



NEXT GAMES™

Q3

Next Games Oyj

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Tammi-syyskuu 2019



Next Games Oyj liiketoimintakatsaus Tammi-syyskuu 2019. Kannattavuus parani, merkintäoikeusanti järjestettiin onnistuneesti

Heinä-syyskuu 2019 lyhyesti

- Liikevaihto oli 7,8 miljoonaa euroa, vertailukauteen nähden laskua oli 42 % (13,4). Liikevaihdon poikkeuksellisen korkeaan tasoon vertailukaudella vaikutti The Walking Dead: Our World -pelin lanseeraus.
- Bruttokate nousi 1 prosenttiyksikön ja oli 4,3 miljoonaa euroa, eli 56 % yhtiön liikevaihdosta (7,4, 55 % liikevaihdosta)
- Oikaistu liiketulos kasvoi 8,0 miljoonalla eurolla ja oli -1,2 miljoonaa euroa (-9,2)
- Käyttökate (EBITDA) kasvoi 8,2 miljoonalla eurolla ja oli -1,1 miljoonaa euroa (-9,3)
- Liiketulos (EBIT) kasvoi 8,2 miljoonaa euroa ja oli -2,1 miljoonaa euroa (-10,3)
- Tuotekehitysmenot olivat 2,1 miljoonaa euroa (3,4)
- Yhtiön henkilöstömäärä oli tarkastelukauden lopussa 105 henkilöä (143)
- Yhtiö tiedotti 25.9. aloittavansa yhteensä noin 8 miljoonan euron merkintäoikeusannin. Merkintäoikeusanti onnistui ja varat siirtyivät yhtiön tilille katsauskauden jälkeen 22.10., jolloin yhtiön kassavarat olivat 10,3 miljoonaa euroa. Tämän lisäksi uuden rahoituksen yhteydessä yhtiö uusi 3 miljoonan euron tililimiittinsä.

Tammi-syyskuu 2019 lyhyesti

- Liikevaihto oli 27,0 miljoonaa euroa, vertailukauteen nähden kasvua oli 13 % (23,9)
- Bruttokate nousi 2 prosenttiyksikköä ja oli 15,6 miljoonaa euroa, eli 58 % yhtiön liikevaihdosta (13,4 ja 56 % liikevaihdosta)
- Oikaistu liiketulos kasvoi 10,3 miljoonaa euroa ja oli -3,0 miljoonaa euroa (-13,3)
- Käyttökate (EBITDA) kasvoi 11,5 miljoonaa euroa ja oli -2,6 miljoonaa euroa (-14,1)
- Liiketulos (EBIT) kasvoi 9,7 miljoonaa euroa ja oli -5,6 miljoonaa euroa (-15,3)
- Tuotekehitysmenot olivat 6,7 miljoonaa euroa (7,0)

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

Avainluvut

	2019		2018		2019		2018	
	07-09/2019	07-09/2018	Muutos	01-09/2019	01-09/2018	Muutos	01-12/2018	
Liikevaihto (t€)	7 812	13 435	-42 %	27 036	23 912	13 %	35 245	
Bruttokate (t€)	4 336	7 410	-41 %	15 586	13 444	16 %	21 294	
Bruttokate %	56 %	55 %	0ppt	58 %	56 %	1ppt	60 %	
Liiketulos (EBIT) (t€)	-2 113	-10 342	n/a	-5 609	-15 296	n/a	-16 915	
Liiketulos %	-27 %	-77 %	50ppt	-21 %	-64 %	43ppt	-48 %	
Oikaistu liiketulos* (t€)	-1 195	-9 199	n/a	-3 004	-13 271	n/a	-13 777	
Oikaistu liiketulos %	-15 %	-68 %	53ppt	-11 %	-55 %	44ppt	-39 %	
Poistot yhteensä (t€)	991	1 029		2 976	1 169		2 165	
IFRS 16 (t€)	256	256		768	256		512	
Poistot tuotekehitys & lisenssioikeudet (t€)	579	30		1 736	91		1 248	
Muut (t€)	157	743		472	822		405	
Henkilöstömäärä kauden lopussa	105	143		105	143		143	

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskenta

	2019		2018		2019		2018	
	07-09/2019	07-09/2018		01-09/2019	01-09/2018		01-12/2018	
EUR tuhatta								
Liiketulos (EBIT)	-2 113	-10 342		-5 609	-15 296		-16 915	
Poistot yhteensä	991	1 029		2 976	1 169		2 165	
Käyttökate (EBITDA)	-1 122	-9 314		-2 632	-14 127		-14 749	
IFRS 16	-256	-256		-768	-256		-512	
IFRS 2 osakeperusteiset maksut	183	371		396	1 112		1 483	
Oikaistu liiketulos	-1 195	-9 199		-3 004	-13 271		-13 777	

Oikaistu liiketulos on vaihtoehtoinen tunnusluku, liikeluoksen (EBIT) ja käyttökateen (EBITDA) rinnalla Oikaistu liiketulos on oikaistu IFRS 2 osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla lukuun ottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja vuokrasopimuksista, joita ei kuitenkaan oikaista liikeluoksesta.

Current ratio on vaihtoehtoinen tunnusluku missä jaetaan vaihto-omaisuus, lyhytaikaiset saamiset, rahat ja pankkisaamiset lyhytaikaisella vieraalla pääomalla. Tunnusluku mittaa mittaa yrityksen maksuvalmiutta.

Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen

Otimme merkittävän askeleen eteenpäin syyskuussa, kun julkistimme merkintäoikeusantimme, ja siten suunnanmuutosprojektimme viimeisen vaiheen virallisesti alkaneeksi. Olemme vuoden 2019 aikana ensin onnistuneesti tasapainottaneet yhtiön kulurakenteen, uudistaneet toimintamallimme ja projektin viimeisessä vaiheessa käynnistimme suunnitellusti merkintäoikeusannin. Olen erittäin tyytyväinen, että nykyiset omistajamme AMC Networks ja Jari Ovaskainen ovat sitoutuneita yhtiöön ja takasivat 8 miljoonan euron annin täysimääräisesti. Haluan kiittää kaikkia Next Gamesin nykyisiä ja uusia osakkeenomistajia luottamuksesta yhtiön tulevaisuuteen.

Liiketuloksemme parani kolmannella neljänneksellä vertailukauteen nähden huomattavasti, 8,2 miljoonaa euroa, ja oli -2,1 miljoonaa euroa (-10,3). Kulumme olivat odotetulla tasolla ja uskomme vahvasti, että pysymme jatkossakin tavoitteessamme kulujen osalta. Liikevaihdon kehitykseen kolmannella neljänneksellä vaikutti pelien käyttäjämäärien lasku. Liikevaihtomme kasvoi tammi-syyskuussa 13 prosenttia vertailukaudesta, bruttokatteen ollessa kaksi prosenttiyksikköä vertailukautta korkeammalla tasolla. On tärkeää huomata, että vertailukauden liikevaihto oli myös huomattavan korkea heinäkuussa 2018 julkaistun The Walking Dead: Our World -pelin ansiosta. Lisäksi olemme uudistaneet voimakkaasti toimintaamme alkuvuoden aikana ja samalla kuitenkin onnistuneet kasvattamaan liikevaihtoaamme kannattavuuden säilyttäen.

Live-pelimme yhdistetty keskimääräinen myynti päivittäistä aktiivista pelaajaa kohden (ARPDau) kehittyi positiivisesti vuoden 2018 kolmanteen neljännekseen verrattuna ja nousi 0,22 eurosta 0,27 euroon eli 22,7 prosenttia. Nousuun vaikutti erityisesti Our World -peli, joka on onnistunut nostamaan ARPDau-lukuaan 56,5 prosenttia vuoden 2018 kolmannelta neljännekseltä. Aktiivisten päivittäisten käyttäjien määrä (DAU) laski edellisen vuoden kolmanteen neljännekseen nähden. Vertailulukuun vaikutti Our Worldin maailmanlaajuinen lanseeraus heinäkuussa 2018. Lanseerauksella oli huomattava hetkellinen vaikutus aktiivisten käyttäjämäärien nousuun, kun yhtiö panosti voimakkaasti pelin kasvattamiseen ensimmäisten viikkojen aikana.

Tiimimme on keskittynyt Our World -pelin osalta alkuvaiheen kokemuksen uudistamiseen. Muutosten tavoitteena on että suurempi osa uusista pelaajista jäisi pelin pariin. Mikäli onnistumme saavuttamaan tämän tavoitteen ja ARPDau pysyy stabiilina, meillä on mahdollisuus harkita pelin markkinoinnin hallittua skaalaamista ja tavoitella käyttäjämäärän nostamista. Olemme myös jatkaneet Blade Runner Nexus -pelin koemarkkinointia ja keskittyneet erityisesti testaamaan pelin käytettävyyttä ja viimeistelemään toiminallisuuksia. Alustavat tulokset ovat olleet lupaavia. Stranger Things -pelin kehitys jatkui suunnitelmien mukaisesti ja projekti lähestyy nyt esituotantovaiheen loppua. Tavoitteenamme on julkaista peli alkuperäisen suunnitelman mukaisesti vuoden 2020 aikana.

Olemme jatkaneet panostamista uuden tuoteportfolion rakentamiseen ja saaneet prototyyppi- ja konseptointivaiheeseen useita uusia peliprojekteja uudistetun kehitysprosessimme ansiosta. Mobiilipelien tekemisessä on tärkeää, että yhtiöllä on riittävästi uusia tuotteita eri kehitysvaiheissa, sillä alalle on tyypillistä, että vain osa kehitteillä olevista peleistä läpäisee testausprosessin ja julkaistaan.

Lokakuussa onnistuneesti päättyneen merkintäoikeusantimme ja useiden lupaavien peliaihoiden myötä lähdemme innokkaasti kohden vuoden 2019 loppua. Keskitymme liiketoiminnan kehittämiseen ja kehittämään ja julkaisemaan pelejamme yhä nopeammalla, tehokkaammalla ja hallitummalla tavalla.

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja, Next Games

Liiketoimintanäkymät 2019 (muuttumattomat)

Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana maltillista liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden, sekä kulurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii pidemmällä aikavälillä kohti jatkuvaa kassavirtaneutraalia tilannetta. Yhtiön kustannussäästöohjelman puitteissa yhtiö odottaa saavuttavansa 550 tuhannen euron säästön kuukausitasolla palkoissa, hallinto- ja tuotekehityskuluissa, yhteensä noin 6,5 miljoonaa euroa vuositasolla verrattuna vuoden 2018 toisen puoliskon kuukausittaiseen keskitasoon.

Näkymien perusta

Yhtiön arvio liikevaihdon kasvusta ja kannattavuuden tasosta perustuu oletukseen että No Man's Land ja Our World -pelien liikevaihto jatkuu arviolta nykyisellä tasolla. Lisäksi näkymien perustana on tuotekehityksen pysyminen aikataulussa ja onnistuminen vähintään yhden pelin vuosittaisessa julkaisutahdissa.

Tammi-syyskuu 2019 Audiocast

Next Games järjestää suomenkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin 1.11.2019 klo 9.30.

Tilaisuutta voi seurata audiocast-lähetyksenä osoitteessa: <https://nxtg.ms/Q32019fi>

Lisätietoa audiocastista ja puhelinkonferenssista: <https://nxtg.ms/2MQJYlw>

Next Games lyhyesti

Next Games on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija sekä ensimmäinen Suomessa pörssiin listautunut mobiilipeliyhtiö. Hyvän vastaanoton saaneiden The Walking Dead -peliensä ansiosta, Next Games on suunnannäyttäjänä 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 sekä Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuvaa mobiilipeliä.



Liikevaihto ja tuloksen kehitys

Heinä-syyskuu 2019

Heinä-syyskuussa 2019 liikevaihto oli 7,8 miljoonaa euroa (13,4 miljoonaa euroa) ja laskua vertailukauteen oli 42 %. Liikevaihdon kehitykseen vaikutti pelien käyttäjämäärien lasku, sillä liikevaihto oli vertailukaudella huomattavan korkea heinäkuussa 2018 julkaistun The Walking Dead: Our World -pelin ja sen käyttäjämäärien nousun ansiosta. Sekä liiketulos että käyttökate parantuivat huomattavasti vertailukauteen nähden. Käyttökate (EBITDA) kasvoi 8,2 miljoonalla eurolla vertailukauteen nähden ja oli -1,1 miljoonaa euroa (-9,3 miljoonaa euroa). Liiketulos oli -2,1 miljoonaa euroa (-10,3 miljoonaa euroa).

Bruttokateprosentti parani yhden prosenttiyksikön, ja oli 56 % (55 %). Vertailukaudella bruttokatteeseen ja liiketulokseen vaikuttivat heinäkuussa 2018 julkaistun Our World -pelin huomattavat markkinointipanostukset. Yhtiö uudisti vuoden alkupuolella kulurakenteensa, ja kulutaso pysyi odotetulla tasolla. Parantuneesta bruttokatteesta huolimatta, liiketulokseen vaikutti liikevaihdon lasku johtuen pelien käyttäjämäärien laskusta.

Kustannukset kuukausitasolla

	H2	Q1	Q2	Q3		
k€	2018	2019	2019	2019	Toteutuneet säästöt kuukausitasolla	Alkuperäinen tavoite vuositasolla
Ostetut tuotekehityspalvelut	320	70	40	70	-250	-3 180
Henkilöstökulut	830	820	660	560	-270	-1 560
Muut kiinteät kulut	550	500	480	450	-100	-1 800
	1 700	1 390	1 180	1 080	-620	-6 540

Tammi-syyskuu 2019

Tammi-syyskuussa 2019 liikevaihto oli 27,0 miljoonaa euroa (23,9 miljoonaa euroa). Vaikka kasvu hidastui kolmannella neljänneksellä, liikevaihto kasvoi kuitenkin 13 % vuoden 2018 tammi-syyskuuhun verrattuna. Yhtiön liiketulos parani 9,7 miljoonaa euroa ja oli -5,6 miljoonaa euroa (-15,3 miljoonaa euroa). Bruttokateprosentti oli 58 %, kun se oli vertailukaudella 56 %. Käyttökate (EBITDA) parani 11,5 miljoonaa euroa ja oli enää -2,6 miljoonaa euroa (-14,1 miljoonaa euroa)

Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

Yhtiön live-pelien aktiivisten päivittäisten käyttäjien määrä (DAU) laski edellisen vuoden kolmanteen neljännekseen nähden, sillä Our World -pelin maailmanlaajuinen lanseeraus tapahtui heinäkuussa 2018, mikä vaikutti vertailulukuun. Lanseerauksella oli huomattava hetkellinen vaikutus aktiivisten käyttäjämäärien nousuun, kun yhtiö panosti voimakkaasti pelin kasvattamiseen ensimmäisten viikkojen aikana. Vastaavien ajanjaksojen yhdistetty ARPDAU-kehitys on ollut erittäin positiivista ja ARPDAU on noussut 0,22 eurosta 0,27 euroon eli 22,7 %. Nousuun on vaikuttanut Our World -peli, joka on onnistunut nostamaan ARPDAU-lukuaan 56,5 % vuoden 2018 kolmannelta neljännekseltä.

Yhdistetyt operatiiviset tunnusluvut

Tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

Yhdistetyt operatiiviset tunnusluvut	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019	07-09/2019
Bruttomyynti (t€)	13 787	11 552	9 536	8 971	7 864
DAU	668 566	482 814	441 735	349 993	295 509
MAU	2 919 031	1 505 995	1 670 936	1 161 302	1 013 796
ARPDAU (USD)	0,26	0,30	0,27	0,31	0,30
ARPDAU (EUR)	0,22	0,27	0,24	0,28	0,27

The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Land -pelin tiimi keskittyi uuteen pelipäivitykseen, joka julkaistiin tv-sarjan 10. tuotantokauden yhteydessä, sekä pelin neljännen syntymäpäivän kunniaksi katsauskauden jälkeen. Julkaistu päivitys on otettu positiivisesti vastaan pelaajien keskuudessa. Pelin ARPDAU laski verrattuna vuoden 2018 kolmanteen neljännekseen, mutta pysyi hyvällä, ja vuodelle 2019 tyypillisellä tasolla, vaikka päivittäisten käyttäjien määrä laski katsauskaudella.

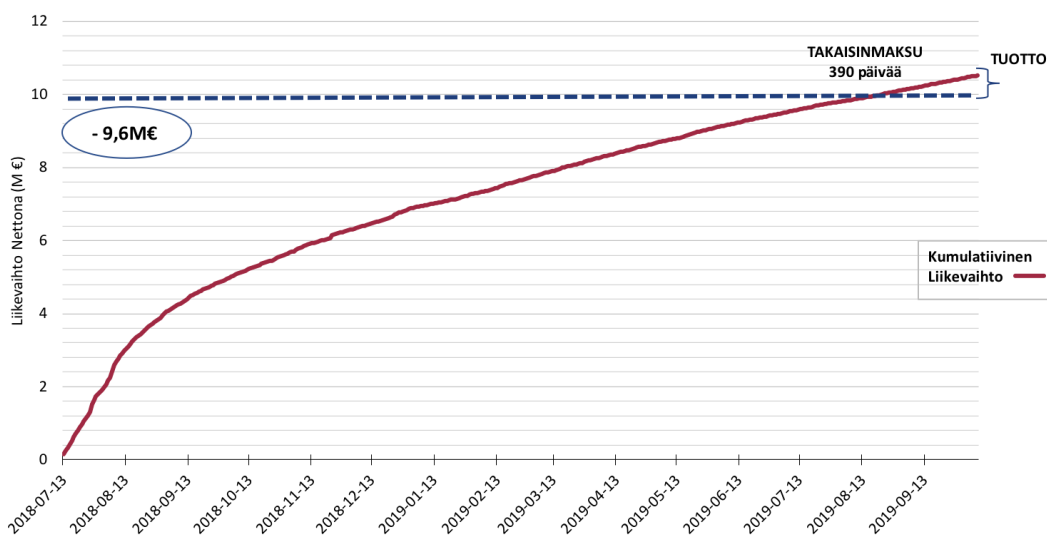
TWD: No Man's Land	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019	07-09/2019
Bruttomyynti (t€)	5 534	5 727	4 547	3 753	3 366
DAU	274 752	253 339	225 048	189 852	162 940
MAU	799 919	728 296	669 181	539 948	479 144
ARPDAU (USD)	0,26	0,28	0,25	0,24	0,23
ARPDAU (EUR)	0,24	0,25	0,22	0,22	0,21

The Walking Dead: Our World

Yhtiö on onnistunut nostamaan The Walking Dead: Our Worldin ARPDAUta 56,5 % vuoden 2018 kolmannelta neljännekseltä. Bruttomyynti on sen sijaan laskenut käyttäjämäärän laskun myötä, sillä pelissä on vuoden 2019 aikana ollut haasteita retention ylläpitämisessä. Tiimi on keskittynyt pelin ensikokemuksen uudistamiseen, jolla toivotaan olevan suotuisa vaikutus pelin alkupään retention vuoden 2019 loppupuolella. Mikäli retentio paranee ja ARPDAU pysyy stabiilina, yhtiöllä on mahdollisuus harkita pelin markkinoinnin hallittua skaalaamista ja tavoitella käyttäjämäärän nostoa.

Yhtiö kertoi vuoden 2018 kolmannelta neljänneksellä, että Our Worldin lähes 10 miljoonan euron markkinointipanostusten takaisinmaksuaika oli pidentynyt alunperin suunnitellusta 120 päivästä. Käyttäjryhmät, jotka hankittiin pelin lanseerauksen markkinointi-investoinneilla, olivat elokuuhun 2019 mennessä käyttäneet pelissä hankintahintansa edestä rahaa ja näin ollen lanseerauksen markkinointi-investoinnit maksoivat itsensä takaisin elokuuhun 2019 mennessä. Näiden käyttäjryhmien takaisinmaksuaika oli lopulta noin 390 päivää, mikä aiheutti yhtiön kassavirtaan merkittäviä haasteita. Our World on itsenäisenä projektina ollut kannattava vuoden 2018 neljänneltä neljännekseltä lähtien.

The Walking Dead: Our World -pelin alkuinvestoinnin takaisinmaksuaika



Kuva: Yhtiö sijoitti 9,6 miljoonaa euroa The Walking Dead: Our World -pelin pelaajahankintaan ensimmäisten viikkojen aikana. Hankintainvestoinnin myötä peliin tulleet pelaajat tuottivat investoinnin kulut takaisin 390 päivässä suunnitellun 120 päivän sijasta.

TWD: Our World	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019	07-09/2019
Bruttomyynti (t€)	8 219	5 793	4 961	5 200	4 473
DAU	386 109	222 943	210 693	154 936	127 078
MAU	2 096 120	758 542	982 345	602 486	528 751
ARPDAU (USD)	0,27	0,31	0,29	0,41*	0,40
ARPDAU (EUR)	0,23	0,28	0,26	0,37*	0,36

*ARPDAU sisältää sekä pelin sisäiset ostokset (IAP) että mainostulon alkaen 11.6.2019

Blade Runner

Blade Runner Nexus -pelin koemarkkinointivaihe jatkui katsauskaudella ja koemarkkinoinnissa keskityttiin erityisesti käytettävyyden testaukseen lupaavin tuloksin. Pelin tarkempaa testausta jatkettiin myös erilaisilla kohderyhmätestauksilla, joissa keskityttiin etenkin palautteen keräämiseen pelin avainmarkkinoilta. Peliin toteutettujen parannusten ja selvästi parantuneiden alustavien tulosten pohjalta Blade Runner Nexus -pelin toiminnallisuuksien viimeistely ja testaus jatkuvat.

Stranger Things





Kehitteillä oleva Stranger Things -peli on etenemässä esituotannon loppuvaiheeseen. Pelin kehityksessä on keskitytty hyödyntämään uudelleen jo olemassa olevia teknisiä komponentteja, mikä lisää tehokkuutta ja lyhentää pelin markkinoille tuomiseen kuluvaan aikaa. Pelitiimiä kasvatettiin katsauskaudella muutamalla henkilöllä ja pelitiimin koko on nyt lähes optimaalinen pelinkehityksen loppuun viemiseksi. Tavoitteena on julkaista peli alkuperäisen aikataulun mukaisesti vuonna 2020.

Julkistamattomat projektit

Yhtiö on panostanut pelien kehityksen toimintamallin uudistamiseen osana yhtiön suunnanmuutosprojektia. Uuden toimintamallin tavoitteena on lyhentää pelien tuotantoaikoja ja vähentää pelinkehityksen eri vaiheisiin liittyviä riskejä. Yhtiö on saanut prototyyppi- ja konseptointivaiheeseen useita uusia projekteja yhtiön uudistetun tuotekehitysmallin myötä ja jatkanut useiden merkittävien kansainvälisten lisenssien haltijoiden lisenssien tutkimista tulevaisuuden projekteja silmällä pitäen.

Mobiilipelien tekemisessä on tärkeää, että yhtiöllä on useita uusia projekteja eri kehitysvaiheissa, sillä alalle on tyypillistä, että vain osa kehitteillä olevista peleistä läpäisee testausprosessin ja julkaistaan. Yhtiön uusien toimintatapojen myötä, yhtiöllä on jatkossa useita eri prototyyppisiä ja konseptiteja kehitteillä, joita syntyy nopealla tahdilla, ja joita iteroidaan tai poistetaan kehityksestä. Tämän johdosta yhtiö ei enää julkaise pelinkehitysvaiheissaan konseptien ja prototyyppien lukumäärää, sillä niitä on huomattava määrä ja määrä vaihtelee nopealla tahdilla. Yhtiö raportoi edelleen esituotantovaiheesta alkaen pelien lukumäärän ja kehitysvaiheen.

Pelien kehitysvaiheet Q3 2019

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

Henkilöstö ja johto

Katsauskauden lopussa Next Games työllisti 105 työntekijää (143). Yhtiössä työskenteli katsauskauden aikana keskimäärin 107 työntekijää. Työntekijöistä 17 % työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa, 29 % työskenteli The Walking Dead: Our World -pelin parissa, 41 % uusissa projekteissa, ja 13 % työskenteli hallinnollisissa tehtävissä.

Ylimääräinen yhtiökokous päätti muutoksista hallituksen kokoonpanoon, jotka on kuvattu alla kohdassa ”Ylimääräisen yhtiökokouksen päätökset”.

Ylimääräisen yhtiökokouksen päätökset

Next Gamesin ylimääräinen yhtiökokous pidettiin Helsingissä 25.9.2019. Yhtiökokous hyväksyi kaikki hallituksen ehdotukset ja teki Next Gamesin 4.9.2019 julkistaman suunnitellun merkintäoikeusannin toteuttamiseksi tarvittavat yhtiökokouksen päätökset.

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valita yhtiön hallitukseen Joakim Achrénin tilalle Nicholas Seibertin toimikaudeksi, joka alkaa yhtiökokouksen päättyessä ja päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Tämän jälkeen hallituksen kokoonpano on seuraava: Petri Niemi (puheenjohtaja), Elina Anckar, Nicholas Seibert, Xenophin Lategan, Peter Levin ja Jari Ovaskainen.

Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättämään enintään 10.000.000 osakkeen antamista (noin 53,7 prosenttia yhtiön kaikista osakkeista päätöksen päivämääränä) osakkeenomistajien merkintäetuoikeuden mukaisesti.

Lisäksi yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättämään osakeannista ja/tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta siten, että valtuutuksen nojalla voidaan antaa osakkeenomistajien merkintäoikeudesta poiketen enintään 1.500.000 osaketta (noin 8,1 prosenttia yhtiön kaikista rekisteröidyistä osakkeista yhtiökokouskutsun päivämääränä). Valtuutuksen perusteella osakkeita ja/tai optio-oikeuksia voidaan antaa Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi ja valtuutus on voimassa 25.9.2024 asti.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Yhtiön hallitus päätti 25.9.2019 yhtiön ylimääräisen yhtiökokouksen antaman valtuutuksen perusteella noin 8 miljoonan euron merkintäoikeusannista, jossa tarjottiin 9 298 430 osaketta.

Merkintäoikeusannin merkintäaika päättyi 16.10.2019, ja merkintäoikeusannissa tarjotut osakkeet merkittiin kokonaisuudessaan. Osakeannissa merkittiin merkintäoikeuksilla yhteensä 3 928 234 osaketta ja ilman merkintäoikeuksia 430 100 osaketta, eli yhteensä 4 358 334 osaketta, joka vastaa noin 46,9 prosenttia tarjotuista 9 298 430 uudesta osakkeesta.

Merkintäsitoumuksen antaneiden Jari Ovaskaisen ja AMC Networks Ventures LLC:n merkinnät kattavat heidän pro rata -osuuksiensa lisäksi 4 940 096 osaketta, joka vastaa noin 53,1 prosenttia tarjottavista osakkeista. Yhtiön hallitus hyväksyi merkintäoikeusannin merkinnät 22.10.2019 ja kaupankäynti merkintäoikeusannissa tarjotuilla osakkeilla alkoi 23.10.2019. Merkintäoikeusannin seurauksena yhtiön osakkeiden lukumäärä nousi 9 298 430 osakkeella 18 610 270 osakkeesta yhteensä 27 908 700 osakkeeseen.

Tulevat tapahtumat

- Tilinpäätöstiedote tilikaudelta 2019 perjantaina 28.2.2020
- Next Gamesin vuosikertomus 2019 julkaistaan viimeistään viikolla 11 vuonna 2020.

Helsinki 1.11.2019

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.

Vaihtoehtoiset tunnusluvut

Next Games esittää taloudellisessa raportoinnissaan tiettyjä taloudellisia tunnuslukuja, jotka eivät perustu IFRS:ään (ns. vaihtoehtoiset tunnusluvut). Vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät sisällä tiettyjä ei-operatiivisia tai ei-kassavirtaperusteisia vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä, ja niiden tarkoituksena on kuvata jatkuvan liiketoiminnan taloudellista kehitystä ja parantaa vertailukelpoisuutta raportointikausien välillä. Vaihtoehtoisia tunnuslukuja ei tule pitää korvaavina mittareina verrattuna IFRS-tilinpäätösnormistossa määriteltyihin tunnuslukuihin.

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen määritelmät

Uudet tunnusluvut alkaen 1.1.2019

Next Games esittää uutena vaihtoehtoisena tunnuslukuna taloudellisessa raportoinnissaan liikeluoksen oikaistuna (Oikaistu liikelulos) IFRS 2 osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla. IFRS 16 mukaisia poistoja vuokrasopimuksista ei kuitenkaan oikaista liikeluksesta (lyhennettynä oikaistu liikelulos). Yhtiö esittää myös vastaavan oikaistun liikevoittoprosentin vaihtoehtoisena tunnuslukuna.

Toisin kuin aikaisempi oikaistu liikelulos, jossa IFRS osakeperusteisia maksuja ei oikaistu, uusi vaihtoehtoinen tunnusluku antaa paremman kuvan yhtiön operatiivisesta kannattavuudesta sillä tunnusluku eliminoi tulevien (ei liikevaihtoa tuottavien) projektien vaikutukset yhtiön nykyiseen kannattavuuteen, ja on informatiivisempi yhtiön liiketoiminnan kassavirran kannalta.

Uusi vaihtoehtoinen tunnusluku täydentää siten muita tunnuslukuja ja antaa sijoittajille arvokasta tietoa ja se tulee sisältymään Next Games:in taloudelliseen raportointiin Q1 2019 osavuosikatsauksesta lähtien. Vuonna 2018 taloudellisessa raportoinnissa vaihtoehtoisina tunnuslukuina esitetyjä oikaistua käyttökatetta ja oikaistua liikevoittoa ei esitetä enää Q1 2019 osavuosikatsauksesta alkaen.

Tunnuslukujen laskentakaavat

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

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

Oikaistu liikelulos Liikelulos (EBIT) oikaistaan IFRS 2 osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla. IFRS 16 mukaisia poistoja vuokrasopimuksista ei kuitenkaan oikaista liikeluksesta (lyhennettynä oikaistu liikelulos). Yhtiö esittää myös vastaavan oikaistun liikevoittoprosentin vaihtoehtoisena tunnuslukuna.

Käyttökate (EBITDA) Liikelulos (EBIT) oikaistaan poistoilla, sisältäen IFRS 16 poistot. Muiden peliyhtiöiden vertailukelpoisuuden takia yhtiö esittää myös toimintokohtaisessa tuloslaskelmassa EBITDA tunnuslukua.

Omavaraisuusaste

	Oma pääoma yhteensä
	----- x100
	Taseen loppusumma - Saadut ennakot

Current ratio

	Lyhytaikaiset varat

	Lyhytaikaiset velat

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.

Operatiiviset tunnusluvut

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.



NEXT GAMESTM