selkeitä synergioita ja osaavia tiimejä, jotka jakavat tulevaisuuden visiomme. Tärkein prioriteettini on yhdessä roviolaisten kanssa hakea pitkän aikavälin kasvua toteuttamalla missiotamme: luoda iloa vuosikymmeniä kestäville pelikokemuksilla, joissa pelaajat ovat keskiössä.

2021 näkymät

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

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

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

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

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2020 neljättä osavuositilaisuutta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 19.2.2021 klo 14.00–15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 71333455#

Suomi: +358 9 8171 0310

Ruotsi: +46 8566 42651

Iso-Britannia: +44 3333 000 804

Yhdysvallat: +1 6 319 131 422

Lisätietoja:

toimitusjohtaja Alex Pelletier-Nordmand, puh. +358 40 485 8985 (lehdistöpuhelin)

talousjohtaja René Lindell, puh. +358 40 485 8985 (lehdistöpuhelin)

Jakelu: Nasdaq Helsinki, keskeiset tiedotusvälineet, <https://investors.rovio.com/fi>

Rovio lyhyesti

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

Rovio Entertainment Oyj:n tilinpäätöstiedote 1–12/2020

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

Markkinakatsaus

Markkinatietojen toimittajan Newzoon tammikuun 2021 raportin mukaan mobiilipelimarkkinat loppukäyttäjän kulutuksen mukaan mitattuna arvioitiin olevan 86,3 miljardia dollaria vuonna 2020, mikä oli 25,6 prosenttia kasvua vuodessa. Suurempi kasvuvauhti vuonna 2020 johtuu globaalien peliaktiivisuuden lisääntymisestä Covid-19 aiheuttamien fyysisten rajoitusten vuoksi. Newzoo arvioi globaalien mobiilipelimarkkinoiden kasvavan 10,9 prosenttia vuonna 2021.

Globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioidaan kasvavan 9,8 prosentin CAGR vauhdilla vuosina 2020–2023 ja länsimarkkinoiden 7,8 prosentin CAGR:lla.

Liikevaihto ja tulos

Loka-joulukuu 2020

Rovion liikevaihto neljännellä vuosineljänneksellä oli 68,5 miljoonaa euroa (71,6) ja laski 4,3 prosenttia vuositasolla johtuen pääasiassa Brand Licensing -segmentin pienemmästä liikevaihdosta sekä valuuttakurssista. Games-segmentin liikevaihto laski 3,4 prosenttia vuositasolla 64,4 miljoonaan euroon (66,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihto kasvoi noin 2 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 64,9 miljoonaa euroa (67,0) ja laski 3,2 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssin bruttomyynti kasvoi noin 2 prosenttia. Toisen vuosineljänneksen Covid-19 huipun jälkeen nähtiin pelaajien aktiivisuuden ja pelien liikevaihdon tason normalisoituvan vuoden toisella vuosipuoliskolla.

Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 26,2 miljoonaa euroa ja kasvoi 5,2 prosenttia vuodessa. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 15,2 miljoonaa euroa, joka oli 19% alhaisempi kuin vuosi sitten johtuen paljon alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista. Angry Birds Friends-pelin bruttomyynti kasvoi 42,9 prosenttia vuodessa 8,0 miljoonaan euroon, mikä oli pelin paras vuosineljännes sitten vuoden 2018 kolmannen vuosineljänneksen.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 4,1 miljoonaa euroa (4,9) ja laski 16,2 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 3,0 miljoonasta eurosta (2,1) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 1,1 miljoonasta eurosta (2,8) Consumer Products -liiketoiminnasta. Content Licensingin liikevaihto oli neljännellä vuosineljänneksellä viime vuotta korkeampi johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan suuremmasta liikevaihdosta. Elokuviin liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihdon ajoitus ja suuruus voi vaihdella vuosineljänneksittäin.

Konsernin oikaistu käyttökate kasvoi 12,2 miljoonaan euroon (2,9), tai 17,8 prosenttia (4,1) liikevaihdosta.

Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 7,5 miljoonaan euroon (0,2), ja oikaistu liikevoittomarginaali kasvoi 10,9 prosenttiin (0,3). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 9,1 miljoonaa euroa (3,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 13,3 prosenttia (4,5). Katsauskaudella oikaistut olivat yhteensä 4,6 miljoonaa euroa ja johtuivat Angry Birds Legends -peliprojektin lopetuksesta johtuvista aineettomien hyödykkeiden alaskirjauksista. Oikaistut kaudella lokakuu-joulukuu 2019 olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön uudelleenjärjestelyihin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 13,7 miljoonaa euroa (5,7) tai 21,2 prosenttia liikevaihdosta (8,5). Games-segmentin suurempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui huomattavasti alemmista käyttäjähankintainvestoinneista: 16,0 miljoonaa euroa (27,5) tai 24,9 prosenttia liikevaihdosta (41,3) sekä avainpelien stabiilista liikevaihdosta alemmista käyttäjähankintainvestoinneista huolimatta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,9 miljoonaa euroa (1,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali 70,7 prosenttia (36,5). Korkeampi oikaistu käyttökate johtui elokuvien liikevaihdon suuremmasta osuudesta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 2,3 miljoonaa euroa (-0,7) ja osakekohtainen tulos 0,04 euroa (-0,01).

Tammi-joulukuu 2020

Rovion liikevaihto tammi-joulukuu 2020 kaudella oli 272,3 miljoonaa euroa (289,1) ja laski 5,8 prosenttia vuositasolla johtuen Brand Licensing ja Games-segmentin pienemmästä liikevaihdosta.

Games-segmentin liikevaihto oli 258,2 miljoonaa euroa (264,8), ja laski 2,5 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 1 prosentin. Games-segmentin bruttomyynti oli 259,2 miljoonaa euroa (263,2) ja laski 1,5 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti oli viime vuoden tasolla.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 14,0 miljoonaa euroa (24,3) ja laski 42,5 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 9,1 miljoonasta eurosta (16,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa koostui ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuotoista, ja 4,9 miljoonasta eurosta (8,1) Consumer Products -liiketoiminnasta.

Konsernin oikaistu käyttökate oli 60,1 miljoonaa euroa (32,6), tai 22,1 prosenttia (11,3) liikevaihdosta. Konsernin oikaistu liikevoitto kasvoi 47,2 miljoonaan euroon (18,3), ja oikaistu liikevoittomarginaali 17,3 prosenttiin (6,3). Ilman Hatch Entertainmentin kuluja konsernin oikaistu liikevoitto oli 54,6 miljoonaa euroa (29,2) ja oikaistu liikevoittomarginaali 20,1 prosenttia (10,1). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 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. Oikaisut kaudella tammi-joulukuu 2019 olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön uudelleenjärjestelyihin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 65,8 miljoonaa euroa (35,6) tai 25,5 prosenttia liikevaihdosta (13,4). Käyttäjähankintainvestoinnit olivat katsauskaudella 58,7 miljoonaa euroa (99,7) tai 22,7 prosenttia liikevaihdosta (37,7).

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 8,9 miljoonaa euroa (13,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali 64,1 prosenttia (57,8). Alhaisempi oikaistu käyttökate johtui pienemmästä liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 40,7 miljoonaa euroa (17,7) ja osakekohtainen tulos 0,43 euroa (0,17).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 1,1 miljoonaa euroa (0,8) vuoden 2020 neljännellä neljänneksellä. Rovio kutsuu Games-segmentissä käyttäjähankintakuluja investoinneiksi, mutta kirjanpitosäännösten nojalla ne kirjataan kuluiksi johtuen niiden keskimääräisestä noin vuoden takaisinmaksuajasta.

Games-segmentin aktivoitavat investoinnit olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,4) neljännellä neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetuista kehitystyöstä. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,5 miljoonaa euroa (0,3) ja koostuivat pääosin investoinneista koneisiin ja kalustoon.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2020 neljännellä vuosineljänneksellä -0,4 miljoonaa euroa (-5,1), koostuen 0,3 miljoonan euron optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden saadut maksut, oikaistuna -0,7 miljoonan euron vuokrasopimusmaksuilla.

Vuoden 2020 lopussa Roviolla oli korollista lainaa 10,5 miljoonaa euroa (14,4), jotka koostuivat Business Finlandin 1,9 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 8,6 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rovion rahavarat ja rahamarkkinasijoitukset katsauskauden päättyessä olivat 138,9 miljoonaa euroa (124,7).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Loka-joulukuu 2020

Games-segmentin liikevaihto oli katsauskadella 64,4 miljoonaa euroa (66,7). Liikevaihto laski vuoden takaisesta 3,4 prosenttia, mutta vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihto kasvoi noin 2 prosenttia. Bruttomyynti laski 3,2 prosenttia 64,9 miljoonaan euroon (67,0). Vertailukelpoisin valuuttakurssin bruttomyynti kasvoi noin 2 prosenttia vuodessa.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti laski 1 prosentin edelliseltä vuosineljännekseltä 26,2 miljoonaan euroon, mutta kasvoi 5 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Small Town Murders ja Angry Birds Match. Top-5 -pelit pysyivät samoina kuin edellisellä vuosineljänneksellä.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 141,0 prosenttia 13,7 miljoonaan euroon (5,7). Oikaistun käyttökateen kasvu johtui vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista sekä alhaisemmasta käyttäjähankinnan tasosta huolimatta ainastaan hieman laskeneesta liikevaihdosta.

Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat katsauskaudella 16,0 miljoonaan euroon edellisvuoden 27,5 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa.

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 24,9 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (41,3). Edelliseen vuosineljännekseen verrattuna Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin hieman, samalla kuin Angry Birds Dream Blastin ja Small Town Murders -pelin käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät jotakuinkin muuttumattomina.

Neljännän vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 72,2 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Dream Blast, Sugar Blast ja Small Town Murders) peleihin ja 27,8 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 -peliin.

Games-segmentin taseeseen aktivoidut investoinnit katsauskaudella olivat 0,6 miljoonaa euroa (0,4).

Tammi-joulukuu 2020

Games-segmentin liikevaihto oli vuonna 2020 258,2 miljoonaa euroa (264,8). Liikevaihto laski 2,5 prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto laski noin 1 prosentin. Bruttomyynti laski 1,5 prosenttia 259,2 miljoonaan euroon (263,2). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti oli edellisvuoden tasolla.

Games-segmentin oikaistu käyttökate kasvoi 84,7 prosenttia 65,8 miljoonaan euroon (35,6). Oikaistun käyttökatteen kasvu johtui pääasiassa vähentyneistä käyttäjähankintainvestoinneista, jota henkilöstökulujen kasvu osittain tasoitti.

Käyttäjähankintainvestoinnit laskivat katsauskaudella 58,7 miljoonaan euroon edellisvuoden 99,7 miljoonasta eurosta, tavoitteena noudattaa 12 kuukauden takaisinmaksuaikaa.

Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 22,7 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (37,7).

Games-segmentin taseeseen aktivoidut investoinnit olivat 2,4 miljoonaa euroa (1,1) vuonna 2020.

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	10-12/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2020	1-12/ 2019	Muutos, %
Bruttomyynti	64,9	67,0	-3,2 %	259,2	263,2	-1,5 %
Liikevaihto	64,4	66,7	-3,4 %	258,2	264,8	-2,5 %
Oikaistu käyttökate	13,7	5,7	141,0 %	65,8	35,6	84,7 %
Oikaistu käyttökate, %	21,2 %	8,5 %	-	25,5 %	13,4 %	-
Käyttökate	13,7	5,7	141,0 %	65,8	35,6	84,7 %
Käyttökate, %	21,2 %	8,5 %	-	25,5 %	13,4 %	-
Käyttäjähankinta	16,0	27,5	-41,8 %	58,7	99,7	-41,1 %
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	24,9 %	41,3 %	-	22,7 %	37,7 %	-
Investoinnit	0,6	0,4	35,7 %	2,4	1,1	122,8 %

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 2020 viimeisellä vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti laski 3,2 prosenttia 64,9 miljoonaan euroon (67,0). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 2 prosenttia.

Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä DAU laski 4,5 miljoonasta 4,4 miljoonaan. Rovion viiden suurimman pelin käyttäjämäärät pysyivät edellisen neljänneksen tasolla 3,2 miljoonassa (3,2).

Maksavien pelaajien määrä (MUP) kasvoi edellisen neljänneksen tasolta, top-5 pelien MUP kasvoi noin 6 prosenttia 404 tuhanteen (380 tuhatta) ja kaikkien pelien osalta noin 5 prosenttia 467 tuhanteen (445 tuhatta). Koko portfolion liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPU) pysyi edellisen neljänneksen tasolla 16 sentissä ja top-5 pelien ARPPU 19 sentissä. Top-5 pelien MARPPU laski ensimmäisen neljänneksen tasolle 39,8 euroon ja koko portfolion MARPPU 39,9 euroon.

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019	7-9/ 2019
Bruttomyynti top-5	55,7	55,1	58,6	53,7	57,6	57,3
Bruttomyynti yhteensä	64,9	64,5	67,7	62,1	67,0	65,1

Miljoonaa	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019	7-9/ 2019
DAU top-5	3,2	3,2	3,7	3,7	4,1	3,8
DAU kaikki	4,4	4,5	5,1	5,4	5,9	5,9
MAU top-5	17,6	18,1	20,1	19,7	21,0	20,7
MAU kaikki	27,3	29,4	32,5	36,5	37,3	40,7

Tuhatta	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019	7-9/ 2019
MUP top-5	404	380	390	393	426	428
MUP kaikki	467	445	453	454	497	489

Euroa	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019	7-9/ 2019
ARPDau top-5	0,19	0,19	0,17	0,16	0,15	0,16
ARPDau kaikki	0,16	0,16	0,15	0,13	0,12	0,12
MARPPU top-5	39,8	42,6	44,9	39,6	38,3	38,0
MARPPU kaikki	39,9	42,5	44,7	39,6	38,3	37,7

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Covid-19:n aiheuttaman selkeän käyttäjäaktiivisuuden huipun taituttua toiselta vuosineljännekseltä, koko portfolion bruttomyynti pysyi nyt kolmannen neljänneksen tasolla. Viimeisen neljänneksen suurimmat muutokset olivat Angry Birds Friendsin bruttomyyntin kasvu 8.0 miljoonaan euroon ja Small Town Murders -pelin kasvu 3,8 miljoonaan euroon. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli ylimmillään Q3 2018 jälkeen.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti laski 1 prosentin edelliseltä vuosineljännekseltä 26,2 miljoonaan euroon, mutta kasvoi 5 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat hieman viimeisellä vuosineljänneksellä.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 15,2 miljoonaa euroa. Viimeisen neljänneksen bruttomyynti laski hieman edelliseltä neljännekseltä ja myös vuoden takaiseen verrattuna. Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät edellisen neljänneksen tasolla.

Rovion kolmanneksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Friends, jonka bruttomyynti oli 8,0 miljoonaa euroa, kasvaen 10 % prosenttia edelliseen vuosineljännekseen ja 35 prosenttia vuodentakaiseen verrattuna.

Small Town Murders, joka julkaistiin kesäkuussa 2020, saavutti 3,8 miljoonan euron bruttomyyntin ja säilytti sijoituksensa Rovion neljänneksi suurimpana pelinä.

Angry Birds Match saavutti 2,5 miljoonan euron bruttomyyntin, ollen Rovion viidenneksi suurin peli katsauskaudella. Angry Birds Matchin bruttomyyntin lasku johtui aiempaa alhaisemmista käyttäjähankintainvestoinneista.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,5 miljoonan euron bruttomyyntin, pysytellen edellisen vuosineljänneksen tasolla.

Muut pelit -ryhmä saavutti yhteensä 6,6 miljoonan euron bruttomyyntin (6,9).

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	10-12/2020	7-9/2020	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019	7-9/2019
AB 2	26,2	26,5	28,8	25,0	24,9	25,0
AB Dream Blast	15,2	15,5	16,4	16,1	18,8	17,8
AB Friends	8,0	7,2	7,3	5,6	5,9	6,2
Small Town Murders	3,8	3,0	1,0	0,2	0,1	
AB Match	2,5	2,9	3,6	4,4	5,3	5,7
Sugar Blast	2,5	2,5	2,6	2,3	2,2	0,5
Muut pelit	6,6	6,9	8,1	8,4	9,8	9,9
Yhteensä	64,9	64,5	67,7	62,1	67,0	65,1

Brand Licensing

Loka-joulukuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 4,1 miljoonaa euroa (4,9) ja laski 16,2 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 3,0 miljoonasta eurosta (2,1) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 1,1 miljoonaa euroa (2,8) Consumer Products -liiketoiminnasta. Brand Licensing-segmentin liikevaihto laski Consumer Productsin pienemmästä liikevaihdosta johtuen. Ensimmäisen Angry Birds -elokuvan liikevaihto oli odotettua suurempi neljännellä vuosineljänneksellä ja näin ollen Content Licensing kasvoi 42 prosenttia vuodessa. Elokuviin liikevaihdon oletetaan laskevan ajan myötä, mutta liikevaihdon ajoitus ja suuruus voi vaihdella vuosineljänneksittäin.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 2,9 miljoonaa euroa (1,8) ja oikaistu käyttökatemarginaali 70,7 prosenttia (36,5). Oikaistu käyttökate oli vertailukautta korkeampi johtuen suuremmasta elokuvien liikevaihdosta.

Tammi-joulukuu 2020

Brand Licensing -segmentin liikevaihto tammi-joulukuu kaudella oli 14,0 miljoonaa euroa (24,3) ja laski 42,5 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 9,1 miljoonasta eurosta (16,2) Content Licensing -liiketoiminnasta, josta suurin osa on ensimmäisen Angry Birds -elokuvan tuloja, sekä 4,9 miljoonaa euroa (8,1) Consumer Products -liiketoiminnasta. Brand Licensing segmentin liikevaihto laski johtuen ensimmäisen Angry Birds -elokuvan sekä Consumer Productsin pienentyneestä liikevaihdosta.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate oli 8,9 miljoonaa euroa (14,0) ja oikaistu käyttökatemarginaali 64,1 prosenttia (57,8). Oikaistu käyttökate oli alhaisempi johtuen pienentyneestä liikevaihdosta.

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	10-12/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2020	1-12/ 2019	Muutos, %
Liikevaihto	4,1	4,9	-16,2 %	14,0	24,3	-42,5 %
Consumer products	1,1	2,8	-60,8 %	4,9	8,1	-39,8 %
Content licensing	3,0	2,1	42,0 %	9,1	16,2	-43,9 %
Oikaistu käyttökate	2,9	1,8	62,4 %	8,9	14,0	-36,3 %
Oikaistu käyttökate-%	70,7 %	36,5 %	-	64,1 %	57,8 %	-
Käyttökate	2,9	1,5	92,4 %	8,8	13,8	-36,2 %
Käyttökate-%	70,7 %	30,8 %	-	62,9 %	56,7 %	-
Investoinnit	0,0	0,1	-67,0 %	0,3	0,7	-47,8 %
Poistot	3,6	1,5	142,9 %	8,1	9,4	-14,3 %

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Rovion tytäryhtiö Hatch Entertainment Oy kehittää pelisuoratoistoteknologiaa -ja palvelua mobiililaitteille sekä älytelevisioille.

Vuoden 2019 aikana, Rovio tutki vaihtoehtoisia rahoitusrakenteita ja kumppanuuksia Hatchin kasvun vauhdittamiseksi. Vuoden 2020 vuoden ensimmäisen vuosineljänneksen aikana Rovio ilmoitti päätöksensä lopettaa vuonna 2019 aloitetun rahoituskierroksen ja tutkivansa strategisia vaihtoehtoja Hatchille.

Pelien suoratoistopalvelujen kilpailu kiristyi merkittävästi vuoden 2019 aikana ja 5G verkkojen ja puhelimien lanseeraus on ollut hitaampaa kuin odotettiin. Toimintaympäristön muutosten johdosta oli tarpeellista päivittää Hatchin strategia. Vuoden 2020 aikana Hatch fokusoitui Hatch Kidsiin, joka on kuukausitilauspohjainen digitaalisen viihteen ja viihteellisen oppimisen suoratoistopalvelu lapsille ja perheille. Hatch Kids oli raportointikaudella koemarkkinoinnissa kuudessa maassa Android-laitteille ja Suomessa myös iOS-laitteille. Hatch uudelleenjärjesti toimintonsa uuden strategiansa mukaisesti vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Näiden suunniteltujen muutosten kustannussäästö vuositasolla on noin 6 miljoonaa euroa.

Uusi kustannustaso tuli voimaan 2020 kesäkuusta alkaen. Hatchin tulosvaikutus vuoden 2020 neljännellä vuosineljänneksellä oli -1,6 miljoonaa euroa (-3,1) ja tammi-joulukuu kaudella -7,6 miljoonaa euroa (-10,9).

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.12.2020	31.12.2019
Pitkäaikaiset varat	38,6	44,9
Lyhytaikaiset saamiset	31,0	47,6
Rahamarkkinasijoitukset	50,5	70,2
Rahavarat	88,4	54,6
Varat yhteensä	208,5	217,3
Oma pääoma	165,4	168,0
Rahoitusvelat	10,5	14,4
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	7,5	8,6
Muut lyhytaikaiset velat	25,1	26,3
Oma pääoma ja velat yhteensä	208,5	217,3

Rovion taseen loppusumma 31.12.2020 oli 208,5 miljoonaa euroa (217,3), josta oman pääoman osuus oli 165,4 miljoonaa euroa (168,0). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 138,9 miljoonaa euroa (124,7). Käteisvarat olivat 50,5 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 88,4 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin. Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 63,6 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensi omien osakkeiden 30,7 miljoonan euron takaisinostot sekä toisella vuosineljänneksellä maksetut 6,9 miljoonan euron osingot.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 7,5 miljoonaa euroa (8,6).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.12.2020 yhteensä 38,6 miljoonaa euroa (44,9). Aineettomien hyödykkeiden muutos johtuu poistoista, liittyen pääosin ensimmäisen Angry Birds -elokuvan kehitysmenoihin. Rovio kirjaa ensimmäisen Angry Birds -elokuvan poistot raportointikausittain määrällä, joka vastaa 67 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Angry Birds -elokuva 2:n poistot vastaavat 100 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella. Katsauskaudella Angry Birds Legends -pelin kehittäminen lopetettiin marraskuussa 2020. Pelin aktivoidut kehitysmenot, yhteensä 4,6 miljoonaa euroa, kirjattiin kokonaisuudessaan kuluksi tilikaudella. Angry Birds -elokuva 2:n kehitysmenoista tehtiin katsauskaudella 1,3 miljoonan euron lisäpoisto, johtuen alhaisemmasta kassavirtaodotuksista.

Rovion nettovelka 31.12.2020 oli negatiivinen 128,4 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 1,9 miljoonaa euroa on Business Finlandilta sekä 8,6 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa

	10-12/2020	10-12/2019	1-12/2020	1-12/2019
Liiketoiminnan rahavirrat	17,6	3,1	63,6	10,5
Investointien rahavirrat	-1,4	-0,8	-4,7	-3,9
Rahoituksen rahavirrat	-0,4	-5,1	-43,7	-6,1
Rahavarojen muutos	15,9	-2,7	15,2	0,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	-0,5	-0,4	-1,1	0,5
Rahavarat kauden alussa	123,5	127,9	124,7	123,6
Rahavarat kauden lopussa	138,9	124,7	138,9	124,7

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 17,6 miljoonaa euroa (3,1) neljännellä vuosineljänneksellä ja 63,6 miljoonaa euroa (10,5) koko vuonna 2020. Nettorahavirran lasku johtui suuremmasta käyttöpääoman muutoksesta sekä liiketuloksen kasvusta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -1,4 miljoonaa euroa (-0,8) neljännellä vuosineljänneksellä ja -4,7 miljoonaa euroa (-3,9) koko vuonna 2020. Neljannen vuosineljänneksen kasvu johtui pääosin Gamesin 0,6 miljoonan euron ja Muut-segmentin 0,5 miljoonan euron investoinneista, sisältäen 0,2 miljoonan euron investoinnin Play Venturesin hallinnoimaan pääomasijoitusrahastoon sekä investoinnit koneisiin ja kalusteisiin.

Rahoituksen rahavirta oli -0,4 miljoonaa euroa (-5,1) neljännellä vuosineljänneksellä ja -43,7 miljoonaa euroa (-6,1) koko vuonna 2020. Neljannen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin -0,7 miljoonan euron leasingmaksuista jota tasasi optio-oikeuksilla merkittyjen uusien osakkeiden 0,3 miljoonan euron saadut maksut. Vuonna 2020 rahoituksen negatiiviset rahavirrat koostuivat pääosin -30,7 miljoonan euron omien osakkeiden hankinnasta, -6,9 miljoonan euron osinkojen maksusta, -2,7 miljoonan euron leasingmaksuista sekä -4,0 miljoonan euron lainojen takaisinmaksusta.

Henkilöstö

Lokakuusta joulukuuhun 2020 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 479 henkilöä (468). Näistä 397 henkilöä (355) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 13 henkilöä (32) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 48 (37) henkilöä hallinnossa ja 20 (45) henkilöä Hatch Entertainmentissa.

	10-12/ 2020	10-12/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2020	1-12/ 2019	Muutos, %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	479	468	2,4 %	470	450	4,4 %
Työntekijät (kauden loppu)	480	466	3,0 %	480	466	3,0 %

Liputusilmoitukset

Rovio vastaanotti seuraavat liputusilmoituksen raportointikauden aikana:

21.12.2020 Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Moor Holding AB:lta. Ilmoituksen mukaan Moor Holding AB:n omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 18.12.2020 kasvanut yli 15 prosentin liputusrajan. Oivor AB:n osakkeenomistajat ovat 18.12.2020 päättäneet jakaa Oivor AB:n omistamia Rovio Entertainment Oyj:n osakkeita osinkona osakkeenomistajilleen. Tämän seurauksena Oivor AB:n omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on laskenut alle 5 prosenttiin ja Moor Holding AB:n (jonka tosiasiallinen edunsaaja on Kaj Hed) omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on kasvanut 15,88 prosenttiin.

21.12.2020 Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Oivor AB:lta. Ilmoituksen mukaan Oivor AB:n omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 18.12.2020 laskenut alle 5 prosentin liputusrajan. Oivor AB:n osakkeenomistajat ovat 18.12.2020 päättäneet jakaa Oivor AB:n omistamia Rovio Entertainment Oyj:n osakkeita osinkona osakkeenomistajilleen. Tämän seurauksena Oivor AB:n omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on laskenut alle 5 prosenttiin. Oivor AB:n aikaisemmin ilmoittama 40,65 prosentin omistusosuus Yhtiöstä perustui aikaisempaan Yhtiön osakkeiden ja äänten määrään, joka oli 79 447 542 osaketta ja ääntä 19.12.2018. Ennen osingon jakamista Oivor AB:n omistus Yhtiön osakkeista ja äänistä oli 32 297 528 osaketta ja ääntä, eli 39,71 prosenttia Yhtiön osakkeiden ja äänten kokonaismäärästä, joka on 81 328 590.

21.12.2020 Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Adventurous Solutions AB:lta. Ilmoituksen mukaan Adventurous Solutions AB:n omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 18.12.2020 kasvanut yli 5 prosentin liputusrajan. Oivor AB:n osakkeenomistajat ovat 18.12.2020 päättäneet jakaa osinkona osakkeenomistajille Oivor AB:n omistamia osakkeita Rovio Entertainment Oyj:ssä n. Tämän tuloksena, Oivor AB:n omistus osakkeista ja äänistä Rovio Entertainment Oyj:ssä on laskenut alle 5 prosenttiin osakkeista ja Adventurous Solutions AB:n (jonka lopullinen edunsaaja on Jonathan Hed) osuus osakkeista ja äänistä Rovio Entertainment Oyj:ssä on noussut 7,94 prosenttiin.

21.12.2020 Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Brilliant Problems Oy:lta. Ilmoituksen mukaan Brilliant Problems Oy:n omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 18.12.2020 kasvanut yli 5 prosentin liputusrajan. Oivor AB:n osakkeenomistajat ovat 18.12.2020 päättäneet jakaa Oivor AB:n omistamia Rovio Entertainment Oyj:n osakkeita osinkona osakkeenomistajilleen. Tämän seurauksena Oivor AB:n omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on laskenut alle 5 prosenttiin ja Brilliant Problems Oy:n (jonka tosiasiallinen edunsaaja on Camilla Hed-Wilson) omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on kasvanut 7,94 prosenttiin.

21.12.2020 Rovio Entertainment Oyj ("Yhtiö") vastaanotti arvopaperimarkkinalain 9 luvun 5 pykälän mukaisen ilmoituksen Oy Impera Ab:lta. Ilmoituksen mukaan Oy Impera Ab:n omistusosuus Yhtiön osakkeista ja äänistä on 18.12.2020 kasvanut yli 5 prosentin liputusrajan. Oivor AB:n osakkeenomistajat ovat 18.12.2020 päättäneet jakaa Oivor AB:n omistamia Rovio Entertainment Oyj:n osakkeita osinkona osakkeenomistajilleen. Tämän seurauksena Oivor AB:n omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on laskenut alle 5 prosenttiin. Oivor AB:n osakkeenomistaja Hedennan AB on 18.12.2020 myynyt osinkona saamansa Rovio Entertainment Oyj:n osakkeet Oy Impera Ab:lle (jonka tosiasiallinen edunsaaja on Mikael Hed), jonka seurauksena Oy Impera Ab:n omistus Rovio Entertainment Oyj:n osakkeista ja äänistä on kasvanut 7,94 prosenttiin.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.12.2020 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 81 328 590 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 31.12.2020 omia osakkeitaan 7 849 335.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimäärästä
ADVENTUROUS SOLUTIONS AB	6 459 500	7,9 %
BRILLIANT PROBLEMS OY	6 459 500	7,9 %
IMPERA OY AB	6 459 500	7,9 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 640 000	2,0 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 600 000	2,0 %
Hed Niklas Peter	1 365 345	1,7 %
Keskinäinen Työeläkevakuutusyhtiö Elo	1 003 004	1,2 %
Valtion Eläkerahasto	1 000 000	1,2 %
Vesterbacka Jan-Peter Edvin	884 579	1,1 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	875 074	1,1 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	27 746 502	34,0 %
Muut osakkeenomistajat	45 732 753	56,3 %
Rovio Entertainment Oyj	7 849 335	9,7 %
Yhteensä	81 328 590	100,0 %

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

Osakepohjainen kannustinjärjestely

Roviolla on pitkän aikavälin kannustinohjelma, joka koostuu osakesäästöohjelmasta työntekijöille Suomessa ja Ruotsissa, avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja Rovion johtoryhmä, suunnatusta suoriteperusteisesta osakepalkkio-ohjelmasta ja rajoitetusta osakepalkkio-ohjelmasta, joka on suunnattu kohdennetusti avainhenkilöille. Näiden lisäksi Roviolla on koko henkilöstön kattava optio-ohjelma, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmä. Viimeiset ohjelman mukaiset optiot allokoitiin 2019.

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2020 perustavansa osakesäästöohjelman 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.)

Työntekijällä on mahdollisuus säästää osa palkastaan ja sijoittaa se Rovion osakkeisiin. Säästöillä hankitaan Rovion osakkeita neljännesvuosittain Rovion osavuosikatsausten julkistamispäivien jälkeen. Osakkeille maksettavilla osingoilla ostetaan markkinoilta osakkeita ohjelman seuraavana hankintapäivänä. Palkkioksi sitoutumisesta Rovio tarjoaa osallistujalle yhden ilmaisen lisäosakkeen (brutto) jokaista kahta osallistujan säästöillä ostettua osaketta kohti, sisältäen rahana maksettavan osuuden. Rahaosuudella on tarkoitus kattaa lisäosakkeista osallistujalle aiheutuvat verot ja veronluonteiset maksut. Lisäosakkeiden saamisen edellytyksenä on osallistujan työsuhteen jatkuminen ja säästöosakkeiden pitäminen omistusjakson loppuun saakka. Ensimmäisen ohjelmakauden säästöosakkeet ja lisäosakkeet hankitaan ostamalla osakkeet markkinoilta.

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

Rovio Entertainment Oyj ilmoitti 24.1.2020 perustavansa suoriteperusteisen osakepalkkio-ohjelman avainhenkilöille, mukaan lukien toimitusjohtaja ja johtoryhmän jäsenet.

Osakepalkkio-ohjelma tarkoituksena on motivoida yhtiön avainhenkilöitä työskentelemään omistaja-arvon kasvattamiseksi pitkällä aikavälillä tarjoamalla heille osakepohjaisen palkkion, joka perustuu hallituksen asettamien ansaintakriteerien saavuttamiseen. Osakepalkkio-ohjelmassa on kolme vuosittain alkavaa ansaintajaksoa, kalenterivuodet 2020, 2021 ja 2022. Jokaista ansaintajaksoa seuraa vuoden mittainen odotusjakso, kalenterivuodet 2021, 2022 ja 2023. Osakepalkkio-ohjelma tarjoaa osallistujalle mahdollisuuden ansaita osakkeita ansaintakriteereille asetettujen suoritustasojen saavuttamisen perusteella.

Ohjelman ansaintakriteerit ovat Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %, pois lukien Hatch Entertainment Oy) ja pelien suhteellinen liikevaihtokasvu (%). 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 toimisuhde päättyy ennen palkkion maksamista. 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 31.12.2020 mennessä allokoitu enimmäisarvoltaan 565 500 osaketta (mukaan lukien rahana maksettavan osuuden), joiden toteuma on riippuvainen ansaintakriteerien saavuttamisesta. Vuoden 2020 suoriutumisen perusteella toteutunut osuus on 50% maksimitasosta. Suhteellinen liikevaihdon kasvu ei saavuttanut minimitasoa kun taas liikevoittotavoite toteutui täysimääräisesti.

Rajoitettu osakeohjelma on rakennettu rajoitetuksi osakepooliksi, josta ennalta määrätty määrä Rovion osakkeita voidaan kohdentaa avainhenkilöille. Rovion rajoitettu osakeohjelma pysyy voimassa 17.5.2018 julkaistun tiedotteen mukaisena. Rajoitetun osakeohjelman tarkoitus on sitouttaa yhtiön avainhenkilöitä ja yhdistää osallistujien ja osakkeenomistajien pitkän aikavälin intressit.

Ohjelma tarjoaa valikoiduille avainhenkilöille mahdollisuuden saada ennalta määritellyn määrän yhtiön osakkeita sitouttamisjakson jälkeen, joka vaihtelee kahdentoista (12) ja kolmenkymmenenkuuden (36) kuukauden välillä liiketoiminnan tarpeiden ja hallituksen päätöksen mukaan. Ohjelman palkkio maksetaan osallistujalle niin pian kuin mahdollista sitouttamisjakson päättymisen jälkeen. Palkkion maksaminen edellyttää, että osallistujan työsopimus on voimassa, sitä ei ole irtisanottu, ja se jatkuu sitouttamisjakson loppuun asti. Palkkio maksetaan yhtiön osakkeina ja siitä aiheutuvat verot ja veronluonteiset kustannukset vähennetään bruttomääräisestä palkkiosta. Osakkeen arvo määritetään maksupäivänä osakkeen vaihdolla painotetun kesikurssin perusteella. Palkkiota ei makseta, jos työsopimus päättyy ennen sitouttamisjakson päättymistä.

Osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta on 31.12.2020 mennessä allokoitu 636 500 osakeoikeutta.

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

Optio-ohjelman erillä 2018 ja 2019 on ajankohdan 31.12.2020 mukaisesti joko merkintä- tai kertymisjakso meneillään. 2018-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu kesikurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu kesikurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2019.

2018-optio-ohjelmasta on 31.12.2020 mennessä allokoitu yhteensä 628 835 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 31.12.2020 mennessä allokoitu 966 250 optioita.

Rovio Entertainment Oyj tiedotti 28.5.2020 hakevansa 2017-2019 optio-ohjelman 2018A- ja 2018B-sarjan optio-oikeuksia julkisen kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Helsinki Oy:n (First North) pörssilistalle 1.6.2020 alkaen. Vuoden 2017-2019 optio-ohjelman 2018A-sarjan optio-oikeuksia on yhteensä 1 616 667 kappaletta ja 2018B -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 2018A-sarjan optio-oikeuksista 721 417 kappaletta ja 2018B-sarjan optio-oikeuksista 39 500 kappaletta on

Tämänhetkinen osakkeen merkintähinta 2018A-sarjan optio-oikeuksilla on 5,08 euroa osakkeelta. Osakkeen merkintähinta 2018B -sarjan optio-oikeuksilla on 5,26 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 2018B.

Optio-ohjelman ehtojen mukaisesti merkintäaika optio-oikeuksilla 2018A ja 2018B alkoi 1.6.2020 ja päättyy 31.5.2021. Optio-oikeudet 2018A ja 2018B ovat vapaasti luovutettavissa. Optio-oikeuksien haltija voi merkintäaikana käyttää optio-oikeudet osakkeiden merkintään antamalla merkintä- ja maksuohjeet omalle tilinhoitajalleen. Optio-oikeuksilla 2018A ja 2018B 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.

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

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

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

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

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

2021 näkymät

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

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

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

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

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 31.3.2020 Helsingissä. Koronavirusepidemiasta johtuen yhtiö teki merkittäviä varotoimenpiteitä osallistujien terveyden turvaamiseksi siten, että samalla voitiin turvata osakkeenomistajien oikeudet.

Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2019, hyväksyi toimielinten palkitsemispolitiikan ja myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin seitsemän (7). Kaj Hed, Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Fredrik Löving, Jeferson Valadares, Björn Jeffery ja Leemon Wu valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2021 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Kim Ignatius valittiin hallituksen puheenjohtajaksi. Kaj Hed 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.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään yhtiön omien osakkeiden hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta. Hankittavien ja/tai pantiksi otettavien omien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 126 811 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien uusien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 126 811 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 126 811 yhtiön hallussa olevan oman osakkeen luovuttamisesta.

Molemmat valtuutukset on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen saakka, kuitenkin enintään 30.6.2021 asti.

Välittömästi yhtiökokouksen jälkeen pidetyssä järjestäytymiskokouksessaan hallitus valitsi keskuudestaan tarkastusvaliokunnan jäseniksi Kim Ignatiuksen (puheenjohtaja), Camilla Hed-Wilsonin ja Leemon Wun ja palkitsemisvaliokunnan jäseniksi Camilla Hed-Wilsonin (puheenjohtaja), Kim Ignatiuksen ja Fredrik Lövingin.

Osakemerkinnät optio-oikeuksilla

Rovio tiedotti 9.11.2020, että Rovio Entertainment Oyj:n vuoden 2018 optio-ohjelman optio-oikeuksilla on 7.8.2020 – 22.10.2020 välisenä aikana merkitty yhteensä 58 229 Rovion osaketta. Optio-oikeuksilla 2018A on merkitty 57 512 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 5,08 euroa ja optio-oikeuksilla 2018B on merkitty 717 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 5,26 euroa. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 295 932,38 euroa, kirjataan kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousee 81 328 590 osakkeeseen.

Muutokset johdossa

Rovio tiedotti 5.10.2020, että Rovion toimitusjohtaja Kati Levoranta jättää yhtiön vuoden 2020 lopussa.

Rovio tiedotti 21.12.2020, että Rovion peliliiketoimintajohtaja Alexandre Pelletier-Normand on nimetty Rovion uudeksi toimitusjohtajaksi 1.1.2021 alkaen.

Voitonjakoehdotus

Konsernin emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2020 ovat yhteensä 185 326 802,90 euroa, joista tilikauden voitto on 52 855 821,49 euroa. Hallitus ehdottaa 30.3.2021 pidettävälle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinkoa jaetaan 0,12 euroa osaketta kohden (0,09 euroa vuodelta 2019). Tilinpäätöshetken 31.12.2020, ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella osingon määrä on yhteensä 8 817 510,60 euroa.

Yhtiön taloudellisessa asemassa ei tilikauden päättymisen jälkeen ole tapahtunut olennaisia muutoksia. Ehdotettu voitonjako ei hallituksen näkemyksen mukaan vaaranna yhtiön maksukykyä.

Varsinainen yhtiökokous

Rovio Entertainment Oyj:n yhtiökokous pidetään Helsingissä 30.3.2021. Lisätietoja yhtiön verkkosivuilta: <https://investors.rovio.com/fi/tiedotteet-ja-tapahtumat/yhtiokokoukset/varsinainen-yhtiokokous-2021#Yeartab>

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Rovio Entertainment Oyj on 7.1.2021 luovuttanut vastikkeetta yhteensä 29 527 omistuksessaan ollutta osaketta Yhtiön johtohenkilölle perustuen yhtiön osakepohjaiseen kannustinjärjestelmään.

Raportointikauden jälkeen Rovio päätti lopettaa Hatch Kids -palvelun ja fokusoida Hatch Entertainmentin pilvipohjaiseen suoratoistoteknologiaan tukemaan Rovion tulevaisuuden pelaamisen hankkeita. Kustannussäästöjen on arvioitu olevan 3 miljoonaa euroa vuositasolla.

Rovio Entertainment Oyj

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	10-12/ 2019	Muutos, %	1-12/ 2020	1-12/ 2019	Muutos %
Liikevaihto	68,5	71,6	-4,3 %	272,3	289,1	-5,8 %
Käyttökate (EBITDA)	12,2	2,6	364,8 %	60,0	32,3	85,6 %
Käyttökate-%	17,8 %	3,7 %	-	22,0 %	11,2 %	-
Oikaistu käyttökate	12,2	2,9	320,0 %	60,1	32,6	84,3 %
Oikaistu käyttökate-%	17,8 %	4,1 %	-	22,1 %	11,3 %	-
Liikevoitto	2,9	-0,1	3186,4 %	42,5	18,1	135,4 %
Liikevoittomarginaali, %	4,3 %	-0,1 %	-	15,6 %	6,3 %	-
Oikaistu liikevoitto	7,5	0,2	3963,9 %	47,2	18,3	157,2 %
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	10,9 %	0,3 %	-	17,3 %	6,3 %	-
Tulos ennen veroja	2,3	-0,7	438,0 %	40,7	17,7	129,8 %
Investoinnit	1,1	0,8	32,8 %	3,9	3,1	26,4 %
Käyttäjähankinta	16,0	27,5	-41,8 %	58,7	99,7	-41,1 %
Oman pääoman tuotto (ROE), %	24,4 %	10,8 %	-	24,4 %	10,8 %	-
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-77,6 %	-65,7 %	-	-77,6 %	-65,7 %	-
Omavaraisuusaste, %	82,3 %	80,5 %	-	82,3 %	80,5 %	-
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	-0,01	555,2 %	0,43	0,17	157,3 %
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,04	-0,01	553,8 %	0,43	0,17	157,1 %
Liiketoiminnan rahavirta, netto	17,6	3,1	458,7 %	63,6	10,5	505,0 %
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	479	468	2,3 %	470	450	4,4 %

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

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

Vaihtoehtoisia tunnuslukuja ei tulisi tarkastella erillisenä IFRS:n mukaisista tunnusluvuista tai IFRS:n mukaisesti määriteltäviä 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	10-12/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	68,5		68,5
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
Liikevoitto	2,9	4,6	7,5

Miljoonaa euroa	10-12/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	71,6		71,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5		0,5
Materiaalit ja palvelut	-19,6		-19,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-10,3	0,3	-10,0
Poistot ja arvonalentumiset	-2,7		-2,7
Muut liiketoiminnan kulut	-39,6	0,0	-39,6
Liikevoitto	-0,1	0,3	0,2

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

Miljoonaa euroa	1-12/2019	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	289,1		289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6		0,6
Materiaalit ja palvelut	-77,3		-77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-41,7	0,3	-41,4
Poistot ja arvonalentumiset	-14,3		-14,3
Muut liiketoiminnan kulut	-138,3	0,0	-138,3
Liikevoitto	18,1	0,3	18,3

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/2020	10-12/2019	1-12/2020	1-12/2019
Liikevoitto	2,9	-0,1	42,5	18,1
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,2	
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		0,3	0,2	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,0	0,2	0,0
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista	4,6		4,6	
Oikaistu liikevoitto	7,5	0,2	47,2	18,3

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	10-12/2020	10-12/2019	1-12/2020	1-12/2019
Liikevoitto	2,9	-0,1	42,5	18,1
Poistot ja arvonalentumiset	9,3	2,7	17,5	14,3
Käyttökate	12,2	2,6	60,0	32,3
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,2	
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista		0,3	0,2	0,3
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta		0,0	0,2	0,0
Oikaistu käyttökate	12,2	2,9	60,1	32,6

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

Miljoonaa euroa	10-12/2020	10-12/2019	1-12/2020	1-12/2019
Omavaraisuusaste, %	82,3%	80,5%	82,3%	80,5%
Oma pääoma	165,4	168,0	165,4	168,0
Saadut ennakot	2,0	3,4	2,0	3,4
Myynnin jaksotukset	5,5	5,2	5,5	5,2
Taseen loppusumma	208,5	217,3	208,5	217,3
Oman pääoman tuotto, %	24,4%	10,8%	24,4%	10,8%
Voitto tai tappio ennen veroja	40,7	17,7	40,7	17,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	168,0	159,4	168,0	159,4
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	165,4	168,0	165,4	168,0
Nettovelkaantumisaste, %	-77,6%	-65,7%	-77,6%	-65,7%
Korolliset velat	10,5	14,4	10,5	14,4
Käteisvarat ja muut rahavarat	138,9	124,7	138,9	124,7
Oma pääoma	165,4	168,0	165,4	168,0
Pitkäaikaiset korolliset velat	6,9	7,7	6,9	7,7
Lyhytaikaiset korolliset velat	3,6	6,7	3,6	6,7
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	138,9	124,7	138,9	124,7
Nettovelka	-128,4	-110,4	-128,4	-110,4

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	10-12/2020	10-12/2019	1-12/2020	1-12/2019
Kirjattu bruttomyynti	64,9	67,0	259,2	263,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	0,1	0,2	0,3	1,2
Asiakassopimukset	0,1	0,2	0,5	1,0
Muut oikaisuerät	-0,7	-0,9	-1,8	-0,6
Liikevaihto	64,4	66,7	258,2	264,8

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

IFRS-tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

Käyttökate, joka on liikevoitto ennen poistoja ja arvonalentumisia.

Käyttökateprosentti, joka on käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

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

Oikaistu käyttökate, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu käyttökateprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Liikevoittoprosentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Käyttäjähankinta, liittyä uusien pelaajien hankkimiseen yhtiön peleissä tulospurusteisten markkinointikampanjoiden kautta.

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

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

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

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

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tilinpäätöstiedote 1.1.–31.12.2020 – Taulukko-osa

Osavuositarkastukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	10-12/ 2019	1-12/ 2020	1-12/ 2019
Liikevaihto	68,5	71,6	272,3	289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	0,5	0,6	0,6
Materiaalit ja palvelut	18,2	19,6	74,6	77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	14,4	10,3	48,9	41,7
Poistot ja arvonalentumiset	9,3	2,7	17,5	14,3
Muut liiketoiminnan kulut	24,0	39,6	89,4	138,3
Liikevoitto	2,9	-0,1	42,5	18,1
Rahoitustuotot ja -kulut	-0,6	-0,6	-1,8	-0,3
Osuus osakkuusyritysten tuloksesta	0,0	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	2,3	-0,7	40,7	17,7
Tuloverot	0,6	-0,0	-8,6	-4,5
Tilikauden voitto (tappio)	3,0	-0,7	32,1	13,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	3,0	-0,7	32,1	13,2
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut				
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteisiksi (verojen jälkeen)				
Muuntoerot	0,2	0,0	-0,0	0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	3,1	-0,7	32,1	13,2
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0	0,0
Emoyhtiön omistajien osuus	3,1	-0,7	32,1	13,2
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:				
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	-0,01	0,43	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,04	-0,01	0,43	0,17

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.12.2020	31.12.2019
VARAT		
Pitkäaikaiset varat	38,6	44,9
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,3	1,0
Aineettomat hyödykkeet	18,7	29,0
Käyttöoikeusomaisuuserät	8,4	7,9
Sijoitukset	2,0	0,8
Pitkäaikaiset saamiset	0,7	0,7
Laskennalliset verosaamiset	7,5	5,6
Lyhytaikaiset varat	169,9	172,4
Myyntisaamiset	21,1	32,5
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	8,0	10,7
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,8	4,5
Rahamarkkinasijoitukset	50,5	70,2
Rahavarat	88,4	54,6
Varat yhteensä	208,5	217,3
OMA PÄÄOMA JA VELAT		
Oma pääoma		
Osakepääoma	0,7	0,7
Rahastot	42,1	41,8
Muuntoerot	-0,5	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-37,5	-7,1
Kertyneet voittovarot	128,4	119,8
Tilikauden voitto	32,1	13,2
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	165,4	168,0
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	165,4	168,0
Velat		
Pitkäaikaiset velat	7,0	7,7
Korolliset velat	0,9	2,1
Vuokrasopimusvelat	6,1	5,6
Laskennalliset verovelat	0,0	0,0
Lyhytaikaiset velat	36,1	41,6
Ostovelat ja muut velat	7,4	15,2
Korolliset velat	1,1	4,2
Vuokrasopimusvelat	2,5	2,4
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	0,8	0,7
Saadut ennakot	2,0	3,4
Myyntituottojen jaksotus	5,5	5,2
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	1,9	0,0
Varaukset	0,7	0,2
Siirtovelat	14,1	10,2
Velat yhteensä	43,0	49,3
Oma pääoma ja velat yhteensä	208,5	217,3

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2019:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2019	0,7	36,7	-2,7	125,3	-0,5	159,4	0,0	159,4
Tilikauden voitto (tappio)				13,2		13,2		13,2
Optiomerkinnot		5,1				5,1		5,1
Omien osakkeiden hankinta			-5,1			-5,1		-5,1
Muut laajan tuloksen erät					0,0	0,0		0,0
Osakeperusteiset maksut			0,8	1,6		2,4		2,4
Osingonjako				-7,1		-7,1		-7,1
31.12.2019	0,7	41,8	-7,1	133,0	-0,5	168,0	0,0	168,0

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.12.2020:

Miljoonaa euroa	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Yhtiön omistamat omat osakkeet	Kertyneet voittovarot	Muuntoerot	Yhteensä	Määräys- vallattomien omistajien osuus	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2020	0,7	41,8	-7,1	133,0	-0,5	168,0	0,0	168,0
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
31.12.2020	0,7	42,1	-37,5	160,5	-0,5	165,4	0,0	165,4

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	10-12/ 2020	10-12/ 2019	1-12/ 2020	1-12/ 2019
Liiketoiminnan rahavirrat				
Voitto (tappio) ennen veroja	2,3	-0,7	40,7	17,7
Oikaisut:				
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	9,3	2,7	17,5	14,3
Valuuttakurssien muutos	0,7	0,4	1,3	-0,5
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	-0,0	0,2	0,6	0,8
Muut ei-rahamääräiset erät	0,7	0,1	2,3	2,1
Käyttöpääoman muutokset:				
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	6,8	7,5	11,8	-9,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-2,6	-6,3	-4,2	-3,4
Saadut korot	0,1	0,1	0,2	0,5
Maksetut korot	-0,2	-0,2	-0,8	-1,1
Maksetut (saadut) tuloverot	0,5	-0,7	-5,8	-10,1
Liiketoiminnan nettorahavirta	17,6	3,1	63,6	10,5
Investointien rahavirrat				
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1,1	-0,8	-3,9	-3,1
Muut sijoitukset	-0,2	0,0	-1,2	-0,8
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,4	0,0
Investointien nettorahavirta	-1,4	-0,8	-4,7	-3,9
Rahoituksen rahavirrat				
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-2,7	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	0,0	-4,0	3,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,3	0,0	0,3	5,1
Omien osakkeiden hankinta	0,0	-5,1	-30,7	-5,1
Osakepalkitseminen	0,0	0,8	0,3	0,8
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-6,9	-7,1
Rahoituksen nettorahavirta	-0,4	-5,1	-43,7	-6,1
Rahavarojen muutos	15,9	-2,7	15,2	0,6
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	-0,5	-0,4	-1,1	0,5
Rahavarat tilikauden alussa 1.1.	123,5	127,9	124,7	123,6
Rahavarat tilikauden lopussa 31.12.	138,9	124,7	138,9	124,7
Täsmäytys taseen rahavaroihin				
Taseen rahavarat kauden lopussa	88,4	54,6	88,4	54,6
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	50,5	70,2	50,5	70,5
Rahavarat kauden lopussa	138,9	124,7	138,9	124,7

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Tilinpäätöstiedote on laadittu IAS 34 osavuosikatsaukset -standardin mukaisesti ja sen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin vuositilinpäätöksessä. Tilinpäätöstiedotteen luvut perustuvat tilintarkastettuun tilinpäätökseen 2020.

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 31.12.2020.

2. Tuloslaskelman liitetiedot

2.1 Segmenttitiedot

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

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

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

2.2 Segmenttikohtaiset tiedot

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 10-12/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	64,4	4,1	0,0		68,5
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
Käyttökate	13,7	2,9	-4,4	0,0	12,2
Poistot ja arvonalentumiset	5,5	3,6	0,2		9,3
Liikevoitto	8,1	-0,7	-4,6		2,9
Käyttökate	13,7	2,9	-4,4		12,2
Oikaisut	0,0	0,0	0,0		0,0
Oikaistu käyttökate	13,7	2,9	-4,4		12,2
Liikevoitto	8,1	-0,7	-4,6		2,9
Oikaisut	4,6	0,0	0,0		4,6
Oikaistu liikevoitto	12,7	-0,7	-4,6		7,5

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
10-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	66,7	4,9	0,0		71,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,0	0,0		0,5
Materiaalit ja palvelut	18,9	0,7	0,0		19,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	7,7	0,7	1,3	0,6	10,3
Käyttäjähankinta	27,5	0,0	0,1		27,6
Muut liiketoiminnan kulut	6,3	1,7	2,8	1,1	12,0
Kohdistukset	1,1	0,2	0,3	-1,7	0,0
Käyttökate	5,7	1,5	-4,6	0,0	2,6
Poistot ja arvonalentumiset	1,1	1,5	0,1		2,7
Liikevoitto	4,5	0,0	-4,7		-0,1
Käyttökate	5,7	1,5	-4,6		2,6
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	5,7	1,8	-4,6		2,9
Liikevoitto	4,5	0,0	-4,7		-0,1
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	4,5	0,3	-4,7		0,2

Investoinnit segmenteittäin
10-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,4	0,1	0,3	0,8

Varat segmenteittäin 31.12.2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	6,9	21,2	16,8	44,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2020

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

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2020

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

Varat segmenteittäin 31.12.2020

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

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	264,8	24,3	0,0		289,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,6	0,0	0,0		0,6
Materiaalit ja palvelut	75,7	1,6	0,0		77,3
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	28,7	3,5	6,9	2,6	41,7
Käyttäjähankinta	99,7	0,0	0,1		99,8
Muut liiketoiminnan kulut	21,3	4,3	8,8	4,1	38,5
Kohdistukset	4,3	1,1	1,3	-6,7	0,0
Käyttökate	35,6	13,8	-17,0	0,0	32,3
Poistot ja arvonalentumiset	4,3	9,4	0,6		14,3
Liikevoitto	31,3	4,3	-17,6		18,1
Käyttökate	35,6	13,8	-17,0		32,3
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu käyttökate	35,6	14,0	-17,0		32,6
Liikevoitto	31,3	4,3	-17,6		18,1
Oikaisut	0,0	0,3	0,0		0,3
Oikaistu liikevoitto	31,3	4,6	-17,6		18,3

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2019

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

Varat segmenteittäin 31.12.2019

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	6,9	21,2	16,8	44,9

2.3 Liikevaihdon maantieteellinen jakauma

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

10-12/2020					10-12/2019			
EUR Million	Games	Brand Licensing	Other	Total	Games	Brand Licensing	Other	Total
Pohjois-Amerikka	42,2	3,0	0,0	45,3	40,6	2,2	0,0	42,7
Latinalainen Amerikka	0,6	0,1	0,0	0,7	0,7	0,9	0,0	1,7
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	14,5	0,8	0,0	15,3	15,4	1,1	0,0	16,5
Aasia ja Tyynenmeren alue	7,1	0,2	0,0	7,3	9,9	0,8	0,0	10,7
Total	64,4	4,1	0,0	68,5	66,7	4,9	0,0	71,6

1-12/2020					1-12/2019			
EUR Million	Games	Brand Licensing	Other	Total	Games	Brand Licensing	Other	Total
Pohjois-Amerikka	171,1	8,8	0,0	179,9	169,6	15,7	0,0	185,3
Latinalainen Amerikka	2,4	0,2	0,0	2,6	2,7	1,3	0,0	4,0
Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka	55,4	3,8	0,1	59,2	59,5	5,4	0,0	64,9
Aasia ja Tyynenmeren alue	29,4	1,1	0,0	30,5	33,0	1,9	0,0	34,9
Total	258,2	14,0	0,1	272,3	264,8	24,3	0,0	289,1

2.4 Asiakassopimuksista saatavien myyntituottojen jaottelu

Miljoonaa euroa

Segmentti ja tulovirta	Tulouttamis- ajankohta	10-12/ 2020	10-12/ 2019	1-12/ 2020	1-12/ 2019
Games					
Sovellusten sisäiset ostot	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	55,5	56,7	226,1	225,9
Tilausmaksut	Ajan kuluessa	0,0	0,0	0,0	0,0
Asiakassopimukset	Ajan kuluessa	0,1	0,2	0,5	1,0
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	8,8	9,7	31,6	37,9
Games, liikevaihto yhteensä		64,4	66,7	258,2	264,8
Brand Licensing					
Immateriaalioikeuksien lisensointi ja fyysisten kulutustavaroiden myynti	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	1,1	2,8	4,9	8,1
Animaatiolevitys ja -jakelu	Yhtenä ajankohtana	3,0	2,0	8,8	15,8
Mainonta	Yhtenä ajankohtana	0,1	0,2	0,2	0,4
Brand Licensing, liikevaihto yhteensä		4,1	4,9	14,0	24,3
Muut liikevaihto	Yhtenä ajankohtana ja ajan kuluessa	0,0	0,0	0,1	0,0
Konsernin liikevaihto		68,5	71,6	272,3	289,1

3. Taseen liitetiedot

3.1 Pitkäaikaiset varat – Aineettomat hyödykkeet

Alku- ja loppusaldojen täsmäytys hyödykeryhmittäin:

Miljoonaa euroa	Kehittämismenot - Games	Tavaramerkit	Kehittämismenot - Elokuva	Kehittämismenot - Muut	Yhteensä
Hankintameno					
1.1.2019	28,6	1,6	63,0	20,8	114,0
Lisäykset	1,1	0,2	0,0	1,1	2,4
Vähennykset*	-0,0	-0,0	0,0	-0,7	-0,7
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,1	0,0	-0,3	-0,3
1.1.2020	29,7	1,8	63,0	20,9	115,3
Lisäykset	2,9	0,3	0,0	1,0	4,2
Vähennykset	0,0	-0,0	-0,1	0,0	-0,1
Uudelleenryhmittelyt	-0,2	-0,1	0,0	0,8	0,4
31.12.2020	32,4	2,0	62,9	22,7	119,9
Poistot ja arvonalentumiset					
1.1.2019	20,7	0,8	35,2	18,2	74,9
Poistot	2,0	0,2	7,8	1,4	11,4
Arvonalentumiset	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
1.1.2020	22,7	1,0	43,0	19,6	86,4
Poistot	1,5	0,3	7,0	1,2	9,8
Arvonalentumiset	4,6	0,0	0,0	0,0	4,6
Siirrot luokkien välillä	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
31.12.2020	28,8	1,3	50,0	20,7	100,8
Kirjanpitoarvo					
31.12.2020	3,6	0,7	12,9	1,9	19,0
31.12.2019	6,9	0,8	19,9	1,3	29,0

Keskeneräisiin hankkeisiin liittyvien kehitysmenojen määrä 31.12.2020 oli 0,3 miljoonaa euroa (5,0).

3.2 Pitkäaikaiset varat – Aineelliset hyödykkeet

Aineellisissa hyödykkeissä ei ole tapahtunut olennaista muutosta katsauskaudella.

Miljoonaa euroa	Koneet ja kalusto
Hankintameno	
1.1.2019	5,5
Lisäykset	1,0
Vähennykset	0,0
Valuuttakurssierot	-0,0
Uudelleenryhmittelyt	-0,6
1.1.2020	6,0
Lisäykset	0,8
Vähennykset	-0,0
Valuuttakurssierot	-0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0
31.12.2020	6,8
Poistot ja arvonalentumiset	
1.1.2019	-4,9
Tilikauden poisto	-0,5
Vähennykset	0,0
Valuuttakurssierot	0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,3
1.1.2020	-5,1
Tilikauden poisto	-0,5
Vähennykset	0,0
Valuuttakurssierot	0,0
Uudelleenryhmittelyt	0,0
31.12.2020	-5,6
Kirjanpitoarvo	
31.12.2020	1,3
31.12.2019	1,0

3.3 Käyttöoikeusomaisuuserät

Miljoonaa euroa	Toimitilat	Koneet ja laitteet	Yhteensä
Hankintameno			
1.1.2019	5,6	0,6	6,2
Lisäykset	4,3	0,3	4,5
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
1.1.2020	9,9	0,9	10,7
Lisäykset	3,0	0,0	3,0
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
31.12.2020	12,9	0,9	13,8

Poistot ja arvonalentumiset			
1.1.2019	0,0	0,3	0,3
Tilikauden poistot	2,3	0,2	2,6
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
1.1.2020	2,3	0,5	2,9
Tilikauden poistot	2,4	0,2	2,6
Vähennykset	0,0	0,0	0,0
31.12.2020	4,7	0,7	5,4

Kirjanpitoarvo			
31.12.2019	7,5	0,3	7,9
31.12.2020	8,2	0,2	8,4

4.Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	31.12.2020	31.12.2019
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,6	1,9
Yhteensä	0,6	1,9

5.Lähipiiriliiketoimet

Rovion lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiöt, johtoon kuuluvat avainhenkilöt ja heidän läheiset perheenjäsenensä ja näiden määräysvallassa olevat yhteisöt sekä yhteisöt, joilla on huomattava vaikutusvalta Rovioon.

Oivor AB on yhteisö, jolla on huomattava vaikutusvalta Rovio-konserniin. Huhtikuussa 2020 maksettiin osinkoina 2,9 miljoonaa euroa Rovio-konsernin ja Oivorin välillä.

Ferly on Mikael Hedin määräysvalta yhtiö ja siten Rovion lähipiiriyhtiö. Mikael Hed on Oivor AB:n vähemmistöomistaja 18.12.2020 asti ja hänellä on yhtiössä huomattava vaikutusvalta. Ferly on laskuttanut Roviolta palveluistaan 19 tuhatta Kanadan dollaria (noin 13 tuhatta euroa) tilikaudella 2020.

6.Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	10-12/ 2020	10-12/ 2019	1-12/ 2020	1-12/ 2019
Osakekohtainen tulos, euroa	0,04	-0,01	0,43	0,17
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,04	-0,01	0,43	0,17
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	73 479	79 612	73 479	79 612
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	73 451	80 445	75 287	79 697
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	73 746	80 523	75 537	79 886