

Rovio Entertainment Oyj

Osavuositiedote

29.4.2021

Q1

OSAVUOSITIEDOTE TAMMI-MAALISKUU 2021

21

Pelien liikevaihto kasvoi 10 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein

Tammi-maaliskuu 2021 kohokohtat

- Rovion liikevaihto oli 67,1 miljoonaa euroa (66,6) ja kasvoi 0,7 prosenttia vuositasolla
- Konsernin oikaistu liikevoitto oli 10,1 miljoonaa euroa (13,0) ja oikaistu liikevoittomarginaali 15,0 prosenttia (19,6)
- Konsernin oikaistu käyttökate oli 12,3 miljoonaa euroa (16,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali oli 18,3 prosenttia (24,3)
- Games-segmentin liikevaihto kasvoi 3,4 prosenttia 64,9 miljoonaan euroon (62,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 10 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 64,2 miljoonaa euroa (62,1) ja kasvoi 3,4 prosenttia vuositasolla. Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 10 prosenttia.
- Small Town Murders -pelin asteittaista kasvattamista jatkettiin ja pelin bruttomyynti saavutti vuosineljänneksellä 3,9 miljoonaa
- Angry Birds Friends -peli jatkoi hyvää suoritustaan ja bruttomyynti kasvoi 44 prosenttia vuodessa 8,1 miljoonaan euroon (5,6) mikä oli pelin paras vuosineljännes sitten vuoden 2018 kolmannen vuosineljänneksen
- Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 17,3 miljoonaa euroa (13,5) tai 26,7 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (21,5)
- Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,2 miljoonaa euroa (3,9), ja laski 41,8 prosenttia vuositasolla. Koronapandemia heikensi Consumer products myyntiä läpi tuotekategorioiden.
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli 2,5 miljoonaa euroa (11,5)
- Osakekohtainen tulos oli 0,10 euroa (0,11)

Avainluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2021	1-3/ 2020	Change, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	67,1	66,6	0,7 %	272,3
Käyttökate (EBITDA)	11,8	15,9	-25,9 %	60,0
Käyttökate-%	17,5 %	23,8 %		22,0 %
Oikaistu käyttökate	12,3	16,2	-24,1 %	60,1
Oikaistu käyttökate-%	18,3 %	24,3 %		22,1 %
Liikevoitto	9,5	12,7	-25,1 %	42,5
Liikevoittomarginaali, %	14,2 %	19,1 %		15,6 %
Oikaistu liikevoitto	10,1	13,0	-22,7 %	47,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	15,0 %	19,6 %		17,3 %
Tulos ennen veroja	10,4	11,5	-9,7 %	40,7
Investoinnit	0,9	0,8	19,2 %	3,9
Käyttäjähankinta	17,3	13,5	28,5 %	58,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	23,3 %	13,3 %		24,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-75,1 %	-69,5 %		-77,6 %
Omavaraisuusaste, %	83,4 %	80,8 %		82,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,11	-11,3 %	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,11	-11,7 %	0,43
Liiketoiminnan rahavirta, netto	2,5	11,5	-78,3 %	63,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	487	466	4,4 %	470

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

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

Toimitusjohtaja Alex Pelletier-Normand

Voin varmuudella sanoa, että ensimmäinen vuosineljännes toimitusjohtajana on ollut innostava. Rovion linnunpesässä on kuhissut aktiivisesti vuoden 2021 ensimmäisten kuukausien aikana. Viime vuoden vahva vauhti on jatkunut ensimmäisellä vuosineljänneksellä johtaen avainpelimme liikevaihdon kasvuun. Pelit-liiketoimintamme kasvoi 3,4 prosenttia raportoiduilla valuutoilla vuodentakaiseen verrattuna ja 10 prosenttia vertailukelpoisin valuuttakurssein. Kannattavuutemme oli hyvällä tasolla ensimmäisellä vuosineljänneksellä ja oikaistu liikevoittomarginaali saavutti 15 prosenttia. Liikevoittomarginaali laski vuositasolla, mikä johtui asteittaisesta käyttäjähankintakustannusten noususta tukemaan Darkfire Heroes -pelin lanseerausta sekä mahdollisuuksista kasvattaa muita pelejä, kuten Small Town Murders. Olemme lisänneet kaksi uutta pelistudiota kasvattaaksemme markkina-asemaamme, mikä johti operatiivisten kustannusten nousuun viime vuodesta.

Suurin pelimme Angry Birds 2 kasvoi vuodentakaisesta, ja pelin liikevaihto parani vuosineljänneksen loppua kohden. Itse asiassa peli saavutti huhtikuussa puolen miljardin euron kumulatiivisen liikevaihdon vuoden 2015 lanseerauksesta lähtien. Angry Birds Dream Blast -peliin tehtiin iso päivitys ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Päivityksellä oli positiivinen vaikutus pelin monetisaatioon. Peli kasvoikin tällä vuosineljänneksellä kausiluonteisesti vahvaan neljanteen vuosineljännekseen 2020 verrattuna. Jatkamme pelin kehittämistä edelleen. Vanhin live-pelimme, Angry Birds Friends jatkoi vaikuttavaa vauhtiaan ja kasvoi 44 prosenttia vuodessa. Tämä vuosineljännes olikin pelin vahvin sitten vuoden 2018 kolmannen vuosineljänneksen. Small Town Murders -peli kasvoi vuosineljänneksen loppuun asti mitattuna seitsemän peräkkäistä viikkoa. Tämä osoittaa pelit palveluna-mallin sekä kehittyneen live-operaatiomme pitkäikäisyyden ja sinnikkyuden.

Uusien pelien kehitystyö edistyi hyvin ensimmäisen neljänneksen aikana. Tammikuussa julkaisimme koemarkkinointiin kasuaalin ritsapelin, Angry Birds Journey, jolla tavoitellaan laajaa yleisöä. Hiljattain huhtikuun alussa myös Supernatural City -peli liittyi koemarkkinoinnissa olevien pelien listaan. Peli on toinen tarinankerronnallinen pulmapelimme, ja sitä on kehitetty Small Town Murders -pelin kokemusten pohjalta. Tämä on hieno esimerkki genre mastery -strategiastamme. Lopuksi, olimme iloisia voidessamme virtuaalisesti juhlia Kööpenhaminan studiomme kanssa strategisen ja tiimipohjaisen roolipelin, Darkfire Heroes lanseerausta huhtikuun 15. päivä. Keskitymme nyt kasvattamaan ja parantamaan peliä live-operaatiomme kautta. Olen todella tyytyväinen, että vastikään hankittu uusi studio menestyi osana Roviota ja miten yhdessä saavutimme pelille tämän tärkeän virstanpylvään.

Kuten alussa todettu, vuoden ensimmäinen neljännes oli kiireinen ja jännittävä! Olen ylpeä tiimimme edistymisestä ja näkemästäni suuresta potentiaalista. Otimme isoja askeleita eteenpäin pelinkehityksessä ja live-pelimme parantamisessa. Huomioitavaa onkin, että julkaisimme toisen pelimme etätyöskentelyn aikana. Roviolaiset ovat mukautuneet etätyöskentelyyn hyvin ja jatkavat luotettavasti tuloksen tekoa. Me rakennamme jatkossa tämän hyvän edistyksen pohjalta ja haetaan uusia orgaanisen kasvun lähteitä. Jatkamme potentiaalisten yritysostokohteiden etsimistä, joiden avulla saamme uusia kasvun suuntia ja monipuolistettua portfoliotamme. Meillä on positiivinen vire ja olemme sitoutuneet tämän ylläpitämiseen läpi vuoden.

2021 näkymät (muuttumattomat)

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

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

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

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

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Rovio järjestää vuoden 2021 ensimmäistä osavuosikatsausta koskevan englanninkielisen audiocast tiedotustilaisuuden ja puhelinkonferenssin kysymys- ja vastausosioilla analyytikoille, lehdistölle ja instituutionaalisille sijoittajille 29.4.2021 klo 14.00–15.00. Audiocast on katsottavissa suorana osoitteessa: <https://investors.rovio.com/fi>, ja myöhemmin samana päivänä tallenteena.

Puhelinkonferenssin tiedot:

PIN: 72543629#

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 osavuositarkastus 1-3/2021

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

Tammi-maaliskuu 2021

Rovion liikevaihto ensimmäisellä vuosineljänneksellä oli 67,1 miljoonaa euroa (66,6) ja kasvoi 0,7 prosenttia vuositasolla. Games-segmentin liikevaihto kasvoi 3,4 prosenttia 64,9 miljoonaan euroon (62,7). Vertailukelpoisin valuuttakurssin liikevaihto kasvoi noin 10 prosenttia. Games-segmentin bruttomyynti oli 64,2 miljoonaa euroa (62,1) ja kasvoi 3,4 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssin bruttomyynti kasvoi noin 10 prosenttia.

Katsauskaudella Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 25,2 miljoonaa euroa ja kasvoi 1 prosenttia vuodessa. Rovion toiseksi suurimman pelin, Angry Birds Dream Blastin bruttomyynti oli 15,4 miljoonaa euroa, joka oli 5 prosenttia alhaisempi kuin vuosi sitten johtuen paljon alhaisimmista käyttäjähankintainvestoinneista. Angry Birds Friends -pelin bruttomyynti kasvoi 44 prosenttia vuodessa 8,1 miljoonaan euroon, mikä oli pelin paras vuosineljännes sitten vuoden 2018 kolmannen vuosineljänneksen.

Small Town Murders uuden IP:n peli, joka julkaistiin kesäkuussa 2020 jatkoi kasvuaan ja saavutti 3,9 miljoonan euron bruttomyyntin.

Brand Licensing -segmentin liikevaihto oli 2,2 miljoonaa euroa (3,9) ja laski 41,8 prosenttia vuodessa. Liikevaihto koostui 1,6 miljoonasta eurosta (2,4) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,6 miljoonasta eurosta (1,4) Consumer Products -liiketoiminnasta. Content Licensingin liikevaihto laski odotetusti johtuen Angry Birds -elokuvien liikevaihdon laskusta ajan myötä. Consumer products liikevaihdon laskuun vaikutti koronapandemia, joka heikensi myyntiä läpi tuotekategorioiden.

Konsernin oikaistu käyttökate laski 12,3 miljoonaan euroon (16,2) ja oikaistu käyttökatemarginaali 18,3 prosenttiin (24,3).

Konsernin oikaistu liikevoitto laski 10,1 miljoonaan euroon (13,0), ja oikaistu liikevoittomarginaali 15,0 prosenttiin (19,6). Katsauskaudella oikaisut olivat yhteensä 0,6 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Kids palvelun alasajoon. Oikaisut kaudella tammi-maaliskuu 2020 olivat yhteensä 0,3 miljoonaa euroa ja liittyivät Brand Licensing -yksikön ja Hatch Entertainmentin uudelleenjärjestelyihin.

Games-segmentin oikaistu käyttökate oli 13,8 miljoonaa euroa (17,8) tai 21,3 prosenttia liikevaihdosta (28,4). Games-segmentin alhaisempi kannattavuus vertailukauteen nähden johtui korkeammista käyttäjähankintainvestoinneista: 17,3 miljoonaa euroa (13,5) ja 26,7 prosenttia liikevaihdosta (21,5) sekä korkeimmista operatiivisista kustannuksista liittyen kahteen uuteen pelistudioon ja yleisesti resurssien lisäämiseen uusien pelien kehitykseen. Korkeampi käyttäjähankintainvestointi vuoden takaiseen verrattuna liittyi pääsääntöisesti Small Town Murders -pelin kasvattamiseen ja Dark Fire Heroes-pelin julkaisuun valmistautumiseen.

Brand Licensing -segmentin oikaistu käyttökate laski 1,2 miljoonaan euroon (2,6) ja oikaistu käyttökatemarginaali laski 54,0 prosenttiin (66,4). Brand Licensing -segmentin alhaisempi oikaistu käyttökate johtui pienentyneestä liikevaihdosta.

Konsernin tulos ennen veroja oli 10,4 miljoonaa euroa (11,5) ja osakekohtainen tulos 0,10 euroa (0,11).

Rahoitus ja investoinnit

Rovion aktivoitavat investoinnit olivat 0,9 miljoonaa euroa (0,8) vuoden 2021 ensimmäisellä 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 (0,6) ensimmäisellä neljänneksellä ja koostuivat ulkoistetusta kehitystyöstä. Muut-segmentin kokonaisinvestoinnit olivat 0,3 miljoonaa euroa (0,1) ja johtuivat investoinneista koneisiin ja kalustoon sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirrat olivat 2021 ensimmäisellä vuosineljänneksellä 0,1 miljoonaa euroa (-14,6), koostuen 0,7 miljoonan euron vuokrasopimusmaksuista ja 0,7 miljoonan euron osakeoptio-oikeuksien merkinnöistä saaduista maksuista.

Ensimmäisen vuosineljänneksen lopussa Roviolla oli korollista velkaa yhteensä 9,7 miljoonaa euroa (10,5), jotka koostuivat Business Finlandin 1,9 miljoonan euron tuotekehityslainoista sekä 7,7 miljoonan euron vuokrasopimusvelasta.

Rovion rahavarat katsauskauden päättyessä olivat 141,2 miljoonaa euroa (138,9).

Liiketoimintasegmenttien kehitys

Games

Tammi-maaliskuu 2021

Games-segmentin liikevaihto oli katsauskadella 64,9 miljoonaa euroa (62,7) ja kasvoi 3,4 prosenttia vuodessa. Vertailukelpoisin valuuttakurssein liikevaihto kasvoi noin 10 prosenttia. Bruttomyynti kasvoi myös 3,4 prosenttia 64,2 miljoonaan euroon (62,1). Vertailukelpoisin valuuttakurssein bruttomyynti kasvoi noin 10 prosenttia.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n, bruttomyynti oli 25,2 miljoonaa, ja kasvoi noin 1 prosentin vuoden takaiseen verrattuna. Rovion viisi suurinta peliä katsauskaudella olivat Angry Birds 2, Angry Birds Dream Blast, Angry Birds Friends, Small Town Murders ja Sugar Blast, joka korvasi Angry Birds Matchin top-5:ssä.

Games-segmentin oikaistu käyttökate laski 13,8 miljoonaan euroon (17,8) ja oikaistu käyttökate-% laski 21,3 prosenttiin (28,4). Oikaistun käyttökateen lasku johtui pääasiassa kasvaneista käyttäjähankintainvestoinneista.

Käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat katsauskaudella 17,3 miljoonaan euroon edellisvuoden 13,5 miljoonasta eurosta. Käyttäjähankintainvestoinnit olivat 26,7 prosenttia Games-segmentin liikevaihdosta (21,5). Vuoden 2020 neljänteen vuosineljänneksen verrattuna Angry Birds 2:n käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin hieman. Angry Birds Dream Blastin käyttäjähankinnat pysyivät samalla tasolla. Small Town Murders -pelin käyttäjähankintainvestoinnit laskivat edellisen neljänneksen tasosta, mutta niitä kasvatettiin ensimmäisen neljänneksen loppua kohden. Darkfire Heroes -pelin käyttäjähankintainvestointeja kasvatettiin vuosineljänneksen aikana. Tällä valmistauduttiin huhtikuussa tapahtuneeseen julkaisuun.

Ensimmäisen vuosineljänneksen käyttäjähankintainvestoinnit jakautuivat seuraavasti: 72,9 prosenttia "Kasvu" -kategorian (Angry Birds Dream Blast, Sugar Blast, Small Town Murders ja Dark Fire Heroes) peleihin ja 27,1 prosenttia "Ansainta" -kategorian (Angry Birds 2, Angry Birds Match, Angry Birds Friends) peleihin, käytännössä kokonaisuudessaan Angry Birds 2 -peliin.

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

Miljoonaa euroa	1/3 2021	1-3/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Bruttomyynti	64,2	62,1	3,4 %	259,2
Liikevaihto	64,9	62,7	3,4 %	258,2
Oikaistu käyttökate	13,8	17,8	-22,2 %	65,8
Oikaistu käyttökate, %	21,3 %	28,4 %		25,5 %
Käyttökate	13,8	17,8	-22,2 %	65,8
Käyttökate, %	21,3 %	28,4 %		25,5 %
Käyttäjähankinta	17,3	13,5	28,5 %	58,7
Käyttäjähankinnan osuus liikevaihdosta, %	26,7 %	21,5 %		22,7 %
Investoinnit	0,6	0,6	5,4 %	2,4

Games-segmentin keskeiset tunnusluvut

Alla olevissa Games-segmentin keskeisissä tunnusluvuissa käytetään bruttomyyntiä liikevaihdon sijaan, koska se antaa liikevaihtoa paremman kuvan Rovion operatiivisesta suorituskyvystä kyseisenä ajanhetkenä. Bruttomyynti vastaa kalenterikuukauden aikaisia pelien sisäisiä ostoksia ja mainosmyyntiä osto-/myyntihetkellä kirjattuna. Bruttomyynti ei sisällä asiakassopimuksia, myynnin jaksotuksia tai kirjanpidollisia oikaisueriä kuten jaksotetun myyntituoton ja maksusuoritusten välisiä valuuttakurssieroja, ja eroaa sen vuoksi raportoidusta liikevaihdosta. Bruttomyynti on täsmäytetty liikevaihtoon liitetiedoissa.

Vuoden 2021 ensimmäisellä vuosineljänneksellä Games-segmentin bruttomyynti kasvoi 3,4 prosenttia 64,2 miljoonaan euroon (62,1). Vertailukelpoisin valuuttakursssein bruttomyynti kasvoi noin 10 prosenttia.

Koko portfolion päivittäinen käyttäjämäärä (DAU) laski 4,4 miljoonasta 4,2 miljoonaan. Rovion viiden suurimman pelin käyttäjämäärät laskivat 3,1 miljoonaan (3,2).

Maksavien pelaajien määrä (MUP) laski top-5 pelien osalta 2 prosenttia 394 tuhanteen (2020-Q4: 404 tuhatta) edellisen neljänneksen tasolta ja noin 3 prosenttia 454 tuhanteen (2020-Q4: 467 tuhatta) kaikkien pelien osalta. Koko portfolion liikevaihto pelaajaa kohden (ARPPAU) kasvoi edellisen neljänneksen tasolta 17 senttiin (2020-Q4: 16 senttiä) ja top-5 pelien ARPPAU 20 senttiin (2020-Q4: 19 senttiä). Kuukausittainen keskimääräinen bruttomyynti maksavaa käyttäjää kohden, MARPPU, kasvoi myös hieman, top-5 pelien MARPPU 40,7 euroon (2020-Q4: 39,8) ja koko portfolion MARPPU 41,1 euroon (2020-Q4: 39,9).

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

Miljoonaa	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019
DAU top-5	3,1	3,2	3,2	3,7	3,7	4,1
DAU kaikki	4,2	4,4	4,5	5,1	5,4	5,9
MAU top-5	16,6	17,6	18,1	20,1	19,7	21,0
MAU kaikki	25,6	27,3	29,4	32,5	36,5	37,3

Tuhatta	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019
MUP top-5	394	404	380	390	393	426
MUP kaikki	454	467	445	453	454	497

Euroa	1-3/ 2021	10-12/ 2020	7-9/ 2020	4-6/ 2020	1-3/ 2020	10-12/ 2019
ARPDau top-5	0,20	0,19	0,19	0,17	0,16	0,15
ARPDau kaikki	0,17	0,16	0,16	0,15	0,13	0,12
MARPPU top-5	40,7	39,8	42,6	44,9	39,6	38,3
MARPPU kaikki	41,1	39,9	42,5	44,7	39,6	38,3

Games-segmentin pelikohtainen kehitys

Vuoden 2020 tasaisen toisen vuosipuoliskon jälkeen, bruttomyynti pysytteli edelleen lähellä viimeisen vuosineljänneksen tasoa ja kasvoi 3,4 prosenttia vuodentakaisesta. Suurimmat muutokset olivat Angry Birds Friendsin kasvu 8,1 miljoonaan euroon ja Small Town Murders -pelin kasvu 3,9 miljoonaan euroon ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Angry Birds Friendsin bruttomyynti oli korkein neljänneksellä vuoden 2018 kolmannen vuosineljänneksen jälkeen.

Rovion suurimman pelin, Angry Birds 2:n bruttomyynti oli 25,2 miljoonaa euroa ja se kasvoi noin 1 prosentin vuoden takaisesta. Angry Birds 2:een kohdistetut käyttäjähankintainvestoinnit kasvoivat hieman ensimmäisellä vuosineljänneksellä.

Rovion toiseksi suurin peli katsauskaudella oli Angry Birds Dream Blast, jonka bruttomyynti oli 15,4 miljoonaa euroa. Bruttomyynti laski noin 5 prosenttia vuoden takaiseen verrattuna, lähinnä vuoden 2020 alennetun käyttäjähankinnan seurauksena. Dream Blastin käyttäjähankintainvestoinnit pysyivät vuoden 2020 viimeisen vuosineljänneksen tasolla.

Sugar Blast, joka julkaistiin syyskuussa 2019, saavutti 2,5 miljoonan euron bruttomyyntin ja kasvoi 11 prosenttia edellisvuoteen verrattuna.

Angry Birds Match -pelin bruttomyynti laski 2,4 miljoonaan euroon käyttäjähankinnan käytännössä päättyttyä vuonna 2020.

Muut pelit -ryhmä saavutti yhteensä 6,8 miljoonan euron bruttomyyntin (8,4).

Bruttomyynti, miljoonaa euroa	1-3/2021	10-12/2020	7-9/2020	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019
AB 2	25,2	26,2	26,5	28,8	25,0	24,9
AB Dream Blast	15,4	15,2	15,5	16,4	16,1	18,8
AB Friends	8,1	8,0	7,2	7,3	5,6	5,9
Small Town Murders	3,9	3,8	3,0	1,0	0,2	0,1
Sugar Blast	2,5	2,5	2,5	2,6	2,3	2,2
AB Match	2,4	2,5	2,9	3,6	4,4	5,3
Other games	6,8	6,6	6,9	8,1	8,4	9,8
Yhteensä	64,2	64,9	64,5	67,7	62,1	67,0

Brand Licensing

Tammi-maaliskuu 2021

Brand Licensing -segmentin liikevaihto katsauskaudella oli 2,2 miljoonaa euroa (3,9) ja laski 41,8 prosenttia vuositasolla. Liikevaihto koostui 1,6 miljoonasta eurosta (2,4) Content Licensing -liiketoiminnasta ja 0,6 miljoonaa euroa (1,4) 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 1,2 miljoonaan euroon (2,6) ja oikaistu käyttökatemarginaali 54,0 prosenttiin(66,4). Oikaistu käyttökate oli vertailukautta alhaisempi johtuen pienentyneestä liikevaihdosta.

Miljoonaa euroa	1-3/ 2021	1-3/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	2,2	3,9	-41,8 %	14,0
Consumer products	0,6	1,4	-54,7 %	4,9
Content licensing	1,6	2,4	-34,3 %	9,1
Oikaistu käyttökate	1,2	2,6	-52,7 %	8,9
Oikaistu käyttökate-%	54,0 %	66,4 %		64,1 %
Käyttökate	1,2	2,4	-49,6 %	8,8
Käyttökate-%	54,0 %	62,2 %		62,9 %
Investoinnit	0,0	0,1	-69,2 %	0,3
Poistot	1,0	1,7	-41,8 %	8,1

Muut-segmentti

Hatch Entertainment

Oikaistu käyttökate muut-segmentissä katsauskaudella oli -2,8 miljoonaa euroa (-4,2). Katsauskaudella Hatch Entertainment uudelleenjärjestettiin johtuen Hatch Kids-palvelun alasajosta. Oikaisut katsauskaudella näistä uudelleenjärjestelyistä johtuen olivat yhteensä 0,6 miljoonaa euroa. Oikaisut vertailukaudella olivat 0,2 miljoonaa euroa ja liittyivät Hatch Entertainmentin uudelleenjärjestelyihin.

Konsernin tase

Konsernin tase, miljoonaa euroa	31.3.2021	31.3.2020	31.12.2020
Pitkäaikaiset varat	37,9	44,0	38,6
Lyhytaikaiset saamiset	37,9	40,1	31,0
Rahamarkkinasijoitukset	50,6	68,4	50,5
Rahavarat	90,7	52,7	88,4
Varat yhteensä	217,0	205,2	208,5
Oma pääoma	175,1	159,1	165,4
Rahoitusvelat	9,7	10,5	10,5
Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus	7,1	8,2	7,5
Muut lyhytaikaiset velat	25,2	27,4	25,1
Oma pääoma ja velat yhteensä	217,0	205,2	208,5

Rovion taseen loppusumma 31.3.2021 oli 217,0 miljoonaa euroa (205,2), josta oman pääoman osuus oli 175,1 miljoonaa euroa (159,1). Rahat ja lyhytaikaiset talletukset olivat yhteensä 141,2 miljoonaa euroa (121,1). Käteisvarat olivat 90,7 miljoonaa euroa ja muut rahavarat 50,6 miljoonaa euroa, koostuen sijoituksista rahamarkkinarahastoihin.

Rahavarojen kasvu katsauskaudella johtui pääosin 2,5 miljoonan euron operatiivisesta kassavirrasta, jota vähensi 1,2 miljoonan euron investoinnit.

Saadut ennakot ja myyntituottojen jaksotus olivat 7,1 miljoonaa euroa (8,2).

Rovion pitkäaikaiset varat olivat 31.3.2021 yhteensä 37,9 miljoonaa euroa (44,0). 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 77 prosenttia elokuvan tuotoista kyseisellä kaudella.

Rovion nettovelka 31.3.2021 oli negatiivinen 131,5 miljoonaa euroa. Rovion rahoitusvelat koostuivat lainoista, joista 1,9 miljoonaa euroa on Business Finlandilta sekä 7,7 miljoonan euron vuokrasopimusveloista.

Rahavirta ja rahoitus

Konsernin rahavirtalaskelma, miljoonaa euroa	1-3/2021	1-3/2020	1-12/2020
Liiketoiminnan rahavirrat	2,5	11,5	63,6
Investointien rahavirrat	-1,2	-1,3	-4,7
Rahoituksen rahavirrat	0,1	-14,6	-43,7
Rahavarojen muutos	1,4	-4,4	15,2
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,9	0,8	-1,1
Rahavarat kauden alussa	138,9	124,7	124,7
Rahavarat kauden lopussa	141,2	121,1	138,9

Rovion liiketoiminnan nettorahavirta oli 2,5 miljoonaa euroa (11,5) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Nettorahavirran lasku johtui suuremmasta käyttöpääoman muutoksesta vertailukauteen nähden.

Investointien rahavirta oli -1,2 miljoonaa euroa (-1,3) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen kasvu johtui pääosin Gamesin 0,6 miljoonan euron ja Muut-segmentin 0,5 miljoonan euron investoinneista, sisältäen 0,3 miljoonan euron investoinnin Play Venturesin hallinnoimaan pääomasijoitusrahastoon, investoinnit koneisiin ja kalusteisiin sekä tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirta oli 0,1 miljoonaa euroa (-14,6) ensimmäisellä vuosineljänneksellä. Ensimmäisen vuosineljänneksen rahoituksen rahavirta koostui pääosin 0,7 miljoonan euron leasingmaksuista jota tasasi osakeoptio-oikeuksien merkinnöistä saadtu 0,7 miljoonan euron maksut.

Henkilöstö

Tammikuusta maaliskuuhun 2021 Rovion keskimääräinen työntekijämäärä oli 487 henkilöä (466). Näistä 400 henkilöä (366) työskenteli Games-liiketoimintayksikössä, 12 henkilöä (21) Brand Licensing-liiketoimintayksikössä, 55 (38) henkilöä konsernin toiminnoissa ja 20 (41) henkilöä Hatch Entertainmentissa. Konsernin toiminnon raportoitu henkilömäärä lisääntyi osittain kun keskitettiin osatukitoiminnon rooleista, jotka aikaisemmin on raportoitu liiketoimintayksiköiden luvuissa.

	1-3/ 2021	1-3/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	487	466	4,4 %	470
Työntekijät (kauden loppu)	487	462	5,4 %	480

Liputusilmoitukset

Rovio ei saanut yhtään liputusilmoitusta raportointikauden aikana.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

31.3.2021 Rovion osakepääoma oli 0,7 miljoonaa euroa ja osakkeiden lukumäärä 81 465 659 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 31.3.2021 omia osakkeitaan 7 819 808.

Osakkeenomistaja	Osakkeiden lukumäärä	Osuus osakkeista ja äänimääristä
Adventurous Solutions Ab	6 459 500	7,9 %
Brilliant Problems Oy	6 459 500	7,9 %
Impera Oy Ab	5 559 500	6,8 %
Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	1 640 000	2,0 %
Sijoitusrahasto Danske Invest Suomi Yhteisöosake	1 600 000	2,0 %
Sijoitusrahasto Aktia Capital	1 425 074	1,8 %
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	684 579	0,8 %
Kymmenen suurinta, yhteensä	27 196 502	33,3 %
Muut osakkeenomistajat	46 449 349	57,1 %
Rovio Entertainment Oyj	7 819 808	9,6 %
Yhteensä	81 465 659	100,0 %

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

Osakepohjainen kannustinjärjestely

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

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

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

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

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

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

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

Ensimmäisen ohjelman ansaintakriteerit ovat Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %, pois lukien Hatch Entertainment Oy) ja pelien suhteellinen liikevaihtokasvu (%). Toisen ohjelman ansaintakriteerit ovat Rovion liikevaihdon kasvu (%) ja Rovion oikaistu liikevoitto (EBIT, %).

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 osaketta (mukaan lukien rahana maksettavan osuuden), joiden toteuma on riippuvainen ansaintakriteerien saavuttamisesta ansaintajakson 2020 lopussa. Vuoden 2020 suoriutumisen perusteella toteutunut osuus on 50 prosenttia maksimitasosta.

Ansaintajakson 2021 perusteella maksettavat mahdolliset palkkiot vastaavat enintään arviolta 613 544 Rovio Entertainment Oy:n osakkeen arvoa, mukaan lukien rahana maksettavan osuuden. Suoriteperusteisen osakepalkkio-ohjelmasta on allokoitu 31.3.2021 mennessä 613 544 osaketta (mukaan lukien rahana maksettavan osuuden).

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

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

Osakkeiden enimmäismäärä, joka voidaan jakaa rajoitetun osakeohjelman kautta, on 1 300 000. Kun enimmäismäärä osakkeita on jaettu, hallitus voi päättää uudesta enimmäismäärästä. Rajoitetusta osakeohjelmasta on 31.3.2021 mennessä allokoitu 597 750 osakeoikeutta.

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

Optio-ohjelman erillä 2018 ja 2019 on ajankohdan 31.3.2021 mukaisesti joko merkintä- tai kertymisjakso meneillään. 2018-optioiden alkuperäinen merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskikurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2018 ja 2019-optioiden merkintähinta on osakkeiden vaihdolla painotettu keskikurssi Nasdaq Helsingissä 2. -31.5.2019.

2018-optio-ohjelmasta on 31.3.2021 mennessä allokoitu yhteensä 408 987 optiota ja 2019-optio-ohjelmasta on 31.3.2021 mennessä allokoitu 935 250 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.

31.3.2021 tilanteen mukaan 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 päättyi 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.

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

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

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

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

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

2021 näkymät (muuttumattomat)

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

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

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

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

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Rovio Entertainment Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin 30.3.2021 Yhtiön pääkonttorissa, osoitteessa Keilaranta 7, 02150 Espoo. Koronaviruspandemian leviämisen rajoittamiseksi yhtiökokous järjestettiin ilman osakkeenomistajien tai näiden asiamiesten läsnäoloa kokouspaikalla. Osakkeenomistajilla ja asiamiehillä oli mahdollisuus osallistua yhtiökokoukseen ja käyttää oikeuksiaan ainoastaan äänestämällä ennakoon tai tekemällä vastaehdotuksia ja esittämällä kysymyksiä ennakoon.

Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ehdotukset yhtiökokoukselle, vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2020, hyväksyi toimielinten palkitsemisraportin ja myönsi vastuuvapauden yhtiön johdolle.

Yhtiön hallituksen jäsenmääräksi vahvistettiin kuusi (6). Camilla Hed-Wilson, Kim Ignatius, Björn Jeffery, Jeferson Valadares ja Leemon Wu sekä uutena jäsenenä Niklas Hed valittiin hallituksen jäseniksi toimikaudeksi, joka päättyy vuoden 2022 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Kim Ignatius valittiin hallituksen puheenjohtajaksi. Björn Jeffery valittiin hallituksen varapuheenjohtajaksi.

Yhtiön hallituksen jäsenille maksettava palkkiot pidettiin ennallaan ja kuukausipalkkioita maksetaan seuraavasti: hallituksen puheenjohtajalle 9 500 euroa, hallituksen varapuheenjohtajalle 7 500 euroa, muille hallituksen jäsenille kullekin 5 000 euroa sekä hallituksen tarkastusvaliokunnan puheenjohtajalle lisäpalkkiona 2 500 euroa. Jos tarkastusvaliokunnan puheenjohtaja on hallituksen puheenjohtaja tai varapuheenjohtaja, hänelle ei makseta lisäpalkkiota. Yhtiö korvaa hallituksen ja valiokuntien jäsenten tehtäviin liittyvät kohtuulliset matkakulut.

Tilintarkastajaksi valittiin uudelleen tilintarkastusyhteisö Ernst & Young Oy, joka on ilmoittanut, että KHT Terhi Mäkinen tulee toimimaan päävastuullisena tilintarkastajana. Tilintarkastajan toimikausi päättyy vuoden 2022 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Tilintarkastajalle maksetaan palkkiota yhtiön hyväksymän kohtuullisen laskun mukaan.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään yhtiön omien osakkeiden hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta. Hankittavien ja/tai pantiksi otettavien omien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 146 565 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Yhtiö ei kuitenkaan voi millään hetkellä yhdessä tytäryhteisöjensä kanssa omistaa tai pitää panttina enempää kuin 10 prosenttia yhtiön kaikista osakkeista.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakeyhtiölain 10 luvun 1 §:ssä tarkoitettujen osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien uusien osakkeiden lukumäärä voi olla yhteensä enintään 8 146 565 osaketta, mikä vastaa noin 10 prosenttia yhtiön kaikista nykyisistä osakkeista. Uusien osakkeiden antamista koskevan valtuutuksen lisäksi hallitus voi päättää yhteensä enintään 8 146 565 yhtiön hallussa olevan oman osakkeen luovuttamisesta.

Hallitus päättää kaikista osakeannin ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisen ehdoista, ja sillä on oikeus poiketa osakkeenomistajan merkintäetuoikeudesta (suunnattu anti).

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

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

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

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

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

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

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

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

Osingonjako

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

Osakemerkinnät optio-oikeuksilla

Rovio tiedotti 1.3.2021, että Rovio Entertainment Oyj:n vuoden 2018 optio-ohjelman optio-oikeuksilla on 23.10.2020 – 09.02.2021 välisenä aikana merkitty yhteensä 137 069 Rovion osaketta. Optio-oikeuksilla 2018A on merkitty 127 286 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 5,08 euroa ja optio-oikeudella 2018B on merkitty 9 783 yhtiön uutta osaketta merkintähintaan 5,26. Optio-oikeuksilla tehtyjen merkintöjen merkintähinta, yhteensä 698 071,46 euroa, kirjataan kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Merkintöjen pohjalta Rovio Entertainment Oyj:n osakkeiden lukumäärä nousee 81 465 659 osakkeeseen.

Muutokset johdossa

Rovio tiedotti 19.2.2021, että se on nimittänyt Ben Mattesin uudeksi johtoryhmän jäseneksi. Ben toimii Rovion tulevaisuuden pelaamisen & Angry Birds -brändistrategian johtajana.

Ville Heijari, Rovion markkinointijohtaja ja aiemmin johtoryhmän jäsen, tulee vetämään Rovion liiketoiminnan kehittämistä sekä brändilisensointia, pitäen sisällään kuluttajatuote- ja sisältöliisensoinnin.

Rovio Entertainment Oyj

ROVIO ENTERTAINMENT OYJ

Hallitus

Tunnusluvut

Miljoonaa euroa	1-3/ 2021	1-3/ 2020	Muutos, %	1-12/ 2020
Liikevaihto	67,1	66,6	0,7 %	272,3
Käyttökate (EBITDA)	11,8	15,9	-25,9 %	60,0
Käyttökate-%	17,5 %	23,8 %		22,0 %
Oikaistu käyttökate	12,3	16,2	-24,1 %	60,1
Oikaistu käyttökate-%	18,3 %	24,3 %		22,1 %
Liikevoitto	9,5	12,7	-25,1 %	42,5
Liikevoittomarginaali, %	14,2 %	19,1 %		15,6 %
Oikaistu liikevoitto	10,1	13,0	-22,7 %	47,2
Oikaistu liikevoittomarginaali, %	15,0 %	19,6 %		17,3 %
Tulos ennen veroja	10,4	11,5	-9,7 %	40,7
Investoinnit	0,9	0,8	19,2 %	3,9
Käyttäjähankinta	17,3	13,5	28,5 %	58,7
Oman pääoman tuotto (ROE), %	23,3 %	13,3 %		24,4 %
Nettovelkaantumisaste (net gearing), %	-75,1 %	-69,5 %		-77,6 %
Omavaraisuusaste, %	83,4 %	80,8 %		82,3 %
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,11	-11,3 %	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,11	-11,7 %	0,43
Liiketoiminnan rahavirta, netto	2,5	11,5	-78,3 %	63,6
Työntekijät (keskimäärin kaudella)	487	466	4,4 %	470

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

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

Täydentävinä tunnuslukuina esitetään kannattavuutta ja tehokkuutta osoittavat käyttökate, käyttökateprosentti, oikaistu käyttökate, oikaistu käyttökateprosentti, liikevoitto, 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	1-3/2021	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	67,1		67,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5		0,5
Materiaalit ja palvelut	-18,2		-18,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-13,4	0,3	-13,1
Poistot ja arvonalentumiset	-2,2	0,0	-2,2
Muut liiketoiminnan kulut	-24,3	0,3	-24,0
Liikevoitto	9,5	0,6	10,1

Miljoonaa euroa	1-3/2020	Vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät	Tuloslaskelma ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä
Liikevaihto	66,6		66,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	-18,1		-18,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	-11,2	0,2	-11,0
Poistot ja arvonalentumiset	-3,1		-3,1
Muut liiketoiminnan kulut	-21,5	0,1	-21,3
Liikevoitto	12,7	0,3	13,0

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

Oikaistun liikevoiton täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2021	1-3/2020	1-12/2020
Liikevoitto	9,5	12,7	42,5
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,2
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,3	0,1	0,2
Uudelleenjärjestelykulut poistoista ja arvonalentumisista	0,0		4,6
Oikaistu liikevoitto	10,1	13,0	47,2

Käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytys

Miljoonaa euroa	1-3/2021	1-3/2020	1-12/2020
Liikevoitto	9,5	12,7	42,5
Poistot ja arvonalentumiset	2,2	3,1	17,5
Käyttökate	11,8	15,9	60,0
Edullisesta kaupasta syntynyt tuotto			-0,2
Uudelleenjärjestelykulut työsuhde-etuuksista	0,3	0,2	0,2
Uudelleenjärjestelykulut muusta liiketoiminnasta	0,3	0,1	0,2
Oikaistu käyttökate	12,3	16,2	60,1

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

Miljoonaa euroa	1-3/2021	1-3/2020	1-12/2020
Omavaraisuusaste, %	83,4%	80,8%	82,3%
Oma pääoma	175,1	159,1	165,4
Saadut ennakot	1,9	2,1	2,0
Myynnin jaksotukset	5,2	6,2	5,5
Taseen loppusumma	217,0	205,2	208,5
Oman pääoman tuotto, %	23,3%	13,3%	24,4%
Voitto tai tappio ennen veroja	39,6	21,7	40,7
Tarkastelukauden alun oma pääoma	165,4	166,9	168,0
Tarkastelukauden lopun oma pääoma	175,1	159,1	165,4
Nettovelkaantumisaste, %	-75,1%	-69,5%	-77,6%
Korolliset velat	9,7	10,5	10,5
Käteisvarat ja muut rahavarat	141,2	121,1	138,9
Oma pääoma	175,1	159,1	165,4
Pitkäaikaiset korolliset velat	5,5	6,9	6,9
Lyhytaikaiset korolliset velat	4,2	3,6	3,6
Rahat ja lyhytaikaiset talletukset	141,2	121,1	138,9
Nettovelka	-131,5	-110,6	-128,4

Bruttomyynti

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

Kirjatun bruttomyyntin täsmäytys liikevaihtoon

Miljoonaa euroa	1-3/2021	1-3/2020	1-12/2020
Kirjattu bruttomyynti	64,2	62,1	259,2
Jaksotetun myyntituoton muutos	-0,1	0,0	0,3
Asiakassopimukset	0,2	0,2	0,5
Muut oikaisuerät	0,5	0,5	-1,8
Liikevaihto	64,9	62,7	258,2

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

IFRS-tunnuslukujen laskentaperiaatteet

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

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskentaperiaatteet

Käyttökate, joka on liikevoitto ennen poistoja ja arvonalentumisia.

Käyttökateprosentti, joka on käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

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

Oikaistu käyttökate, joka on käyttökate ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu käyttökateprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu käyttökate prosentteina liikevaihdosta.

Liikevoittoprosentti, joka on liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

Oikaistu liikevoitto, joka on liikevoitto ilman vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä.

Oikaistu liikevoittoprosentti, joka on vertailukelpoinen oikaistu liikevoitto prosentteina liikevaihdosta.

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

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

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

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

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

Investoinnit, joka on aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden lisäysten rahavirta.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Osavuositarkastus 1.1.–31.3.2021 – Taulukko-osa

Osavuositarkastukset luvut ovat tilintarkastamattomat.

Konsernin (laaja) tuloslaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2021	1-3/ 2020	1-12/ 2020
Liikevaihto	67,1	66,6	272,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,5	0,0	0,6
Materiaalit ja palvelut	18,2	18,1	74,6
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	13,4	11,2	48,9
Poistot ja arvonalentumiset	2,2	3,1	17,5
Muut liiketoiminnan kulut	24,3	21,5	89,4
Liikevoitto	9,5	12,7	42,5
Rahoitustuotot ja -kulut	0,9	-1,2	-1,8
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	0,0	0,0	0,0
Voitto (tappio) ennen veroja	10,4	11,5	40,7
Tuloverot	-3,0	-2,6	-8,6
Tilikauden voitto (tappio)	7,4	8,9	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	7,4	8,9	32,1
Muut laajan tuloksen tuotot/ kulut			
Erät, joita ei siirretä tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)			
Käyvän arvon muutos, muiden laajan tuloksen erien kautta arvostettavat osakesijoitukset	0,7	0,0	0,0
Erät, jotka siirretään myöhemmillä kausilla tulosvaikutteiseksi (verojen jälkeen)			
Muuntoerot	0,0	-0,2	-0,0
Muut laajan tuloksen erät, verojen jälkeen	0,7	-0,2	-0,0
Laaja tulos verojen jälkeen	8,1	8,7	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus	8,1	8,7	32,1
Emoyrityksen omistajille kuuluva tilikauden osakekohtainen tulos:			
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,11	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu, euroa	0,10	0,11	0,43

Konsernin tase

Miljoonaa euroa	31.3.2021	31.3.2020	31.12.2020
VARAT			
Pitkäaikaiset varat	37,9	44,0	38,6
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	1,2	1,0	1,3
Aineettomat hyödykkeet	18,2	28,3	18,7
Käyttöoikeusomaisuuserät	7,7	7,1	8,4
Sijoitukset	2,9	1,3	2,0
Pitkäaikaiset saamiset	0,8	0,7	0,7
Laskennalliset verosaamiset	7,1	5,7	7,5
Lyhytaikaiset varat	179,1	161,2	169,9
Myyntisaamiset	27,8	29,0	21,1
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	8,6	7,4	8,0
Muut lyhytaikaiset rahoitusvarat	1,5	3,8	1,8
Rahamarkkinasijoitukset	50,6	68,4	50,5
Rahavarat	90,7	52,7	88,4
Varat yhteensä	217,0	205,2	208,5
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,7	0,7	0,7
Rahastot	42,8	41,8	42,1
Muuntoerot	-0,5	-0,6	-0,5
Yhtiön omistamat omat osakkeet	-37,3	-18,1	-37,5
Käyvän arvon rahasto	0,7	0,0	0,0
Kertyneet voittovarot	161,2	126,	128,4
Tilikauden voitto	7,4	8,9	32,1
Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta	175,1	159,1	165,4
Määräysvallattomien omistajien osuus	0,0	0,0	0,0
Oma pääoma yhteensä	175,1	159,1	165,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat	5,5	6,9	7,0
Korolliset velat	0,9	2,1	0,9
Vuokrasopimusvelat	4,6	4,8	6,1
Laskennalliset verovelat	0,0	0,0	0,0
Lyhytaikaiset velat	36,5	39,1	36,1
Ostovelat ja muut velat	9,9	8,3	7,4
Korolliset velat	1,1	1,1	1,1
Vuokrasopimusvelat	3,1	2,4	2,5
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	2,3	7,3	0,8
Saadut ennakot	1,9	2,1	2,0
Myyntituottojen jaksotus	5,2	6,2	5,5
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verovelat	0,7	0,0	1,9
Varaukset	0,5	0,2	0,7
Siirtovelat	11,8	11,5	14,1
Velat yhteensä	42,0	46,1	43,0
Oma pääoma ja velat yhteensä	217,0	205,2	208,5

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksista

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2020:

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)				8,9		8,9		8,9
Omien osakkeiden hankinta			-11,1			-11,1		-11,1
Muut laajan tuloksen erät					-0,2	-0,2		-0,2
Osingonjako				-6,9		-6,9		-6,9
Osakeperusteiset maksut			0,1	0,4		0,4		0,4
31.3.2020	0,7	41,8	-18,1	135,3	-0,6	159,1	0,0	159,1

Emoyhtiön omistajien osuus omasta pääomasta 31.3.2021:

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
Oma pääoma 1.1.2021	0,7	42,1	-37,5	160,5	0,0	-0,5	165,4	0,0	165,4
Tilikauden voitto (tappio)				7,4			7,4		7,4
Optiomerkinnot		0,7					0,7		0,7
Muut laajan tuloksen erät					0,7	0,0	0,7		0,7
Osakeperusteiset maksut			0,1	0,7			0,8		0,8
31.3.2021	0,7	42,8	-37,4	168,6	0,7	-0,5	175,1	0,0	175,1

Konsernin rahavirtalaskelma

Miljoonaa euroa	1-3/ 2021	1-3/ 2020	1-12/ 2020
Liiketoiminnan rahavirrat			
Voitto (tappio) ennen veroja	10,4	11,5	40,7
Oikaisut:			
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset	2,2	3,1	17,5
Valuuttakurssien muutos	-0,9	-0,8	1,3
Aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden myyntivoitot	0,0	-0,0	-0,0
Rahoituskulut	0,1	0,2	0,6
Muut ei-rahamääräiset erät	0,5	0,5	2,3
Käyttöpääoman muutokset:			
Myyntisaamisten, muiden saamisten ja ennakkomaksujen muutos	-7,0	6,0	11,8
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	0,9	-6,8	-4,2
Saadut korot	0,0	0,1	0,2
Maksetut korot	-0,2	-0,3	-0,8
Maksetut (saadut) tuloverot	-3,6	-2,0	-5,8
Liiketoiminnan nettorahavirta	2,5	11,5	63,6
Investointien rahavirrat			
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-0,9	-0,8	-3,9
Muut sijoitukset	-0,3	-0,5	-1,2
Tuotot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynnistä	0,0	0,0	0,0
Tytäryhtiöosakkeiden hankinta vähennettynä hankintahetken rahavaroilla	0,0	0,0	0,4
Investointien nettorahavirta	-1,2	-1,3	-4,7
Rahoituksen rahavirrat			
Rahoitusleasingvelkojen takaisinmaksut	-0,7	-0,7	-2,7
Lainojen nostot ja takaisinmaksut	0,0	-3,0	-4,0
Osakkeiden merkinnät optio-oikeuksien perusteella	0,7	0,1	0,3
Omien osakkeiden hankinta	0,0	-11,1	-30,7
Osakepalkitseminen	0,1	0,0	0,3
Emoyhtiön omistajille maksetut osingot	0,0	0,0	-6,9
Rahoituksen nettorahavirta	0,1	-14,6	-43,7
Rahavarojen muutos	1,4	-4,4	15,2
Valuuttakurssien muutosten vaikutus sekä rahamarkkinarahastojen arvonmuutokset	0,9	0,8	-1,1
Rahavarat tilikauden alussa 1.1.	138,9	124,7	124,7
Rahavarat tilikauden lopussa 31.12.	141,2	121,1	138,9
Täsmäytys taseen rahavaroihin			
Taseen rahavarat kauden lopussa	90,7	52,7	88,4
Rahamarkkinasijoitukset kauden lopussa	50,6	68,4	50,5
Rahavarat kauden lopussa	141,2	121,1	138,9

Liitetiedot

1. Olennaiset laatimisperiaatteet

Rovion konsernitilinpäätös laaditaan EU:n hyväksymien kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti. Osavuositilinpäätöksen laatimisessa ei ole noudatettu IAS 34 standardia, koska Rovio noudattaa Arvopaperimarkkinalain (1278/2015) mukaisia säädöksiä säännölliseen tiedonantovelvollisuuteen liittyen. Osavuositilinpäätöksen laatimisperiaatteet ja laskentamenetelmät ovat olennaisilta osiltaan samat kuin konsernitilinpäätöksessä vuodelta 2020.

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

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

Tuloslaskelma segmenteittäin 1-3/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	64,9	2,2	0,0		67,1
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,0	0,1		0,5
Materiaalit ja palvelut	18,0	0,2	0,0		18,2
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	10,1	0,4	1,7	1,1	13,4
Käyttäjähankinta	17,3	0,0	0,0		17,3
Muut liiketoiminnan kulut	4,6	0,2	1,3	0,9	7,0
Kohdistukset	1,5	0,2	0,3	-2,0	0,0
Käyttökate	13,8	1,2	-3,3	0,0	11,8
Poistot ja arvonalentumiset	1,0	1,0	0,2		2,2
Liikevoitto	12,8	0,2	-3,5		9,5
Käyttökate	13,8	1,2	-3,3		11,8
Oikaisut	0,0	0,0	0,5		0,5
Oikaistu käyttökate	13,8	1,2	-2,8		12,3
Liikevoitto	12,8	0,2	-3,5		9,5
Oikaisut	0,0	0,0	0,6		0,6
Oikaistu liikevoitto	12,8	0,2	-2,9		10,1

Investoinnit segmenteittäin 1-3/2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Investoinnit	0,6	0,0	0,3	0,9

Varat segmenteittäin 31.3.2021

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	3,6	12,8	21,5	37,9

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-3/2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	Kohdistukset	IFRS- segmentit yhteensä
Liikevaihto	62,7	3,9	0,0		66,6
Liiketoiminnan muut tuotot	0,0	0,0	0,0		0,0
Materiaalit ja palvelut	17,8	0,3	0,0		18,1
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	8,1	0,5	1,9	0,7	11,2
Käyttäjähankinta	13,5	0,0	0,1		13,5
Muut liiketoiminnan kulut	4,4	0,5	2,1	1,0	7,9
Kohdistukset	1,2	0,2	0,3	-1,7	0,0
Käyttökate	17,8	2,4	-4,3	0,0	15,9
Poistot ja arvonalentumiset	1,2	1,7	0,2		3,1
Liikevoitto	16,6	0,7	-4,5		12,7
Käyttökate	17,8	2,4	-4,3		15,9
Oikaisut	0,0	0,2	0,2		0,3
Oikaistu käyttökate	17,8	2,6	-4,2		16,2
Liikevoitto	16,6	0,7	-4,5		12,7
Oikaisut	0,0	0,2	0,2		0,3
Oikaistu liikevoitto	16,6	0,8	-4,4		13,0

Investoinnit segmenteittäin
1-3/2020

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

Varat segmenteittäin 31.3.2020

Miljoonaa euroa	Games	Brand Licensing	Muut	IFRS- segmentit yhteensä
Pitkäaikaiset varat	6,9	19,5	17,6	44,0

Tuloslaskelma segmenteittäin
1-12/2020

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

Investoinnit segmenteittäin
1-12/2020

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

Varat segmenteittäin 31.12.2020

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

3.Ehdollisten varojen ja velkojen muutokset

Ei-purettavissa olevien muut velvoitteet ovat seuraavat.

Miljoonaa euroa	31.3.2021	31.3.2020	31.12.2020
Venture Capital -sijoitussitoumus	0,3	1,4	0,6
Yhteensä	0,3	1,4	0,6

4.Lähipiiriliiketoimet

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

Katsauskaudella ei ollut lähipiiriliiketoimia.

5.Osakekohtaisen tuloksen laskenta

	1-3/ 2021	1-3/ 2020	1-12/ 2020
Osakekohtainen tulos, euroa	0,10	0,11	0,43
Osakekohtainen tulos, laimennettu euroa	0,10	0,11	0,43
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa (tuhansia)	73 646	76 965	73 479
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimentamaton (tuhansia)	73 554	78 414	75 287
Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo tilikauden aikana, laimennettu (tuhansia)	73 906	78 527	75 537