



NEXT GAMES™

H1

Next Games Oyj

PUOLIVUOTISKATSAUS

Tammi-kesäkuu 2018



Next Games Oyj puolivuotiskatsaus H1 2018: Fokuksessa valmistautuminen The Walking Dead: Our Worldin julkaisuun

Tammi-kesäkuu 2018 lyhyesti:

- Liikevaihto oli 10,5 miljoonaa euroa, vertailukauteen nähden laskua oli 46 % (€19,5M)
- Myyntikate laski 10 prosenttiyksikköä ja oli 26 % (36 %)
- Liiketulos oli -8,0 miljoonaa euroa (€0,0M)
- Tuotekehitysmenot olivat 3,9 miljoonaa euroa (€1,0M). Yhtiö ei aktivoi pelien kehitysmenoja taseelle
- Yhtiön henkilöstömäärä kasvoi 132:een henkilöön (12/2017 119 henkilöä)
- Yhtiö julkaisi tarkastelukauden jälkeen uuden The Walking Dead -lisenssiin perustuvan The Walking Dead: Our World -pelin. Blade Runner -peli on siirtynyt tarkastelukaudella tuotannosta testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen. NBCUniversalin kanssa yhteistyössä kehitettävä peli siirtyi esituotannosta tuotantovaiheeseen.

(Tammi-kesäkuu 2017 vertailuluvut suluissa)

Avainluvut

(EUR 1000)	01-06/2018	01-06/2017
Liikevaihto	10 477	19 452
Bruttomyynti	10 449	18 288
Myyntikate	2 693	7 078
Liiketulos (EBIT)	-7 990	-7
Käyttökate (EBITDA)	-7 301	649
Oikaistu käyttökate (Adjusted EBITDA)	-7 315	523
Osakekohtainen tulos, laimentamaton (€)	-0,48	0,00
Osakekohtainen tulos, laimennettu (€)	-0,46	0,00
Prosenttiosuus liikevaihdosta		
Myyntikateprosentti	26 %	36 %
Käyttökateprosentti	-70 %	3 %
Liiketulosprosentti	-76 %	0 %
Prosenttiosuus bruttomyynnistä		
Oikaistu käyttökateprosentti	-70 %	3 %

Bruttomyynti ei sisällä kestohyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia.

Oikaistu käyttökate (Adjusted EBITDA) on liikevoitto lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla, myynnin, lisenssi- ja komissiojaksotusten muutoksilla sekä listautumiseen liittyvillä kuluilla.

*Yhtiö on oikaissut H1 2017 avainlukuja vastaamaan Next Games Oyj -konsernin lukuja, jotta vertailukelpoisuus H1 2018 lukuihin säilyy.

Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Operatiivisten tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

	1-6/2018	1-6/2017
DAU	310 766	497 928
MAU	1 011 284	1 467 669
ARPDau (USD)	0,22	0,22
ARPDau (EUR)	0,19	0,20

Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen:

Vuoden 2018 ensimmäisen vuosipuoliskon aikana olemme valmistautuneet uusien peliemme lanseeraukseen. Tänä aikana emme julkaisseet uusia tuotteita ja markkinoilla olevan The Walking Dead: No Man's Landin kehitys jatkui alkuvuoden tapaan, ilman merkittäviä muutoksia. Yhtiön liikevaihto oli 10,5 miljoonaa euroa, kun se samaan aikaan vuonna 2017 oli 19,5 miljoonaa euroa. Yhtiön ARPDau-luku oli ajanjaksolla 0,19 euroa. Eroa tarkastelukauteen nähden oli -0,01 euroa.

Katsauskauden jälkeen, 12. heinäkuuta, julkaisimme lokaatiopohjaisen, lisätyn todellisuuden (AR, augmented reality) The Walking Dead: Our World -pelimme maailmanlaajuisesti 153 markkinalla. Olemme erittäin tyytyväisiä pelin lanseerauksen onnistumiseen ja sen saamaan vastaanottoon median ja pelaajayleisön keskuudessa.

Avausviikollaan peli saavutti latauksissa top 10 position Applen App Storen pelikategoriassa 40:llä markkinalla ja Googlen Google Play sovelluskaupassa vastaavassa kategoriassa yli 10:llä markkinalla, mikä kertoo pelin kiinnostavan laajalti. Pelin liikevaihto on lähtenyt käyntiin lupaavasti ja ensimmäisen viikon globaali ARPDau-luku (keskimääräinen myynti päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden) on ollut 0,35 euroa. Kuten kaikkia yhtiön pelejä, Our Worldia kehitetään pitkäaikaisena palveluna. Viikko julkaisun jälkeen olemme vasta tämän matkan alussa, mutta pelin pelaajakunta näyttää varsin sitoutuneelta, kun tarkastellaan pelaajien aktiivisuutta. Keskimäärin yksittäinen pelaaja pelaa 7 pelisessiota per päivä ja käyttää pelissä keskimäärin 37 minuuttia aikaa. Yhteensä pelaajat ovat suorittaneet 100 miljoonaa tehtävää ja kävelleet 9 miljoonaa kilometriä, eli noin 220 kertaa maapallon ympäri. Aktiivisimmat kaupungit maailmalla ovat New York, Pariisi ja Tokio.

Blade Runner -pelimme on suunnitellusti siirtynyt tuotantovaiheesta testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen toisen vuosineljänneksen aikana, alkaen suljetuista käyttäjätesteistä ja tarkastelukauden jälkeen se on avattu yhdellä koemarkkinalla julkiseen testaukseen. Pelin kehitys etenee edelleen projektin suunnitelmien mukaisesti. NBCUniversalin kanssa kehitteillä oleva peli on siirtynyt esituotannosta tuotantovaiheeseen.

Vuosi 2018 tulee olemaan yhtiölle monessa mielessä merkittävä. Vuoden 2017 ja 2018 alkupuolen olemme tehneet kovasti töitä valmistautuessamme skaalaamaan toimintaamme ja tukemaan useiden pelien julkaisua joka saralla, niin pelikehitys- teknologia, markkinointi- kuin analytiikkatiimeissikin, sekä operatiivisen toiminnan tuen osalta. Uskon vakaasti, että Next Games -tiimi yhdessä on kyennyt luomaan vakaan pohjan tulevaisuutta varten. Vuoden 2018 aikana tulemme näkemään tämän työn ensimmäisiä tuloksia, The Walking Dead: Our World etujoukoissa.



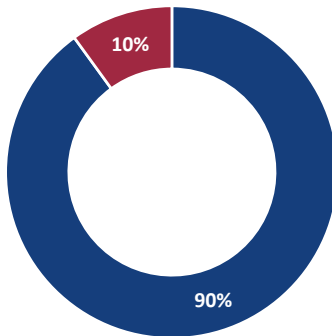
Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja
Next Games

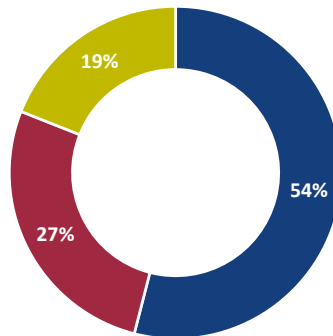


Liikevaihto ja tuloksen kehitys

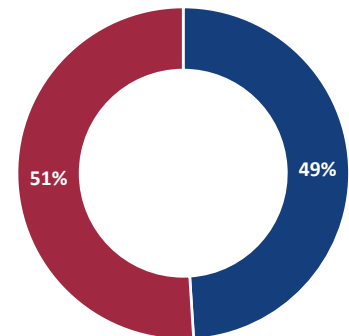
BRUTTOMYYNTI LÄHTEITTÄIN



BRUTTOMYYNTI MAA-ALUEITTAIN



ALUSTAKOHTAINEN BRUTTOMYYNTI



■ Pelin sisäiset ostokset (IAP) ■ Mainosmyynti (AD) ■ Pohjois-Amerikka ■ EU-maat ■ Muut

■ Android ■ iOS

Tarkastelukaudella tammi-kesäkuussa liikevaihto oli 10,5 miljoonaa euroa, ja liiketappio -8,0 miljoonaa euroa. Liikevaihdon laskuun vaikutti The Walking Dead: No Man's Landin pelaajamäärän lasku vertailukauteen verrattuna. Yhtiö kuitenkin onnistui kääntämään toisella kvartaalilla nykyisen pelin liikevaihdon takaisin kasvuun uusilla päivityksillä sekä aktiivisella pelaajahankinnalla. Ensimmäisellä kvartaalilla liikevaihto oli 4,8 miljoonaa euroa ja toisella kvartaalilla 5,7 miljoonaa euroa. Liiketappion suuruuteen vaikuttivat pääosin liikevaihdon lasku sekä suuret investoinnit käynnissä oleviin pelikehitysprojeekteihin.

Myyntikateprosentti oli tarkastelukaudella 26 % kun se oli vertailukaudella 36 %. Myyntikatteen heikentyminen johtui investoinneista pelaajahankintaan ja kasvaneista serverikuluista. Näiden kulujen kasvuun vaikutti merkittävästi The Walking Dead: Our Worldin testaus- ja koemarkkinointivaihe, jossa olennaisena osana on pelin käyttökokemuksen testaaminen, pelaajahankintadatan kerääminen sekä teknologian testaaminen. Henkilöstökulut nousivat tarkastelukaudella 55 %, johtuen uusien projektien resursoinnista.

Liiketoiminnan muut kulut olivat tarkastelukaudella -5,5 miljoonaa euroa. Vertailukaudella liiketoiminnan muut kulut olivat -3,5 miljoonaa euroa. Liiketoiminnan muiden kulujen nousuun vaikutti henkilömäärän kasvu sekä toiminnan laajentuminen. Erityisesti tuotekehityssostot kasvoivat merkittävästi vertailukauteen nähden. Tarkastelukauden tuotekehityssostot olivat 1,9 miljoonaa euroa (€0,2M).

Listautumiseen liittyvät kulut poistetaan kolmessa vuodessa alkaen maaliskuussa 2017. Listautumiseen liittyvät kulut näkyvät poistoissa tarkastelukaudella.

Rahoituskulut olivat -0,7 miljoonaa euroa. Vertailukaudella rahoituskulut olivat -0,2 miljoonaa euroa. Kulujen kasvuun vaikutti pysyvien vastaavien sijoituksiin kirjatun Armada Interactiven osakkeiden alaskirjaus (-1,0 miljoonaa euroa). Tämän lisäksi rahoituserät koostuivat pääasiallisesti USD ja EUR kurssierosta sillä yhtiöllä on rahavirtaa sekä euroissa, että yhdysvaltain dollareissa.

Tarkastelukauden verot olivat 9 tuhatta euroa. Tuloslaskelman veroerät liittyivät laskennallisen verovelan purkautumiseen. Tulos oli -8,7 miljoonaa euroa tappiollinen.

Laimentamaton osakekohtainen tulos oli tarkastelukaudella -0,48 euroa. Laimennettu osakekohtainen tulos oli tarkastelukaudella -0,46 euroa. Vertailukaudella laimentamaton tulos per osake oli -0,01 euroa ja laimennettu -0,01 euroa.

Tuotekehityskulut, lisenssit ja kirjauskäytännöt

Yhtiöllä on kolme uutta, julkaisematonta peliä eri tuotantovaiheissa, sekä julkaistu The Walking Dead: No Man's Land -peli, sekä katsauskauden jälkeen julkaistu The Walking Dead: Our World -peli. Tuotekehityskulut muodostuvat sekä henkilöstökuluista, että kolmansien osapuolien tuottamasta työstä. Yhtiö ei aktivoi tuotekehityskuluja taseelle ja pelien tuotekehitykseen liittyvät kulut kirjataan suoraan tulokseen. Uusien pelien kehityskulut rasittavat siten tarkastelukauden tulosta. Tuotekehityskuluihin näin ollen ei liity alaskirjausriskiä, mikäli tuote jätetään julkaisematta markkinoille. Tarkastelukaudella yhtiö on käyttänyt 3,9 miljoonaa euroa (€1,0 miljoonaa) tuotekehitykseen. Yhtiö arvioi tuotekehitystoiminnan laajuuden pysyvän samalla tasolla.

Lisenssisopimuksiin saattaa liittyä ennakkomaksuja sekä lisenssimaksuja. Lisenssien hankintameno kirjataan aineettomiin hyödykkeisiin, ja niiden arvo poistetaan kolmen vuoden poistoilla alkaen pelin julkaisusta. Näin ollen lisensseihin liittyy alaskirjausriski, mikäli peli jätetään julkaisematta.

Investoinnit

Tarkastelukauden aikana yhtiö solmi sopimuksen uuden, vielä julkaisemattoman, lisenssihaltijan kanssa, kuten aiemmin ilmoitettiin ensimmäisen vuosineljänneksen raportissa. Tämän lisäksi yhtiö teki investointeja The Walking Dead: Our World -pelissä käytettävään karttateknologiaan. Näillä investoinneilla ei ollut tulosvaikutusta tarkastelukaudella.

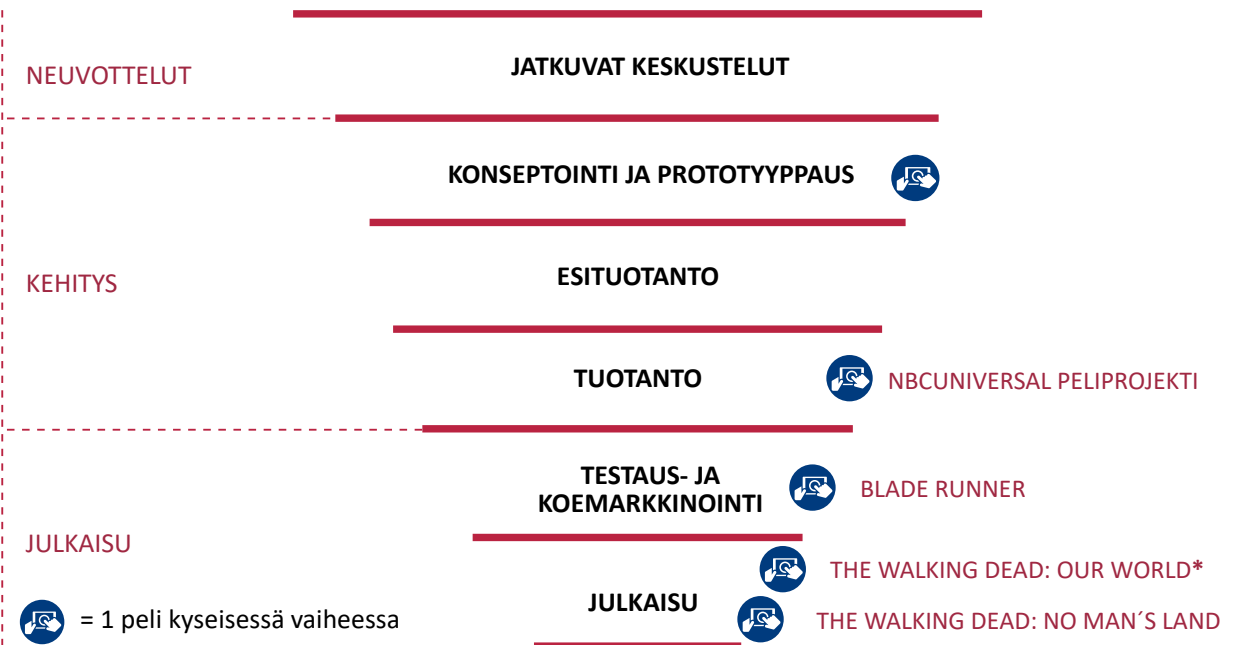
Yhtiö jatkoi tarkastelukaudella Games as a Service (GaaS) teknologia-alustan, sekä oman analytiikka-alustansa aktiivista kehitystä. Uudet alustat mahdollistavat Next Gamesin tehokkaan skaalautumisen yhden live-pelin yhtiöstä yhtiöön, jolla on useita aktiivisesti ylläpidettäviä tuotteita.

Rahavirta ja rahoitus

Liiketoiminnan rahavirta oli tarkastelukaudella -8,3 miljoonaa euroa. Rahavirtaan vaikutti heikentävästi yhtiön voimakas panostus käynnissä oleviin tuotekehitysprojekteihin. Yhtiö on lisäksi tehnyt etupainotteisia markkinointi-investointeja liittyen tuleviin pelijulkaisuihin, jotka vaikuttivat liiketoiminnan rahavirtaan heikentävästi. Investointien rahavirta oli tarkastelukaudella -1,4 miljoonaa euroa. Rahoituksen rahavirta oli 0,0 miljoonaa euroa. Rahavarojen muutos oli, valuuttakurssimuutokset huomioon ottaen, -9,4 miljoonaa euroa ja rahavarat tilikauden lopussa 16,9 miljoonaa euroa.

Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

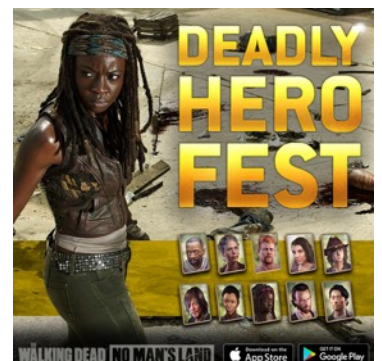
Yhtiöllä on kahden julkaistun The Walking Dead -pelin, sekä testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen siirtyneen Blade Runner -pelin lisäksi kaksi muuta peliprojektia työn alla. Yhtiön tuotekehityspotkussa on näin ollen yhteensä kolme uutta peliä, markkinoilla jo olevan The Walking Dead: No Man's Landin ja The Walking Dead: Our Worldin lisäksi. Eri lisenssikumppaneita on yhteensä neljä kappaletta.



* Peli julkaistu tarkastelukauden jälkeen 12.7.2018

The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Landin kehitystä jatkettiin tarkastelukaudella. Peli julkaistiin tarkastelukauden aikana sekä Koreassa, että Japanissa. Erityisesti Japanin markkina avautui hyvin ja kehitys jatkuu edelleen positiivisena. Yhtiön näkökulmasta pelin kehittäminen on edelleen kannattavaa resurssipanostukseen nähden.



The Walking Dead: Our World

Katsauskauden jälkeen, 12. heinäkuuta, yhtiö julkaisi lokaatiopohjaisen, lisätyn todellisuuden (AR, augmented reality) The Walking Dead: Our World -pelimme maailmanlaajuisesti 153 markkinalla. Pelin lanseeraus onnistui kiitettävästi ja sen saama huomio median ja pelaajayleisön keskuudessa oli merkittävä.

Avausviikollaan peli saavutti latauksissa top 10 position Applen App Storen pelikategoriassa yli 40:llä markkinalla ja Googlen Google Play sovelluskaupassa vastaavassa kategoriassa yli 10:llä markkinalla, mikä kertoo pelin kiinnostavan laajalti. Pelin liikevaihto on lähtenyt käyntiin lupaavasti ja ensimmäisen viikon globaali ARPAU-luku (keskimääräinen myynti päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden) on ollut 0,35 euroa. Kuten kaikkia yhtiön pelejä, Our Worldia kehitetään pitkäaikaisena palveluna. Viikko julkaisun jälkeen tämä matka on vasta alussa, mutta pelin pelaajakunta näyttää varsin sitoutuneelta, kun tarkastellaan pelaajien aktiivisuutta. Keskimäärin yksittäinen pelaaja pelaa 7 pelisessiota per päivä ja käyttää pelissä keskimäärin 37 minuuttia aikaa. Yhteensä pelaajat ovat suorittaneet 100 miljoonaa tehtävää ja kävelleet 9 miljoonaa kilometriä, eli noin 220 kertaa maapallon ympäri. Aktiivisimmat kaupungit maailmalla ovat New York, Pariisi ja Tokio.

The Walking Dead: Our Worldin koemarkkinoille julkaisun johdosta yhtiön avainluvut ja operatiiviset tunnusluvut sisältävät jatkossa kummankin The Walking Dead -pelin luvut. Huomioitavaa tällä tarkastelukaudella on, että The Walking Dead: Our World -pelin käyttäjämäärä tai liikevaihto ei koemarkkinointivaiheen ollessa käynnissä 1. vuosipuoliskon aikana kuitenkaan ole ollut vielä merkittävää.



Blade Runner

Blade Runner -peli on suunnitellusti siirtynyt tuotantovaiheesta testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen toisen vuosineljänneksen aikana, alkaen suljetuista käyttäjätesteistä, jonka jälkeen peli on avattu yhdelle julkiselle testimarkkinalle. Pelin kehitys etenee edelleen projektin suunnitelmien mukaisesti.

NBCUniversal peliprojekti

Katsauskauden aikana NBCUniversalin kanssa yhteistyössä tehtävä projekti siirtyi esituotannosta tuotantovaiheeseen. NBCUniversal on tunnettu useista maailmanlaajuisesti suosituista elokuvista ja tv-sarjoista.

Julkistamattomat projektit

Vuoden ensimmäisellä neljänneksellä yhtiö solmi uuden sopimuksen uuden lisenssipelin kehittämiseksi, vielä julkistamattoman kumppanin kanssa.



Strategia ja liiketoimintanäkymät

Tammi-kesäkuun 2018 aikana yhtiö keskittyi strategiansa mukaisesti uusien viihdebrändilisensseihin, kuten elokuvaan tai TV-sarjoihin, pohjautuvien pelien kehitykseen, julkaisuihin valmistautumiseen, sekä The Walking Dead: No Man's Land -pelin edelleen kehittämiseen. Lisäksi tarkastelukauden jälkeen yhtiö julkaisi The Walking Dead: Our World -pelin.

Next Gamesilla on toistaiseksi ollut yksi aktiivisesti ylläpidetty live-peli. Nyt yhtiö valmistautuu julkaisemaan ja operoimaan useita uusia pelejä ja samanaikaisesti. Yhtiö on valmistautunut tähän muokkaamalla organisaatiotaan, jotta tehokas skaalautuminen usean julkaistun tuotteen yhtiöksi toteutuu. Johtoryhmään on nimitetty uusia jäseniä, joiden vastuualueina on tuotteista (tuotejohtaja) sekä liiketoimintaprosesseista ja käytännön operatiivisesta toiminnasta (operatiivinen johtaja) vastaaminen. Lisäksi yhtiö on investoinut voimakkaasti uuteen teknologiaan sekä rekrytoinut henkilöstöä vastaamaan uusista tuotteista. Yhtiön strategiana on edelleenkin ylläpitää pelin koko arvoketju, sisältäen pelinkehityksen, ylläpidon sekä merkittävät tukitoiminnot, kuten markkinoinnin, teknologia-alustan ja analytiikan yhtiön omassa kontrollissa.

Next Games jatkaa edelleen aktiivisia sopimusneuvotteluja viihdebrändien lisenssinomistajien kanssa vahvistaakseen tuoteportfoliotaan. Yhtiö pyrkii aiemmin todetun strategiansa mukaisesti julkaisemaan vähintään yhden pelin vuodessa alkaen vuonna 2018.

Henkilöstö ja johto

Henkilöstön määrä kasvoi tammi-kesäkuun aikana 13 henkilöllä ja oli katsauskauden lopussa yhteensä 132 henkilöä.

Yhtiö tiedotti 27.4.2018 muutoksista johtoryhmässään. Huhtikuun 27. 2018 alkaen, Next Gamesin johtoryhmässä toimivat seuraavat henkilöt: Teemu Huuhtanen (toimitusjohtaja), Annina Salvén (talousjohtaja), Saara Bergström (markkinointijohtaja), Emmi Kuusikko (tuotejohtaja), Kalle Hiitola (teknologiajohtaja) ja Joonas Viitala (operatiivinen johtaja).



Tilintarkastamaton puolivuotiskatsaus 1.1 - 30.6.2018

Laadintaperiaatteet: Tämä tilintarkastamaton puolivuositarkastus kaudelta 1.1.-30.6.2018 on laadittu Suomen kirjanpitolain (FAS, Finnish Accounting Standards) mukaisesti.

Yhtiön tuloslaskelma (FAS)

(EUR 1000)	Konserni	Konserni	Konserni
	01-06/2018 (tilintarkastamaton)	01-06/2017 (tilintarkastamaton)	2017 (tilintarkastettu)
Liikevaihto	10 477	19 452	32 497
Liiketoiminnan muut tuotot	45	2	22
Ostot ja palvelut yhteensä	-7 784	-12 373	-20 547
Henkilöstökulut yhteensä	-4 582	-2 967	-6 656
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-689	-657	-1 552
Liiketoiminnan muut kulut	-5 457	-3 464	-10 143
Liiketulos	-7 990	-7	-6 379
Rahoitustuotot ja -kulut	-740	-159	-470
Tulos ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-8 730	-166	-6 849
Tilikauden verot	9	-7	468
Tilikauden tulos	-8 721	-173	-6 381

Yhtiön tase

EUR 1000	30.6.2018 (tilintarkastamaton)	31.12.2017 (tilintarkastettu)
VASTAAVAA		
PYSYVÄT VASTAAVAT		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	3 291	3 300
Muut aineettomat hyödykkeet	3 373	2 617
Liikearvo	790	903
	7 454	6 820
 Koneet ja kalusto	232	136
Aineelliset hyödykkeet	232	136
Sijoitukset		
Muut osakkeet	63	1 074
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ	7 750	8 030
 VAIHTUVAT VASTAAVAT		
Pitkäaikaiset saamiset		
Muut saamiset	669	822
Siirtosaamiset	561	480
Laskennalliset verosaamiset	2 850	2 850
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	4 080	4 152
 Lyhytaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	2 313	2 686
Lainasaamiset	0	3
Muut saamiset	462	243
Siirtosaamiset	3 032	1 574
Lyhytaikaiset saamiset yhteensä	5 807	4 505
Rahat ja pankkisaamiset	16 940	26 377
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ	26 828	35 034
 VASTAAVAA YHTEENSÄ	34 577	43 064
 VASTATTAVAA		
OMA PÄÄOMA		
Osakepääoma	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	53 307	53 277
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-16 755	-10 373
Tilikauden voitto (tappio)	-8 721	-6 381
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ	27 912	36 602
 VIERAS PÄÄOMA		
Pitkäaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	663	691
Laskennalliset verovelat	65	74
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	728	765
 Lyhytaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	112	84
Saadut ennakot	886	914
Ostovelat	2 042	1 162
Muut velat	192	205
Siirtovelat	2 705	3 331
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	5 937	5 697
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ	6 665	6 462
 VASTATTAVAA YHTEENSÄ	34 577	43 064

Yhtiön rahoituslaskelma

EUR 1000	(tilintarkastamaton)	(tilintarkastamaton)	(tilintarkastettu)
Liiketoiminnan rahavirta	-8 264	-1 535	-6 205
Investointien rahavirta	-1 420	-103	-720
Rahoituksen rahavirta	31	30 078	30 099
Nettorahavirrat	-9 653	28 439	23 173
Rahavarat tilikauden alussa	26 377	3 638	3 638
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	216	-139	-434
Rahavarojen muutos	-9 437	28 301	22 739
Rahavarat tilikauden lopussa	16 940	31 939	26 377

Laskelma yhtiön oman pääoman muutoksesta

EUR 1000	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voitto (tappio)	Tilikauden voitto (tappio)	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2017	3	15 783	-10 374	-	5 411
Osakepääoman korotus	78	-78			
Osakeannit		37 541			37 541
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit		30			30
Tilikauden voitto (tappio)				-6 381	-6 381
Oma pääoma 31.12.2017	80	53 277	-10 374	-6 381	36 602
Oma pääoma 1.1.2018	80	53 277	-16 755	-	36 602
Omien osakkeiden hankinta		-7			-7
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit		37			37
Tilikauden voitto (tappio)				-8 721	-8 721
Oma pääoma 30.06.2018	80	53 307	-16 755	-8 721	27 912

Tiettyjä vuosineljänneksen taloudellisia tietoja

1000 euroa	1-3/2017	4-6/2017	7-9/2017	10-12/2017	1-3/2018	4-6/2018
Liikevaihto, bruttomyynti ja myyntikate						
Liikevaihto	10 932	8 520	6 385	6 660	4 788	5 689
Bruttomyynti	10 432	7 857	6 162	6 479	4 747	5 702
Myyntikate	3 938	3 141	2 128	2 744	1 515	1 178
Liiketulos, käyttökate ja oikaistu käyttökate						
Liikevoitto (tappio) (EBIT)	369 -	218 -	2 271 -	4 259 -	3 735 -	4 255
Poistot ja arvonalentumiset	170	328 -	330 -	724 -	338 -	351
Käyttökate (EBITDA)	539	110 -	1 941 -	3 535 -	3 397 -	3 904
Oikaistu käyttökate (Adjusted EBITDA)	797 -	274 -	2 076 -	3 614 -	3 415 -	3 901
Prosenttiosuus liikevaihdosta						
Myyntikateprosentti	36 %	37 %	33 %	41 %	32 %	21 %
Käyttökateprosentti	5 %	1 %	-30 %	-53 %	-71 %	-69 %
Liiketulosprosentti	3 %	-3 %	-36 %	-64 %	-78 %	-75 %
Prosenttiosuus bruttomyyinnistä						
Oikaistu käyttökateprosentti	8 %	-3 %	-34 %	-56 %	-72 %	-69 %

	1-3/2017	4-6/2017	7-9/2017	10-12/2017	1-3/2018	4-6/2018
DAU	537 659	458 370	371 437	363 984	312 228	306 451
MAU	1 613 571	1 325 167	1 102 897	1 195 822	1 017 936	978 008

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Tarkastelukauden lopussa 30.6.2018 yhtiön osakkeiden kokonaismäärä oli 18 269 910 kappaletta, mukaan lukien hallintarekisteröidyt omistukset, ja yhtiön kaupparekisteriin merkitty osakepääoma 80 000 euroa.

Yhtiön suurimmat omistajat 30.6.2018 olivat Jari Ovaskainen (16,93 %), IDG Ventures USA (6,50 %), Kalle Hiitola (5,16 %), Joakim Achrén (5,15 %) ja Mikael Achrén (5,11 %). Edellä mainitut tahot omistivat katsauskauden lopussa yhteensä 38,85 prosenttia Next Gamesin osakkeista. Lisäksi Next Gamesilla on hallintarekisteröityjä osakkeenomistajia, mukaan lukien AMC Networks, joiden yhteenlaskettu omistusosuus 3 216 022 osakkeella on 17,60 %. Omistusosuudet on laskettu ulkona olevien osakkeiden lukumäärän perusteella. Suurimpien osakkeenomistajien omistuksissa ei tapahtunut muutoksia tarkastelukauden aikana.

Next Games Oyj 10 suurinta omistajaa *

30. kesäkuuta 2018

Osakkeenomistajat	Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1 Ovaskainen Jari Juhani Rainer	3 093 110	16,93
2 IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	6,50
3 Hiitola Kalle Johannes	942 896	5,16
4 Achrén Joakim Tomas Johan	940 818	5,15
5 Achrén Mikael Jan Kennet	934 496	5,11
6 Jumisko Jaakko Ensio	933 246	5,11
7 Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	507 520	2,78
8 Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	380 000	2,08
9 Nuard Ventures Oy	364 000	1,99
10 Vaah Holdings Oy	266 720	1,46

* Next Gamesilla on hallintarekisteröityjä osakkeenomistajia, mukaan lukien AMC Networks, joiden yhteenlaskettu omistusosuus 3 216 022 osakkeella on 17,60 %.

Riskit ja epävarmuustekijät

Yhtiön omavaraisuusaste on 83% ja maksuvalmius erinomaisella tasolla. Yhtiön kyky toteuttaa strategiansa mukaista liiketoimintaa on näin ollen ollut tarkastelukaudella hyvä. Yhtiön arvion mukaan lähiajan riskeissä ja epävarmuustekijöissä ei tapahtunut olennaisia muutoksia tammi-kesäkuun aikana.

Olennaisimmat riskit liittyvät The Walking Dead: Our World -pelin julkaisuun, joka julkaistiin heinäkuussa 2018. Pelin julkaisuun liittyy merkittäviä markkinointi-investointeja, joista saataviin tuottoihin liittyy riski. Yhtiö on myös ottanut käyttöön sekä omaa, että kolmansien osapuolien uutta teknologiaa, jonka skaalautuvuuteen liittyy epävarmuustekijöitä.

Muut riskit liittyvät edelleen yhtiön kykyyn ylläpitää Walking Dead: No Man's Land – pelin tuottoja, sekä yhtiön kykyyn julkaista uusia lisensseihin perustuvia laadukkaita kaupallisesti menestyviä pelejä aikataulussa.

Yhtiöllä on myös valuuttakursseihin liittyvää riskiä, sillä yhtiö harjoittaa liiketoimintaa monessa eri valuutassa, joista euro ja yhdysvaltain dollari ovat olennaisimmat.

Strategia ja Markkinanäkymät

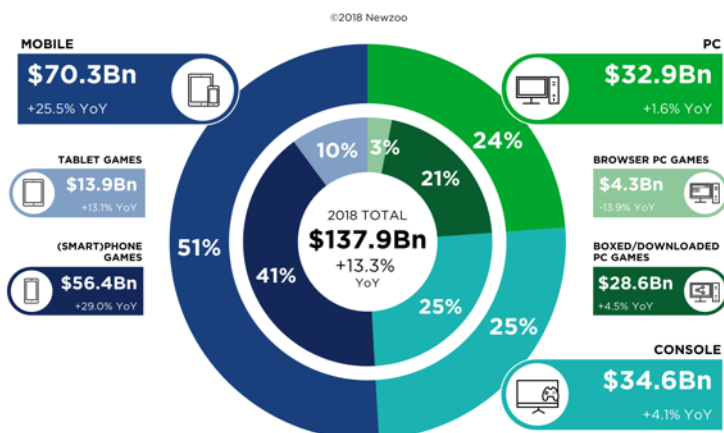
Tutkimusyhtiö Newzoon kesäkuussa 2018 julkaiseman raportin mukaan mobiilipelimarkkina jatkaa kasvuaan vuoden 2018 aikana suhteessa konsoli- ja PC -pelimarkkinaan. Newzoo ennustaa globaalin pelimarkkinan kokonaistuottojen kasvavan vuonna 2018 137,9 miljardiin yhdysvaltain dollariin, josta mobiilipelimarkkinan osuus olisi jo yli puolet kokonaistuotoista (51 %). Mobiilipelimarkkina olisi Newzoon ennusteen mukaan kasvamassa 25,5 % edelliseen vuoteen verrattuna. (Lähde: @Newzoo | 2018 Global Games Market Report, newzoo.com/globalgamesreport)

Next Gamesin tavoitteet ovat tammi-kesäkuun aikana säilyneet ennallaan: Yhtiö pyrkii julkaisemaan vähintään yhden uuden pelin vuosittain, alkaen 2018.



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



In 2018, mobile games will generate

\$70.3Bn

or **51%** of the global market.

Source: ©Newzoo | 2018 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Tulevat tapahtumat

2.11.2018 - Q3 2017 liiketoimintakatsaus

Helsinki 20.7.2018

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.

Operatiivisten 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.

Tunnuslukujen laskentakaavat

Bruttomyynti Liikevaihto oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon muutoksella (+/-)

Myyntikate Liikevaihto vähennettynä ostoilla ja palveluilla

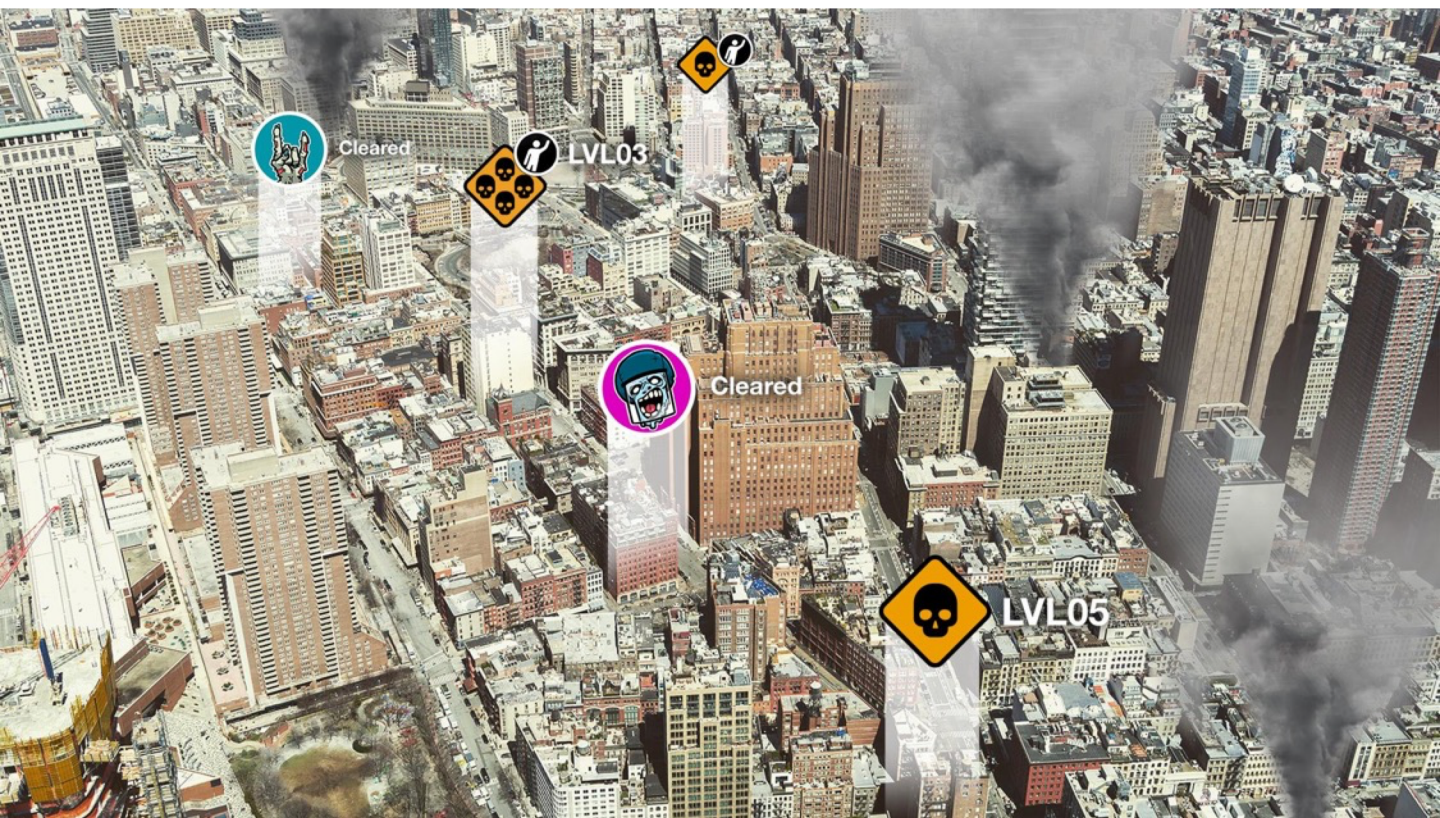
Käyttökate Liikevoitto (-tappio) lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla

Oikaistu käyttökate Käyttökate oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon ja Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutoksilla sekä oikaistuna pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitoilla ja tappioilla

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. Tunnusluku on laskettu käyttämällä Yhtiön osakkeenomistajille toteutetun maksuttoman osakeannin johdosta oikaistua Osakkeiden lukumäärää. Yhtiön hallitus teki valtuutuksen nojalla päätöksen maksuttomasta osakeannista 23.2.2017 Listautumiseen liittyvien järjestelyiden yhteydessä.

Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä, johon on lisätty potentiaalisten laimentavien osakkeiden lukumäärä. Tunnusluku on laskettu käyttämällä Yhtiön osakkeenomistajille toteutetun maksuttoman osakeannin johdosta oikaistua Osakkeiden lukumäärää. Yhtiön hallitus teki valtuutuksen nojalla päätöksen maksuttomasta osakeannista 23.2.2017 Listautumiseen liittyvien järjestelyiden yhteydessä.



NEXT GAMES™