



NEXT GAMES™

Next Games Oyj Tilinpäätöstiedote

2019



NEXT GAMES OYJ: TILINPÄÄTÖSTIEDOTE 1.1.-31.12.2019

1.1.-31.12.2019 lyhyesti

- Liikevaihto oli 34,7 (35,2) miljoonaa euroa
- Bruttokate laski kolme prosenttiyksikköä ja oli 19,7 miljoonaa euroa, eli 57 % yhtiön liikevaihdosta (21,3; 60 %)
- Liiketulos (EBIT) oli -7,4 (-16,9) miljoonaa euroa
- Oikaistu liiketulos parani 9,8 miljoonaa euroa ja oli -4,0 (-13,8) miljoonaa euroa
- Käyttökate (EBITDA) oli -3,5 (-14,8) miljoonaa euroa
- Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) kääntyi kannattavaksi ja oli 3,8 (-4,5) miljoonaa euroa
- Tuotekehitysmenot olivat 6,6 (7,5) miljoonaa euroa, eli 19 % (21 %) liikevaihdosta
- Vuoden lopussa yhtiöllä oli 107 (140) työntekijää
- Onnistuneella merkintäoikeusannilla kerättiin 8 miljoonan euron bruttovarat
- Business Finland myönsi Next Gamesille yhteensä kahden miljoonan euron avustuksen tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämisprojektiin

1.7.-31.12.2019 lyhyesti

- Liikevaihto oli 15,5 (24,8) miljoonaa euroa
- Bruttokate laski kahdeksan prosenttiyksikköä ja oli 8,4 miljoonaa euroa, 54 % (15,3; 62 %)
- Liiketulos (EBIT) oli -3,9 (-12,0) miljoonaa euroa
- Oikaistu liiketulos parani 7,6 miljoonaa euroa ja oli -2,2 (-9,7) miljoonaa euroa
- Käyttökate (EBITDA) oli -2,0 (-10,0) miljoonaa euroa
- Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli kannattava, sen ollessa 1,5 (-5,0) miljoonaa euroa
- Tuotekehitysmenot olivat -3,3 (-4,1) miljoonaa euroa, 21 % (16,5%) liikevaihdosta

(Suluissa esitetyt luvut viittaavat edellisen vuoden vastaavaan kauteen, ellei toisin ilmoiteta)

Avainluvut

EUR tuhatta	10-12 /2019	10-12 /2018	Muutos	07-12 /2019	07-12 /2018	Muutos	01-12 /2019	01-12 /2018	Muutos
Liikevaihto	7 665	11 333	-48 %	15 477	24 768	-60 %	34 701	35 245	-2 %
Bruttokate	4 082	7 850	-92 %	8 418	15 260	-81 %	19 668	21 294	-8 %
Käyttökate EBITDA	-837	-623	26 %	-1 958	-9 936	-407 %	-3 468	-14 750	-325 %
Liiketulos (EBIT)	-1 828	-1 619	11 %	-3 941	-11 961	-203 %	-7 436	-16 914	-127 %
Oikaistu liiketulos	-962	-508	47 %	-2 156	-9 706	-350 %	-3 965	-13 778	-248 %
Bruttokate %	53 %	69 %	16 ppt	54 %	62 %	8 ppt	57 %	60 %	3 ppt
Käyttökate %	-11 %	-5 %	6 ppt	-13 %	-40 %	27 ppt	-10 %	-42 %	32 ppt
Liiketulos %	-24 %	-14 %	10 ppt	-25 %	-48 %	23 ppt	-21 %	-48 %	27 ppt
Oikaistu liikevoitto %	-13 %	-4 %	9 ppt	-14 %	-39 %	25 ppt	-11 %	-39 %	28 ppt

Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen

Vuosi 2019 oli Next Gamesille muutoksen ja uudistumisen vuosi. Aloitimme vuoden alussa kolmivaiheisen suunnanmuutosprojektin, jonka tavoitteena oli alhaisemman kulutason saavuttaminen, toimintamallien ja tuotekehitysprosessien uudistaminen ja viimeiseksi lisärahoituksen hankkiminen.

Olen erittäin tyytyväinen tehokkaasti toteutettuun perusliiketoiminnan vakauttamiseen ja kaikkien kolmen vaiheen onnistuneeseen läpivientiin. Projektin onnistuminen oli tärkeää strategian toteuttamisen ja tulevaisuuden investointien kannalta. Toisena hienona vuoden 2019 kohokohtana nostaisin esiin Netflixin – merkittävän globaalin viihdealan toimijan – osoittaman luottamuksen yhtiötämme kohtaan, kun aloitimme yhteistyön Stranger Things -pelin osalta.

Next Gamesin operatiivinen tulos (EBIT) parani 9,5 miljoonaa euroa edellisvuodesta, vaikka liikevaihto laski 1,6 prosenttia. Liikevaihtomme oli 34,7 miljoonaa euroa ja olemme onnistuneet pitämään sen yli 30 miljoonan euron tasolla jo neljä vuotta peräkkäin. Vuoden 2019 aikana emme julkaisseet uusia tuotteita markkinoille, sillä Blade Runner Nexus pelin kehitys ja testaus jatkui vuodelle 2020.

Julkaisutoimintamme, eli pelien liikevaihto oikaistuna kuluilla jotka liittyvät julkaistujen pelien ylläpitoon ja edelleenkehitykseen, mukaan lukien kehitystiimeihin liittyvät kustannukset, markkinointi-investoinnit ja asiakaspalvelu kääntyi kannattavaksi vuoden 2019 aikana. Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,8 miljoonaa euroa. Koska Next Games strategiansa mukaisesti jatkoi panostamista uusien tuotteiden ja teknologian kehitykseen, ja julkaisutoiminnan tuotot eivät riittäneet kattamaan tuotekehitystoiminnan kuluja kokonaisuudessaan, koko konsernin käyttökate (EBITDA) oli -3,5 miljoonaa euroa.

Syksyllä järjestettyyn merkintäoikeusantiimme osallistui 2 015 nykyistä osakkeenomistajaamme ja keräsimme kahdeksan miljoonaa euroa yhtiön tulevaisuuden investointeja varten. Olen erittäin tyytyväinen ja iloinen nykyisten omistajiemme sitoutumisesta yhtiömme kehittämiseen ja Jari Ovaskaiselta ja AMC Networks Ventures LLC:ltä saamastamme täysimääräisestä sitoumuksesta merkintäoikeusantiimme. Haluan kiittää kaikkia Next Gamesin nykyisiä ja uusia osakkeenomistajia luottamuksesta yhtiön tulevaisuuteen.

Loppuvuonna Business Finland myönsi Next Gamesille yhteensä kahden miljoonan euron avustuksen tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämistä koskevaan projektiin. Projekti edistää suoraan yhtiön strategisten tavoitteidemme saavuttamista, muun muassa tehostaen toimintaa tekoälyä hyödyntämällä.

Vuoden 2019 aikana jatkoimme molempien julkaistujen The Walking Dead -pelimme, Our Worldin ja No Man's Landin, kehittämistä. Optimoimme jatkossakin peleihin liittyviä investointeja ja käytettyjä resursseja, jotta ne vastaavat pelien tuottotasoa. Pelien yhdistetty käyttäjämäärä laski 23,5 % vuodesta 2018, kun taas keskimääräinen tulo käyttäjää kohden nousi 24 %.

Lisäksi olemme kehittäneet Blade Runner elokuvaan perustuvaa Blade Runner Nexus -peliä. Kesällä julkistimme, että kehitämme yhteistyössä Netflixin kanssa Stranger Things -hittisarjaan perustuvaa mobiilipeliä. Arvioimme pelin julkaisun ajoittuvan suunnitelmien mukaisesti vuodelle 2020. Olemme jatkaneet edelleen panostamista uuden tuoteportfolion rakentamiseen ja saaneet prototyyppi- ja konseptointivaiheeseen uusia peliprojekteja uudistetun kehitysprosessimme ansiosta.

Riskiprofiilin hajauttamisen näkökulmasta tutkimme vuoden 2020 aikana myös erilaisten sopimusrakenteiden toteuttamista. Nykyisissä sopimuksissamme kannamme melko korkeaa riskiä pelin kaupallisesta onnistumisesta ja saamme myös onnistumisesta korkeimman mahdollisen hyödyn. Riskiprofiilin kannalta meidän on hyödyllistä tutkia myös matalamman riskin ja taatumman tai nopeamman tuoton takaavia sopimusrakenteita, kuten niin sanottuja co-development -sopimuksia, ja liiketoiminnan rakentamista näiden eri sopimustyyppien yhdistelmästä.

Seuraavien vuosien aikana keskitymme rakentamaan liiketoimintaamme jo aiempina vuosina tehdyn työmme pohjalta. Strategisten kumppanuuksien vahvistaminen ja laajentaminen sekä portfolion aktiivinen hallinta ovat tärkeässä roolissa. Jatkamme edelleen kokonaistehokkuutemme parantamista panostamalla yhtenäiseen infrastruktuuriin. Tärkeänä osana strategiassamme on myös asiakaskokemuksen, ja erityisesti räätälöityjen ostokokemusten kehittäminen, jotta ratkaisumme vastaavat kuluttajien mieltymyksiä yhä paremmin.

Haluan kiittää yhteistyökumppaneitamme, osakkeenomistajiamme ja henkilöstöämme kuluneesta vuodesta. Odotan innolla vuotta 2020, sillä yhtiö on tilanteessa, josta on hyvä jatkaa strategiamme toteuttamista entistä ketterämmän tuotekehitysmallimme avulla.

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja, Next Games

Näkymät vuodelle 2020

Next Games arvioi liikevaihdon kasvavan maltillisesti vuonna 2020. Mahdollinen kasvu painottuu vuoden 2020 toiselle puoliskolle. Yhtiö uskoo julkaisutoimintansa pysyvän kannattavana käyttökatteella (EBITDA) mitattuna. Yhtiö odottaa, että sen jo julkaistut pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai laskevalla trendillä.

Näkymien perusta

Näkymien perustana on arvio, että Next Games julkaisee vuoden 2020 aikana yksi tai kaksi peliä. Liikevaihdon kasvuennuste perustuu yhtiön arvioon uusien tuotteiden menestyksestä.

Audiocast ja puhelinkonferenssi

Järjestämme tulosjulkistuspäivänä englanninkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin. Tuloksen esittelevät Next Games Oyj:n toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen ja talousjohtaja Annina Salvén.

Englanninkielinen tilaisuus alkaa klo 11:00. Tilaisuutta voi seurata audiocast-lähetyksenä osoitteessa: <https://nextgames.videosync.fi/2019-q4-results> tai puhelimitse.

Puhelinkonferenssin tiedot:

Osallistu soittamalla muutamaa minuuttia ennen tilaisuuden alkua sijaintiasi vastaavaan numeroon. Vahvistuskoodi: **68485030#**

FI: +358 981 710 310
SE: +46 856 642 651
UK: +44 333 300 0804
US: +1 631 913 1422

Next Games

Next Games (Helsinki Nasdaq First North: NXTGMS) on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija sekä ensimmäinen Suomessa pörssiin listautunut mobiilipeliyriyitys. Hyvän vastaanoton saaneiden The Walking Dead -peliensä ansiosta, Next Games on suunnannäyttävä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, palvelupohjaisten mobiilipelien alalla. Yhtiö julkaisi kesällä 2018 The Walking Dead: Our World -pelin, joka käyttää viimeisintä AR-teknologiaa ja Google Mapsia. Tällä hetkellä Next Games kehittää useaa viihdebrändilisensseihin perustuvaa peliä, mukaan lukien Blade Runner Nexus -peliä, joka perustuu suosittuihin Blade Runner-elokuviin. www.nextgames.com/fi

Next Gamesin taloudellinen katsaus tammi-joulukuulta 2019

Markkinakatsaus

Globaalin mobiilipelimarkkinan kasvu on jatkunut useita vuosia ja liikevaihto oli vuonna 2019 tutkimusyhtiö Newzoon mukaan 68,2 miljardia dollaria. Vuoteen 2022 mennessä liikevaihdon ennustetaan kasvavan 95,4 miljardiin dollariin (CAGR +9,7 %), mikä vastaa puolta koko pelimarkkinan liikevaihdosta. Käyttäjähankinnan kulut ovat kasvaneet huomattavasti viimeisen kolmen vuoden aikana, koska liikevaihdon kasvu toimialalla ei enää perustu pelaajien nousevaan määrään, vaan samasta pelaajasegmentistä kilpailee yhä useampi toimija.

Mobiilipelialaa muokkaavat useat globaalit trendit, joilla on voimakas vaikutus alan yritysten toimintaan. Brändiuskollisuuden korostuminen pelaajakäyttytymisessä, pelien suorituskykyvaatimusten ja kilpailun koveneminen ja sitä kautta tuotekehitysaikojen pitkittyminen, sekä toisaalta käyttäjähankintakustannusten nousu ovat alan avainhaasteita. Next Games vastaa näihin haasteisiin pitkän aikavälin strategiassaan hyödyntämällä tunnettuja brändejä ja globaaleja kumppaneita sekä tehokasta jaettua pelikehityksen infrastruktuuria.

Liikevaihdon ja tuloksen kehitys

Vuonna 2019 Next Gamesin liikevaihto oli 34,7 (35,2) miljoonaa euroa, laskua edelliseen vuoteen verrattuna oli 1,6 %. Liikevaihdosta 15,5 (24,8) miljoonaa muodostui vuoden toisella puoliskolla. Next Gamesin Liiketulos (EBIT) parani 9,5 miljoonaa euroa vuonna 2019. Konsernin liiketulos vuonna 2019 oli -7,4 (-16,9) miljoonaa euroa.

Konsernin julkaisutoiminta eli julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun kuluilla, kääntyi kannattavaksi vuoden 2019 aikana. Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,8 (-4,5) miljoonaa euroa. Koska Next Games jatkoi panostamista teknologian sekä uusien, julkaisemattomien tuotteiden kehitykseen, ja julkaisutoiminnan tuotot eivät riittäneet kattamaan tuotekehitystoiminnan kuluja kokonaisuudessaan, koko konsernin käyttökate (EBITDA) oli -3,5 (-14,8) miljoonaa euroa.

Julkaisutoiminnan kannattavuus

EUR tuhatta	1.7-31.12.2019	1.7-31.12.2018	1.1-31.12.2019	1.1-31.12.2018
Liikevaihto	15 477	24 769	34 701	35 245
Bruttokate	8 418	15 260	19 668	21 294
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-7 756	-21 212	-17 594	-26 776
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	662	-5 952	2 074	-5 482
Julkaisutoiminnan poistot	846	961	1 693	1 030
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	1 508	-4 991	3 767	-4 452

Liiketulokseen edellisenä vuotena vaikutti merkittävästi The Walking Dead: Our World -pelin maailmanlaajuinen julkaisu heinäkuussa 2018, jonka seurauksena konserni investoi merkittävästi pelin markkinointiin. Liiketuloksen parantumiseen vaikutti vuoden 2019 aikana toteutettu suunnanmuutosprojekti, jonka myötä toimintaa tehostettiin ja konserni onnistui leikkaamaan kulunsa uudelle, alemmalle tasolle. Yhtiön näkemyksen mukaan, sillä on jatkossa hyvät mahdollisuudet edelleen tehostaa toimintaansa työskentelemällä entistä yhtenäisemmin, sekä hyödyntämällä jaettua infrastruktuuria yhä tehokkaammin.

Tilikauden tappio oli -8,3 miljoonaa euroa (-18,0). Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,2 miljoonaa euroa (0,1) ja osuus osakkuusyhtiöiden tappiosta -0,2 miljoonaa euroa (-0,1). Tilikauden verot olivat -0,5 miljoonaa euroa (-1,2) johtuen pääasiassa laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,41 euroa (-0,99).

Rahavirta, rahoitus ja tase

Taseen loppusumma vuonna 2019 oli 34,7 (36,5) miljoonaa euroa. Omavaraisuusaste parani ja oli 65 % (63 %). Tilikauden 2019 lopussa rahat- ja pankkisaamiset nousivat 0,4 miljoonaa euroa ja olivat 7,7 (7,3) miljoonaa euroa. Yhtiöllä on myös 3 miljoonan euron käyttämätön luottolimiitti.

Vuoden 2019 toisella puoliskolla liiketoiminnan nettorahavirta oli -2,9 (-7,2) miljoonaa euroa.

Vuonna 2019 liiketoiminnan nettorahavirta oli -3,6 (-12,0) miljoonaa euroa. Rahavirtaan vaikutti nettokäyttöpääoman kehitys ja pidentyneet maksuajat. Lisäksi liiketoiminnan rahavirtaan vaikutti tuloksen huomattava parannus vuonna 2019.

Vuoden 2019 toisella puoliskolla rahoituksen rahavirta oli 7,1 (-0,4) miljoonaa euroa. Kokonaisuudessaan rahoituksen rahavirta oli 6,6 (-0,6) miljoonaa euroa vuonna 2019. Rahoituksen rahavirtaan vertailukauteen nähden vaikutti eniten lokakuussa suoritettu merkintäoikeusanti 8 miljoonaa euroa, sekä IFRS 16 mukaiset leasing-velan maksut -1,2 (-0,6) miljoonaa euroa.

Next Games jatkoi panostamista tuotekehitykseen ja vuoden 2019 investointien rahavirta oli -2,7 (-6,7) miljoonaa euroa. Investointien rahavirrasta noin puolet -1,4 (-2,1) miljoonaa euroa kohdistui vuoden toiselle puoliskolle.

Vuoden 2019 toisella puoliskolla Next Gamesille myönnettiin Business Finlandin kahden miljoonan euron avustus tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämistä koskevaan projektiin. Projekti alkoi joulukuussa 2019 ja sen arvioidaan päättyvän viimeistään 30.9.2021. Projektissa on neljä vaihetta ja Business Finland maksaa rahoituksen raportoitujen kustannusten ja projektin etenemisen perusteella neljässä erässä.

Pelien kehitys

Vuoden 2019 aikana konsernilla oli kaksi liikevaihtoa tuottavaa peliä, The Walking Dead: No Man's Land sekä The Walking Dead: Our World. Tämän lisäksi Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuva peli siirtyi tuotantovaiheeseen ja Blade Runner Nexus palautettiin tuotantovaiheeseen neljännen neljänneksen aikana. Vuoden 2019 lopussa 13 % työntekijöistä työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa (14 % vuonna 2018), 23 % The Walking Dead: Our World -pelin parissa (24 % vuonna 2018) ja 51 % tuotekehityksen parissa (49 % vuonna 2018). Noin 12 % työntekijöistä työskenteli hallinnossa (13 % vuonna 2018).

Pelien kehitysvaiheet 31.12.2019

LIVE	 The Walking Dead: Our World  The Walking Dead: No Man's Land
Koemarkkinointi	
Tekninen testaus	
Tuotanto	 Blade Runner Nexus*  Stranger Things
Esituotanto	

* Blade Runner Nexus –peli siirtyi takaisin tuotantovaiheeseen Q4/2019 aikana

Yhtiön pelien yhdistetyt keskeiset operatiiviset tunnusluvut

	10-12/2019	07-09/2019	04-06/2019	01-03/2019	10-12/2018
Bruttomyynt, EUR t	8 178	7 864	8 971	9 536	11 552
DAU	303 847	295 509	349 993	441 735	482 814
MAU	1 267 688	1 013 796	1 161 302	1 670 936	1 505 995
ARPDau (USD)	0,33	0,29	0,30	0,27	0,30
ARPDau (EUR)	0,29	0,27	0,29	0,24	0,27

Kauden bruttomyyntin kohdistukset on päivitetty liittyen mainosmyyntin tuloutukseen, sekä valuuttakurssikorjauksiin. Korjaukset eivät vaikuta yhtiön liikevaihtoon.

Julkaistut pelit

The Walking Dead: No Man's Land

Pelin keskimääräinen liikevaihto päivittäistä käyttäjää kohden (ARPDau) kasvoi noin 6 % ja oli keskimäärin 0,22 euroa vuoden 2019 aikana. Aktiivisten päivittäisten käyttäjien määrä laski edellisvuodesta. Tiimi onnistui tavoitteessaan säilyttää pelin liikevaihdon vakaalla tasolla ja pitää peli itsenäisesti kannattavana.



TWD: No Man's Land	10-12/2019	07-09/2019	04-06/2019	01-03/2019	10-12/2018
Bruttomyynti, EUR t	4 244	3 366	3 753	4 547	5 727
DAU	183 087	162 940	189 852	225 048	253 339
MAU	651 104	479 144	539 948	669 181	728 296
ARPDau (USD)	0,27	0,23	0,24	0,25	0,28
ARPDau (EUR)	0,25	0,21	0,22	0,22	0,25

The Walking Dead: Our World

Our World -peli teki joulukuussa 2019 jälleen uuden ARPDau-ennätyksen 0,41 euroa. Huolimatta ARPDau:n noususta, pelin käyttäjämääriä ei pystytty kasvattamaan, sillä pelin retentiossa esiintyi haasteita. Tämän johdosta markkinointi-investointien taso oli liikevaihtoon nähden yhtiön tavoitetasoa korkeammalla ja sillä oli vaikutus sekä pelin, että yhtiön julkaisutoiminnan kokonaiskannattavuuteen. Pelin lanseeraukseen käytetyt markkinointi-investoinnit maksoivat itsensä takaisin elokuussa 2019 ja peli on pysynyt itsenäisenä projektina kannattavana koko vuoden 2019. Our World -peliin lisättiin No Man's Landissa jo implementoidut tavanomaiset videomainokset kesäkuun 2019 puolella välissä.



TWD: Our World	10-12/2019	07-09/2019	04-06/2019	01-03/2019	10-12/2018
Bruttomyynti, EUR t	3 906	4 473	4 849	4 961	5 793
DAU	114 367	127 078	154 936	210 693	222 943
MAU	591 469	528 751	602 486	982 345	758 542
ARPDau (USD)	0,40	0,40	0,37	0,29	0,31
ARPDau (EUR)	0,38	0,36	0,35	0,26	0,28

Mainokset lisättiin Our World -peliin Q2 2019

Kauden bruttomyyntiin kohdistukset on päivitetty liittyen mainosmyyntin tuloutukseen, sekä valuuttakurssikorjauksiin. Korjaukset eivät vaikuta yhtiön liikevaihtoon.

Kehitteillä olevat pelit

Blade Runner Nexus

Blade Runner Nexus -peliä on kehitetty koko vuoden 2019 ajan. Tavoitteena oli julkaista peli vuoden 2019 aikana, mutta julkaisua lykättiin testitulosten perusteella. Vuoden 2019 neljännen neljänneksen aikana yhtiö päätti palauttaa pelin tuotantovaiheeseen, sillä peli ei saavuttanut yhtiön näkemyksen mukaan vaadittavia tavoitteita koemarkkinoinnin jatkamiseksi vielä tässä vaiheessa. Kehityksessä on keskitytty pelin ominaisuuksien ja laadun parantamiseen, ja pelin edistymistä on jatkuvasti testattu. Uudet testitulokset ovat osoittaneet huomattavaa parannusta keskeisissä tunnusluvuissa ja pelin kehitys jatkuu edelleen.

Stranger Things

Kehitteillä oleva Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuva peli eteni vuonna 2019 tuotantovaiheeseen. Pelitiimi on vuoden 2019 aikana kasvanut optimaaliseen kokoon pelinkehityksen loppuun viemiseksi. Pelin kehitys ja testaukset etenevät suunnitellusti ja tavoitteena on julkaista peli alkuperäisen aikataulun mukaisesti vuonna 2020.



Tuotekehitystoiminnan uudistus

Vuonna 2019 Next Games panosti pelien kehityksen toimintamallin uudistamiseen osana suunnanmuutosprojektia. Uuden toimintamallin tavoitteena on lyhentää pelien tuotantoaikoja ja pienentää pelinkehityksen eri vaiheiden riskiä. Yksi yhtiön päätavoitteista oli kasvattaa koodin ja erilaisten komponenttien uudelleenkäyttöä eri projektien välillä ja laventaa pelien välillä jaettua yhteistä infrastruktuuria. Koska yhtiö on investoinut oman teknologia-alustansa rakentamiseen, tehokas uudelleenkäyttö on mahdollista laajalla mittakaavalla.

Jaettujen komponenttien käyttö on tehokas tapa vaikuttaa pelien tuotantoaikoihin, mutta myös tuotantokustannuksiin, esimerkiksi tiimin pienemmän koon kautta. Tiimit voivat lähes täysin keskittyä pelikohtaisten toiminnallisuuden rakentamiseen, kun kaikissa peleissä tarvittavat perustoiminnallisuudet, kuten esimerkiksi erilaiset tekniset integraatiot tai viestintämenetelmät, joita jokaisessa pelissä tarvitaan, saadaan valmiina.

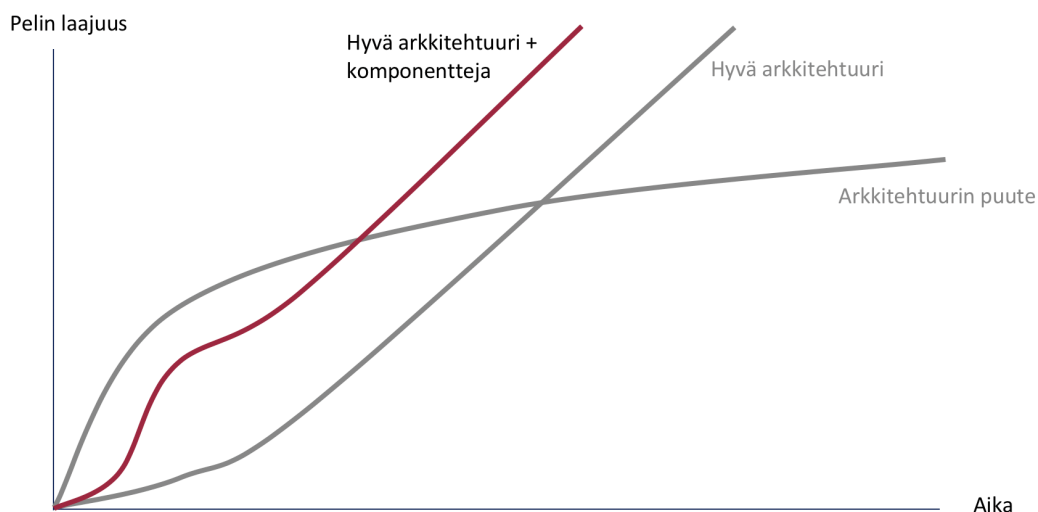
Jaettuja komponentteja voivat olla muiden muassa:

- Tekniset integraatiot: Esimerkiksi palvelin-, analytiikka-alusta-, tai sovelluskauppayhteys
- Transaktiot: Esimerkiksi ostotapahtumat tai pelaajan edistyminen pelissä
- Viestintämenetelmät: Esimerkiksi pelin chat-toiminto tai pelaajien tulossijoitusten (leaderboard ranking) esittäminen
- Varastointi: Esimerkiksi pelaajan saavuttamat tasot tai pelin sisäisten hyödykkeiden ja valuuttasaldon raportointi
- Julkaisutoiminnan työkalut: Esimerkiksi pelin sisäisten tarjousten ja tapahtumien operointi

Vuoden 2019 aikana on tuotettu yhteensä 14 jaettua komponenttia, joista kaikki ovat olleet projektien käytössä. Näitä komponentteja on pääasiallisesti ryhdytty hyödyntämään uusissa projekteissa, mutta joitakin myös jo julkaistuissa peleissä:

- No Man's Land - 1 komponentti
- Our World - 5 komponenttia
- Blade Runner - 5 komponenttia
- Stranger Things - 12 komponenttia
- Prototyypit - keskimäärin 8-12 komponenttia

Seuraavien kahden - kolmen vuoden aikavälillä konsernin tavoitteena on jatkaa jaettujen komponenttien tuottamista ja jopa tuplata niiden määrä nykyisestä. Pitkällä aikavälillä on mahdollista saavuttaa huomattavia tehokkuusetuja ja säästöjä esimerkiksi tuotantoajoissa. Jaettujen komponenttien hyödynnettävyys on pelikohtaista ja kaikissa peleissä ei ole mahdollisuutta hyödyntää maksimimäärää komponentteja.



Teknisen arkkitehtuurin ja uudelleenkäytettävien komponenttien vaikutus pelin kehitysnopeuteen

Konsernin suorat tutkimus ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät panostukset 2019 olivat 6,6 (7,5) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Vuoden 2019 aikana Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 2,4 (5,0) miljoonaa euroa. Pelinkehitys sekä muu tutkimus- ja kehitystoiminta sijoittuu Helsinkiin.

Selvitys tuotekehitystoiminnasta

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Henkilöstökulut	-4 331	-4 499
Ulkopuoliset palvelut	-467	-4 163
Poistot	-1 341	-725
Osakeperusteiset maksut	-285	-718
Kohdennetut yleiskustannukset	-2 522	-2 400
Aktivoinnit	2 377	4 965
Yhteensä	-6 570	-7 541
Osuus liikevaihdosta, %	-19 %	-21 %

Henkilöstö ja johto

Henkilöstö

Vuoden 2019 lopussa Next Gamesilla oli 107 (140) työntekijää, jotka edustivat 24 (20) kansallisuutta. Työntekijöistä 75 % (79%) on miehiä ja 25 % (21%) naisia. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä vuonna 2019 oli 106 henkilöä (135).

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Palkat	-5 036	-5 088
Muut henkilösivukulut	-136	-137
Osakeperusteiset maksut	-527	-1 483
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	-836	-929
Yhteensä	-6 535	-7 636

Hallituksen kokoonpano ja valiokunnat

Varsinainen yhtiökokous valitsi hallitukseen jäsenet. Ylimääräisessä yhtiökokouksessa Nicholas Seibert valittiin hallitukseen Joakim Achrenin tilalle.

Hallituksen jäsenet:

Petri Niemi, puheenjohtaja
Jari Ovaskainen, hallituksen jäsen
Peter Levin, hallituksen jäsen
Xenophon Lategan, hallituksen jäsen
Elina Anckar, hallituksen jäsen
Nicholas Seibert, hallituksen jäsen

Hallitus on arvioinut jäsentensä riippumattomuuden. Kaikki hallituksen jäsenet ovat yhtiöstä riippumattomia. Jari Ovaskainen omistaa yhtiöstä 23,56 %. Muut hallituksen jäsenet ovat riippumattomia yhtiön osakkeenomistajista.

Hallituksella on kaksi valiokuntaa, tarkastusvaliokunta ja palkitsemisvaliokunta. Tarkastusvaliokunnan jäsenet ovat Elina Anckar (puheenjohtaja) ja Petri Niemi. Palkitsemisvaliokunnan jäsenet ovat Petri Niemi (puheenjohtaja) ja Jari Ovaskainen.

Toimitusjohtaja ja konsernin johto

Next Games Oyj:n johtoryhmän jäsenet vuonna 2019 olivat:

Teemu Huuhtanen, Toimitusjohtaja
Annina Salvén, Talousjohtaja
Joonas Viitala, Operatiivinen johtaja
Saara Bergström, Markkinointijohtaja
Kalle Hiitola, Teknologiajohtaja

Tuotejohtaja Emmi Kuusikko siirtyi muihin tehtäviin helmikuussa 2019.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Vuoden 2019 aikana yhtiö ei lunastanut omia osakkeita. Vuoden 2018 aikana yhtiö lunasti 13 410 omaa osaketta hintaan 0,4925 euroa osakkeelta. Vuoden 2019 lopussa yhtiöllä oli hallussaan yhtä paljon omia osakkeita kuin vertailukaudella: 13 410 (0,007 %) omaa osaketta.

Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2019 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä oli 27 916 224 rekisteröityä osaketta vuoden 2019 lopussa (18 503 314 vuoden 2018 lopussa). Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Painotettu keskiarvo vuonna 2019 oli 20 346 171 osaketta (18 363 428 osaketta). Vuoden toisella puoliskolla painotettu keskiarvo oli 22 151 967 (18 482 729). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen.

Next Games Oyj:n merkintäoikeusanti toteutettiin lokakuussa 2019. Annin yhteydessä tarjottiin yhteensä 9 298 430 uutta Next Gamesin osaketta, kaikki tarjotut osakkeet merkittiin. Osakkeiden merkintähinta oli 0,86 euroa osakkeelta. Vuoden 2019 optio-oikeuksien merkinnän seurauksena kaupparekisteriin rekisteröitiin yhteensä 114 480 uutta yhtiön osaketta joista 79 114 merkittiin vuoden toisen puoliskon aikana. Osakkeiden merkintähinta määritettiin kullekin yksilöllisesti sovellettavan oman pääoman ehtoisen suunnitelman ja optiosopimuksen mukaisesti.

Joulukuun 2019 lopussa yhtiöllä oli 5 165 rekisteröityä osakkeenomistajaa. 27 % kaikista osakkeista on hallintarekisteröityjä. Vuonna 2019 korkein hinta oli 2,02 euroa ja alhaisin hinta 0,79 euroa osakkeelta. Vuoden 2019 lopussa osakkeen päätöshinta oli 0,89 euroa ja markkina-arvo noin 25 miljoonaa euroa. Nasdaq First North Finland -markkinapaikalla vaihdettujen osakkeiden lukumäärä oli 7,9 miljoonaa.

Next Games Oyj:n 10 suurinta omistajaa 31.12.2019

Osakkeenomistajat	Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1 Ovaskainen Jari Juhani Rainer	6 578 068	23,56
2 IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	4,26
3 Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,48
4 Achrén Joakim Tomas Johan	941 698	3,37
5 Jumisko Jaakko	830 246	2,97
6 Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	819 336	2,94
7 Achrén Mikael Jan Kennet	811 367	2,91
8 Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	570 000	2,04
9 Nuard Ventures Oy	364 000	1,30
10 Sr Danske Invest Suomen Pienyhtiöt	306 465	1,10

Osakeperusteiset kannustinohjelmot

Next Gamesilla oli tarkastelukaudella voimassa viisi osakeperusteista kannustinohjelmaa: optio-ohjelma 2014, optio-ohjelma 2015, optio-ohjelma 2017, optio-ohjelma 2018 ja optio-ohjelma 2019. Next Gamesin hallitus on tehnyt tarkastelukauden 2019 aikana muutoksia kannustinohjelmiin: optio-ohjelma 2017 ja 2018. Osakkeiden merkintähinnat pienenevät 7,9 eurosta (optio-ohjelma 2017) ja 6,17 eurosta (2018 optio-ohjelma) 1,14 euroon. Muutoksen yhteydessä optioiden neljän vuoden ansaintajakso alkoi alusta muutoksen tekopäivänä. Muutokset on kirjattu oikaisuin nykyisiin optio-ohjelmiin.

Optio-ohjelmiin liittyy ansaintajakso joka on vähintään 12 kuukautta ja enintään 48 kuukautta. Optioita myönnetään useassa eri erässä ja yhtiön hallitus päättää optio-oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintähinnasta jokaisen erän kohdalla erikseen, minkä johdosta optio-ohjelman alla myönnettyjen optio-oikeuksien nojalla merkittävien osakkeiden merkintähinta voi vaihdella. Optioita on mahdollista myöntää yhtiön tai sen tytäryhtiöiden nykyisille tai tuleville työntekijöille, ulkopuolisille konsulteille, johdolle ja hallituksen jäsenille. Optioiden myöntäminen vaatii hallituksen päätöksen. Yhtiö aikoo jatkossakin jakaa optio-oikeuksia kaikille uusille työntekijöille koeajan päätyttyä pitkän aikavälin kannustimena. Osakkeiden merkintähinnat on määritetty ohjelmakohtaisesti.

Muutokset raportointikauden 2019 aikana

Optio-Ohjelma	Optioiden määrä 31/12/2018	Myönnetty	Lunastettu	Merkitty	Rauennut	Menetetyt	Optioiden määrä 31/12/2019
2014	32 433			-22 856	-9 014	-563	
2015	156 189			-20 265		-43 430	92 494
2017	307 369	270 391				-369 327	208 433
2018	355 500	711 500	-562 094				504 906
2019		835 376					835 376
Yhteensä	851 491	1 817 267	-562 094	-43 121	-9 014	-413 320	1 641 209

Ohjelma	2019		2018	
	Merkintähinta per Optio	Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	
2014	0,01 € - 1,97 €	0,21 €		0,12 €
2015	2,66 € - 5,10 €	0,72 €		0,86 €
2017	1,14 € - 7,90 €	-		-
2018	1,14 € - 6,17 €	-		-
2019	0,85 € - 1,38 €	-		-
Yhteensä	0,01 € - 7,90 €	0,45 €		0,22 €

Vuoden 2014 ja 2015 ohjelmat oikeuttavat merkitsemään neljä (4) osaketta jokaista optio-oikeutta vastaan.

Riskit ja epävarmuustekijät

Next Games on alttiina riskeille, jotka voivat johtua yhtiön operatiivisesta toiminnasta tai liiketoimintaympäristössä tapahtuvista muutoksista. Alla kuvatuilla riskeillä voi olla haitallinen vaikutus liiketoimintaan tai taloudelliseen tilaan ja siten yhtiön arvoon. Alla kuvatut riskit ovat tärkeimpiä, mutta lista ei kata kaikkia mahdollisia riskejä. Tulevaisuudessa voi ilmetä myös muita kuin alla kuvattuja riskejä, jotka ovat merkittäviä.

Liiketoimintaan ja toimialaan liittyvät riskit

Next Games on riippuvainen kahdesta julkaistusta pelistä, jotka tuottivat lähes 100 prosenttia yhtiön liikevaihdosta vuonna 2019. Liikevaihdon kasvu ja yhtiön menestys on myös riippuvainen yhtiön kyvystä julkaista uusia pelejä. Jos Next Games ei onnistuisi uusien pelien kehityksessä ja julkaisussa tai olemassa olevien pelien edelleenkehityksessä, olisi sillä olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan. Viivästykset pelien kehittämisessä voivat johtaa muun muassa odotetun liikevaihdon syntymisen viivästymiseen tai peliä koskevan lisenssin purkautumiseen.

Next Gamesin liiketoiminnan tulos voi ajan mittaan vaihdella monen tekijän, kuten pelien suosion, runsaasti virtuaalituotteita pelien sisällä ostavien pelaajien määrän, ja kaikkien pelaajien tuottaman liikevaihdon seurauksena, ja siksi Next Gamesin tulevan tuloksen ennustaminen on vaikeaa. Konserni käyttää merkittävän osan liiketoiminnasta saamastaan kassavirrasta peleihinsä liittyvään pelaajahankintaan ja pelien markkinointiin, mikä ei välttämättä realisoidu liikevaihdoksi, joten markkinoinnissa ja pelaajahankinnassa epäonnistuminen voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Gamesin liiketoimintaan sovelletaan eri puolilla maailmaa runsaasti sääntelyä, kuten tietosuojaa ja -turvaa koskevia lakeja ja määräyksiä, jotka saattavat olla epäselviä ja kehittyä edelleen, ja tämän seurauksena Next Gamesin tai sen alustatoimittajien epäonnistuminen sääntelyn noudattamisessa tai sääntelyn lisääntyminen voi vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa.

Taloudelliset ja rahoitusriskit

Next Gamesille on kertynyt aikaisemmin merkittäviä tappioita, eikä sen toiminta välttämättä muutu kannattavaksi tai kassavirta positiiviseksi. Konsernin näkemyksen mukaan toiminnan rahoittamiseen ja kassatilanteeseen liittyvät riskit ovat olennaisia strategian toteuttamisen ja liiketoiminnan jatkuvuuden kannalta.

Next Gamesin on aktivoinut taseeseensa pelinkehitysmenoja, joiden tulevat tuotot ovat epävarmoja, minkä lisäksi Next Games on taseessaan tehnyt kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, "IFRS") mukaisesti liikearvoa ja muita omaisuuseriä koskevia tuleviin tuottoihin perustuvia arvioita, joihin liittyy arvonalentumisriski, mikäli Next Gamesin tuotot eivät toteudu odotetusti.

Uusiin lisenssisopimuksiin saattaa liittyä ennakkomaksuja, jotka ovat vähennettävissä tulevista rojaltimaksuista, mutta mikäli uusiin lisenssisopimuksiin liittyvä projekti lopetetaan, Next Games joutuu tekemään ennakkomaksujen alaskirjaukset.

Tulevaisuuteen ja yllättäviin tapahtumiin liittyvät riskit

Next Gamesin liiketoiminnalle merkittävien lisenssisopimusten päättyminen tai lisenssinantajien muut epäsuotuisat päätökset voivat vaikuttaa olennaisen haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Mikäli Next Games ei pysty ylläpitämään hyviä suhteita kolmansien osapuolten jakelualustoihin, kuten Apple App Storeen ja Google Play -alustaan, jos niiden sopimusehdot muuttuvat tai jos Next Games rikkoo tai sen väitetään rikkovan alustantarjoajan ehtoja, nämä seikat voivat toteutuessaan vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Gamesin teknologisen infrastruktuurin vikaantuminen tai merkittävä käyttökatkos sekä mahdolliset ohjelmointivirheet taikka ongelmat yhtiön käytössä olevassa kolmannen osapuolen teknologiassa voivat vähentää Next Gamesin pelien suosiota, haitata niiden toimintaa, vähentää teknologian skaalautuvuutta ja näin ollen vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Yhtiökokouksen päätökset

Next Gamesin varsinainen sekä ylimääräinen yhtiökokous valtuuttivat hallituksen päättämään omien osakkeiden hankinnasta, uusien osakkeiden liikkeelle laskemisesta ja osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta.

Ylimääräinen yhtiökokous

Next Games Oyj:n 25.9.2019 pidetty ylimääräinen yhtiökokous valitsi Nicholas Seibertin Next Games Oyj:n hallitukseen Joakim Achrénin tilalle.

Ylimääräinen yhtiökokous 25.9.2019 päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättämään osakkeiden antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan yhdessä tai useammassa erässä antaa enintään 10 000 000 osaketta, joka vastaa noin 53,7 prosenttia yhtiön kaikista rekisteröidyistä osakkeista. Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Osakeanti toteutettaisiin osakkeenomistajien merkintäetuoikeuden mukaisesti eli uudet osakkeet annettaisiin yhtiön osakkeenomistajien merkittäväksi siinä suhteessa kuin he ennestään omistavat yhtiön osakkeita. Hallituksella on oikeus päättää kaikista muista osakkeiden antamisen ehdoista. Valtuutus on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen asti. Valtuutus ei kumoa aiempia valtuutuksia, joiden nojalla hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutuksesta on käytetty 9 298 430 osaketta ja jäljellä on 701 570 osaketta

Ylimääräinen yhtiökokous 25.9.2019 päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättämään osakeannista ja/tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan yhdessä tai useammassa erässä antaa enintään 1 500 000 osaketta, joka vastaa noin 8,1 prosenttia yhtiön kaikista rekisteröidyistä osakkeista yhtiökokouskutsun päivämääränä. Osakeanti ja/tai optio-oikeuksien antaminen voidaan toteuttaa osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Valtuutuksen perusteella osakkeita ja/tai optio-oikeuksia voidaan antaa yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi. Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Hallituksella on oikeus päättää kaikista muista osakkeiden ja/tai optio-oikeuksien antamisen ehdoista. Valtuutus on voimassa 25.9.2024 asti. Valtuutus ei kumoa aiempia valtuutuksia, joiden nojalla hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous

Next Games Oyj:n 21.5.2019 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa vahvistettiin vuoden 2018 tilinpäätös. Yhtiökokous vapautti hallituksen ja toimitusjohtajan vastuusta tilikaudelta 1.1-31.12.2018. Yhtiökokous valitsi hallituksen jäsenet ja tilintarkastajan. Yhtiökokous vahvisti hallituksen puheenjohtajan palkkioksi 4 500 euroa kuukaudessa ja hallituksen muiden jäsenten palkkioksi 2 500 euroa kuukaudessa, jonka lisäksi tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan jäsenille maksetaan 1 000 euroa kustakin valiokunnan kokouksesta. Yhtiökokous päätti hallituksen esityksen mukaisesti ettei vuodelta 2018 jaeta osinkoa.

Varsinainen yhtiökokous 21.5.2019 valtuutti hallituksen päättämään osakeannista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta esimerkiksi yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, vastikkeeksi uusista lisensseistä, strategisten kumppanuuksien luomiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muihin hallituksen päättämiin tarkoituksiin. Valtuutuksen nojalla hallitus voi päättää korkeintaan 1 800 000 osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi voidaan valtuutuksen nojalla antaa kuitenkin enintään 925 000 osaketta. Valtuutus sisältää oikeuden päättää osakeanneista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Valtuutus on voimassa 21.11.2020 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutuksesta on käytetty 835 376 osaketta ja jäljellä on 964 624 osaketta.

Varsinainen yhtiökokous 21.5.2019 valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen hankkimisesta yhdessä tai useammassa erässä. Osakkeita voidaan hankkia yhtiön pääomarakenteen kehittämiseksi, yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muutoin edelleen luovutettaviksi tai mitätöitäviksi. Valtuutus on voimassa 21.11.2020 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous 21.5.2019 valitsi yhtiön tilintarkastajaksi uudelleen tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy:n ja päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Jukka Karinen.

Hallituksen voitonjakoehdotus

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2019 olivat 13,8 miljoonaa euroa, josta -9,5 miljoonaa euroa koostui 31.12.2019 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2019 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa.

Olennaiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Tilikauden jälkeen Next Games on tehnyt muutoksen tuotekehitys-, markkinointi- ja myynti-, sekä hallintotoimintojen kulukohdistuksien laskentaperiaatteisiinsa. Muutos vaikuttaa vuoden 2018 tilinpäätöslukuihin sekä vuoden 2019 osavuositarkastuksiin. Yhtiö on julkaissut muutoksista erillisen tiedotteen 28.2.2020 klo: 07:58

Varsinainen yhtiökokous 2020

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi keskiviikkona 20.5.2020.

Taloudellinen kalenteri vuodelle 2020

Next Games on siirtynyt puolivuositarkastukseen taloudelliseen raportointiin. Puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2020 julkaistaan perjantaina 28.8.2020.

Helsinki 28.2.2020

Hallitus

Next Games Oyj

Tässä katsauksessa esitetään lausumia, jotka kuvaavat muun muassa Next Gamesin johdon nykyisiä näkemyksiä ja odotuksia Next Gamesin tulevaa toimintaa ja päämääriä koskevista suunnitelmista ja tavoitteista. Kaikkiin tällaisiin lausumiin liittyy riskejä ja epävarmuustekijöitä, joiden seurauksena Next Gamesin saavutukset voivat poiketa huomattavasti lausumissa esitetystä.

TAULUKKO-OSA

Tilikauden jälkeen Next Games on soveltanut muutoksen laskentaperiaatteisiinsa. Yhtiö on julkaissut muutoksista erillisen tiedotteen: "Next Games Oyj: Julkaisu- ja tuotekehitystoimintojen laskentaperiaatteiden muutos."

Konsernin laaja tuloslaskelma 1.1-31.12.2019

	1.1-31.12.2019	*Oikaistu 1.1-31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-15 033	-13 952
Bruttokate	19 668	21 294
Liiketoiminnan muut tuotot	11	71
Tuotekehityksen kulut	-6 570	-7 541
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Hallinnon kulut	-2 952	-3 963
Liiketulos	-7 436	-16 914
Rahoitustuotot	128	757
Rahoituskulut	-302	-608
Rahoituskulut, netto	-174	149
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-163	-122
Tulos ennen veroja	-7 773	-16 887
Tilikauden tuloverot	-129	-143
Laskennallisten verojen muutos	-392	-1 008
Tuloverot yhteensä	-521	-1 150
Tilikauden tulos	-8 294	-18 037
Tilikauden laaja tulos	-8 294	-18 037
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-8 294	-18 037
Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakohtainen tulos		
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,41	-0,99
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,41	-0,99

Konsernin laaja tuloslaskelma 1.7-31.12.2019

	1.7-31.12.2019	*Oikaistu 1.7-31.12.2018
Liikevaihto	15 477	24 769
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-7 059	-9 509
Bruttokate	8 418	15 260
Liiketoiminnan muut tuotot	2	27
Tuotekehityksen kulut	-3 286	-4 060
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-7 756	-21 212
Hallinnon kulut	-1 320	-1 975
Liiketulos	-3 941	-11 961
Rahoitustuotot	100	35
Rahoituskulut	-113	-141
Rahoituskulut, netto	-13	-106
Osuus osakkuusyritysten tuloksesta	-78	-5
Tulos ennen veroja	-4 032	-12 072
Tilikauden tuloverot	-56	-143
Laskennallisten verojen muutos	-164	-275
Tuloverot yhteensä	-220	-418
Tilikauden tulos	-4 252	-12 490
Tilikauden laaja tulos	-4 252	-12 490
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-4 252	-12 490
Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakohtainen tulos		
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,19	-0,68
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,19	-0,68

Konsernin tase – varat

EUR tuhatta	31/12/2019	31/12/2018
Varat		
Pitkäaikaiset varat		
Liikearvo	3 344	3 344
Aineettomat hyödykkeet	10 563	10 347
Aineelliset hyödykkeet	5 285	6 734
Osuudet osakkuusyhtiöissä	225	388
Muut pitkäaikaiset saamiset	1 088	395
Laskennalliset verosaamiset	1 229	1 621
Pitkäaikaiset varat yhteensä	21 734	22 829
Lyhytaikaiset varat		
Myyntisaamiset ja muut saamiset	5 240	6 340
Rahavarat	7 667	7 306
Lyhytaikaiset varat yhteensä	12 907	13 646
Varat yhteensä	34 641	36 475

Konsernin tase - velat

EUR tuhatta	31/12/2019	31/12/2018
Oma pääoma ja velat		
Oma pääoma		
Osakepääoma	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 651	53 925
Kertyneet voittovarot	-30 601	-13 091
Tilikauden tulos	-8 294	-18 037
Oma pääoma	22 837	22 876
Velat		
Pitkäaikaiset velat		
Laina julkishallintoyhteisöltä	517	518
Vuokrasopimusvelat	3 152	4 145
Pitkäaikaiset velat yhteensä	3 669	4 663
Lyhytaikaiset velat		
Laina julkishallintoyhteisöltä	177	222
Vuokrasopimusvelat	992	992
Tuloennakot	955	1 458
Ostovelat	3 667	2 731
Muut velat	144	204
Siirtovelat	2 201	3 329
Lyhytaikaiset velat yhteensä	8 135	8 936
Velat yhteensä	11 804	13 599
Oma pääoma ja velat yhteensä	34 641	36 475

Konsernin rahavirtalaskelma

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Liiketoiminnan nettorahavirta	-3 565	-12 004
Investointien nettorahavirta	-2 734	-6 736
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	6 572	-555
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	360	-19 295
Rahavarat tilikauden alussa	7 306	26 377
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	88	224
Rahavarat tilikauden lopussa	7 666	7 306

EUR tuhatta	1.7-31.12.2019	1.7-31.12.2018
Liiketoiminnan nettorahavirta	-2 878	-7 195
Investointien nettorahavirta	-1 339	-2 087
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	7 125	-360
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	2 908	-9 642
Rahavarat tilikauden alussa	4 661	16 940
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	97	8
Rahavarat tilikauden lopussa	7 666	7 306

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta

EUR tuhatta	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2018	80	53 866	-14 574	39 372
Tilikauden voitto (tappio)			-18 037	-18 037
Tilikauden laaja tulos			-18 037	-18 037
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	65		65
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-7		-7
Osakeperusteiset maksut	-		1 483	1 483
Osingonjako				
Oma pääoma 31.12.2018	80	53 925	-31 128	22 876
Oma pääoma 1.1.2019	80	53 925	-31 128	22 876
Tilikauden voitto (tappio)			-8 294	-8 294
Tilikauden laaja tulos			-8 294	-8 294
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit		78		78
Omien osakkeiden takaisinosto				
Osakeperusteiset maksut			527	527
Osingonjako				
Osakeannit		7 997		7 997
Osakeannit kulut		-348		-348
Oma pääoma 31.12.2019	80	61 651	-38 894	22 837

EUR tuhatta	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.7.2019	80	53 978	-34 957	-19 101
Tilikauden voitto (tappio)			-4 252	-4 252
Tilikauden laaja tulos			-4 252	-4 252
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit		25		25
Omien osakkeiden takaisinosto				0
Osakeperusteiset maksut			315	315
Osingonjako				0
Osakeannit		7 997		7 997
Osakeannit kulut		-348		-348
Oma pääoma 31.12.2019	80	61 651	-38 894	22 837

Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat

Tunnuslukujen määritelmät

DAU (Daily Active Users) tarkoittaa päivittäisiä aktiivisia käyttäjiä. Pelaajan lasketaan olevan päivittäinen käyttäjä jos käyttäjä kirjautuu sisään peliin vähintään kerran 24 tunnin ajanjakson aikana. Tarkastelukauden DAU on laskettu jakamalla jakson DAU-lukujen summa päivien lukumäärällä. Yhtiö pitää DAU-lukua keskeisenä lukuna mitattaessa pelaajakuntansa aktiivisuutta peleissään.

MAU (Monthly Active Users) tarkoittaa kuukausittaisia aktiivisia käyttäjiä. Pelaajan lasketaan olevan kuukausittainen käyttäjä, jos pelaaja kirjautuu pelin sisään vähintään kerran kuukauden aikana. Tarkastelukauden MAU keskiarvo on aktiivisten pelaajien lukumäärä jakson kunkin kuukauden viimeisenä päivänä laskettuna yhteen, jaettuna kuukausien lukumäärällä. MAU-luku mittaa pelaajaverkoston kokoa tarkastelukauden aikana.

ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User) mittaa keskimääräistä myyntiä päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (DAU). ARPDau-luku lasketaan jakamalla myynti tarkastelukauden päivien lukumäärällä, jaettuna DAU:lla. ARPDau on yhtiölle tärkeä monetisaation mittari, sillä tämä suhteuttaa myynnin pelaajien määrään.

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäytys IFRS lukuihin

Bruttomyynti

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Tuloennakoiden muutos	-503	544
Bruttomyynti	34 198	35 789

EBITDA

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Liiketulos	-7 436	-16 915
Poistot	3 968	2 165
EBITDA	-3 468	-14 750

Oikaistu liiketulos

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Liiketulos	-7 436	-16 915
IFRS 16 Poistot	-1 024	-512
Poistot	3 968	2 166
IFRS 2 oikaisu	527	1 483
Oikaistu liiketulos	-3 965	-13 778

Julkaisutoiminnan EBITDA

EUR tuhatta	1.1-31.12.2019	1.1-31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Bruttokate	19 668	21 294
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Julkaisutoiminnan poistot	1 693	1 030
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	3 767	-4 452

Julkaisutoiminnan EBIT

EUR tuhatta	1.1-31.12.2019	1.1-31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Bruttokate	19 668	21 294
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	2 074	-5 482

Tunnuslukujen laskentakaavat

Bruttomyynti = Bruttomyynti on vaihtoehtoinen tunnusluku, joka perustuu pelaajien kauden aikana ostamaan virtuaali valuuttaan ja hyödykkeisiin. Bruttomyynti ei sisällä kestohyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia ja on näin ollen liikevaihto oikaistuna jaksotetun myyntitulon muutoksella (deferral)

Bruttokate = Bruttokate on liikevaihto oikaistuna serveri kuluilla, jakelijoiden (Google ja Applen) osuudella, sekä lisenssiin liittyvillä kuluilla ja poistoilla.

Käyttökate (EBITDA) = Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla

Oikaistu liikevoitto = Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla. IFRS 16 mukaiset toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja ei oikaista liikeloksesta. IFRS 2 osakeperusteiset maksut oikaistaan liikeloksesta.

Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) = Julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun menoilla, lisätynä poistot.

Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT) = Julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun menoilla.

Omavaraisuusaste
$$\frac{\text{Oma pääoma yhteensä}}{\text{Taseen loppusumma - Saadut ennakot}} \times 100$$

Osakekohtainen tulos, (EPS), laimentamaton = Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä.

Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu = Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä, johon on lisätty mahdollisten laimentavien osakkeiden lukumäärä.



NEXT GAMES™