



TILINPÄÄTÖSTIEDOTE

1.1.-31.12.2021



TILINPÄÄTÖSTIEDOTE

Lyhyesti	1
Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen	2
Näkymät	3
Next Gamesin taloudellinen katsaus tammi-joulukuulta 2021	4
Taulukko-Osa	12
Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat	15

LYHYESTI

1.1.-31.12.2021 lyhyesti

- Liikevaihto oli 25,2 (27,2) miljoonaa euroa
- Bruttokate oli 13,5 (14,3) miljoonaa euroa, eli 54 % (52 %) yhtiön liikevaihdosta
- Liiketulos (EBIT) laski 2,2 miljoonaa euroa ja oli -5,6 (-3,4) miljoonaa euroa
- Oikaistu liiketulos laski 1,1 miljoonaa euroa ja oli -1,2 (-0,1) miljoonaa euroa
- Käyttökate (EBITDA) kääntyi negatiiviseksi ja oli -0,6 (0,5) miljoonaa euroa
- Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 5,6 (6,4) miljoonaa euroa, eli 22 % (24 %) liikevaihdosta
- Tuotekehityksen kulut olivat 6,7 (5,6) miljoonaa euroa, eli 27 % (21 %) liikevaihdosta
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli -0,9 (1,8) miljoonaa euroa
- Vuoden lopussa yhtiöllä oli 121 (104) työntekijää

1.7.-31.12.2021 lyhyesti

- Liikevaihto oli 12,9 (12,8) miljoonaa euroa
- Bruttokate oli 7,2 (6,7) miljoonaa euroa, eli 56 % (52 %) liikevaihdosta
- Liiketulos (EBIT) oli -3,4 (-1,7) miljoonaa euroa
- Oikaistu liiketulos oli -0,9 (-0,2) miljoonaa euroa
- Käyttökate (EBITDA) oli -0,7 (0,2) miljoonaa euroa
- Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 2,7 (3,0) miljoonaa euroa, eli 21 % (24 %) liikevaihdosta
- Tuotekehityksen kulut olivat 3,6 (2,9) miljoonaa euroa, 28 % (23 %) liikevaihdosta
- Liiketoiminnan nettorahavirta oli -1,6 (0,5) miljoonaa euroa

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

Avainluvut

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	Muutos	2021	2020	Muutos
Yhtiö						
Liikevaihto	12,9	12,8	1 %	25,2	27,2	-7 %
Bruttokate	7,2	6,7	7 %	13,5	14,3	-6 %
Käyttökate (EBITDA)	-0,7	0,2	-471 %	-0,6	0,5	-226 %
Liiketulos (EBIT)	-3,4	-1,7	102 %	-5,6	-3,4	64 %
Oikaistu liiketulos	-0,9	-0,2	342 %	-1,2	-0,1	1 083 %
Bruttokate %	56 %	52 %	4ppt	54 %	52 %	2 ppt
Käyttökate (EBITDA) %	-6 %	2 %	8ppt	-3 %	2 %	5 ppt
Liiketulos (EBIT) %	-27 %	-14 %	13ppt	-22 %	-12 %	10 ppt
Oikaistu liiketulos %	-7 %	-1 %	6ppt	-5 %	0 %	5 ppt
Liiketoiminnan kannattavuus						
Julkaistutoiminnan EBITDA	2,7	3,0	-9 %	5,6	6,4	-13 %
Julkaistutoiminnan EBITDA (%)	21 %	24 %	3ppt	22 %	24 %	2 ppt
Tuotekehityksen avainluvut						
Tuotekehityksen investoinnit	3,4	1,9	79 %	5,5	3,5	56 %
Tuotekehityksen menot	5,6	3,7	52 %	9,4	7,0	34 %

Yhtiön avainluvut vuosineljänneksittäin

EUR miljoonaa	10-12/2021	10-12/2020	Muutos	07-09/2021	07-09/2020	Muutos
Liikevaihto	7,5	6,7	12 %	5,3	6,1	-13 %
Bruttokate	4,4	3,5	26 %	2,8	3,2	-13 %
Käyttökate (EBITDA)	-0,7	0,0	-20 457 %	0,0	0,2	-104 %
Liiketulos (EBIT)	-2,6	-1,0	160 %	-0,8	-0,8	0 %
Oikaistu liiketulos	-0,7	-0,2	250 %	-0,2	0,0	-100 %
Bruttokate %	59 %	52 %	7ppt	53 %	52 %	1ppt
Käyttökate (EBITDA) %	-9 %	0 %	9ppt	0 %	3 %	3ppt
Liiketulos (EBIT) %	-35 %	-14 %	21ppt	-15 %	-13 %	2ppt
Oikaistu liiketulos %	-9 %	-3 %	6ppt	-4 %	1 %	5ppt

* Tilinpäätöstiedotetta ei ole tilintarkastettu. Tiedotteen taulukko-osassa esitetyt koko tilikautta koskevat tilinpäätöstiedot sisältyvät tilintarkastettuun konsernitilinpäätökseen.

TOIMITUSJOHTAJA TEEMU HUUHTANEN

2021: Liikevaihto kasvoi 12 % neljännellä neljänneksellä, Stranger Things: Puzzle Tales tuotot yli puoli miljoonaa euroa.

2021 toi mukanaan monia myönteisiä muutoksia ja uusia aloitteita Next Gamesille. Yhdessä kumppanimme Netflixin kanssa julkaisimme Stranger Things -sarjan faneille kehitetyn Stranger Things: Puzzle Tales -pelin. Keskittymisemme vankan tuotekehityspotken aikaansaamiseksi tuotti myös tulosta, kun saimme rakennettua kolme uutta pelitiimiä ja tiimejä tukevat puitteet tulevaisuuden pelinkehitystä varten.

Olen erittäin tyytyväinen jopa 16,5 miljoonan yhdysvaltain dollarin arvoisen yhteistyösopimuksen aikaansaamisesta vielä julkistamattoman mobiilipelin kehittämisestä merkittävän, globaalin mediayhtiön kanssa. Kumppanuus on looginen jatkumo Next Gamesin strategialle keskittyä rakentamaan pitkän tähtäimen strategisia kumppanuuksia, sekä vahvistamaan yhtiön portfoliota ja riskipositiota erilaisin sopimusrakentein.

Liikevaihtomme kasvoi vuoden viimeisellä neljänneksellä 12 %, 7,5 (6,7) miljoonaa euroon. Valtaosa kasvusta liittyi sovitun yhteistyösopimuksen alkamiseen, sekä Stranger Things: Puzzle Tales-pelin kasvattamiseen. Ensimmäisten kuukausiensä aikana Stranger Things: Puzzle Tales on tuottanut yli puoli miljoonaa euroa liikevaihtoa. Odotamme uusia parannuksia pelin monetisaatioon vuoden 2022 aikana, joista muodostuu vankka pohja tulevaisuuden kasvulle. Pelin vaikutus koko vuoden liikevaihtoon oli toistaiseksi verrattain vaatimaton sillä peli tuotti liikevaihtoa vasta vuoden 2021 loppupuolella. Koko vuoden 2021 liikevaihto oli 25,2 (27,2) miljoonaa euroa.

Molemmat The Walking Dead -pelimme, No Man's Land ja Our World, paransivat kannattavuuttaan. Tämä yhdistettynä vastikään allekirjoitettuun yhteistyösopimukseen auttoi meitä minimoimaan tappioita Stranger Things: Puzzle Tales-pelin siirtyessä loppuvuodesta kasvuvaiheeseen, jossa kaikki tai suurin osa pelin liikevaihdosta investoidaan takaisin käyttäjähankintaan ja pelin kasvattamiseen.

Yhtiön käyttökatteeseen vaikuttivat kasvaneet tuotekehityskulut, sekä Stranger Things: Puzzle Tales -pelin markkinointi-investoinnit. Tavoittelimme alunperin neutraalia tai positiivista käyttökattetta vuodelle 2021, mutta päädyimme - 0,6 miljoonaa euroon verrattuna edellisen vuoden 0,5 miljoonan euron käyttökatteeseen.

Tästä huolimatta saavuttamamme julkaisuliiketoiminnan kannattavuus on erinomainen perusta yhtiölle ja näkemyksemme mukaan näyttö siitä, että huolimatta käyttäjähankinnan kasvavista haasteista, uskomme, että meillä on avaimet menestykseen käsissämme lisenssipelistrategiamme ja aktiivisen portfolionhallintamme ansiosta.

Maaliskuussa 2021 järjestimme kasvun tueksi suunnatun osakeannin kotimaisille ja kansainvälisille institutionaalisille sijoittajille voidaksemme solmia uusia kumppanuuksia ja lisenssisopimuksia sekä rahoittaa uusien pelien kehittämistä ja tukea yhtiön nykyistä strategiaa.

Teemme aktiivisesti työtä henkilöstömme moninaisuuden eteen. Emme pyri yhtenäiskulttuuriin, vaan haluamme, että jokainen työntekijä voi tuoda oman lisänsä kulttuuriimme ja arvoihimme ja tehdä työyhteisöstämme rikkaamman. Päätimme vuonna 2021 tavoitella entistä tasapainoisempaa työyhteisöä, muun muassa siten, että vuoteen 2030 mennessä 50 prosenttia työntekijöistämme olisi naisia tai muuksi kuin mieheksi itsensä identifioivia.

Tulemme monenlaisista taustoista. Edustamme 28 kansallisuutta ja 22 % työntekijöistämme on muita kuin miehiksi itsensä identifioivia. Vuonna 2020 perustimme monimuotoisuutta, osallisuutta ja yhteenkuuluvuutta edistävän eturyhmän, johon osallistuu työntekijöitä kaikista organisaation osista. Olemme myös keskittyneet erityisesti varmistamaan tasavertaisen ja oikeudenmukaisen palkkapolitiikan yhtiössämme, sekä huolehtimaan että rekrytointiprosessimme on vapaa kaikesta mahdollisesta tahattomasta syrjinnästä.

Vuosi 2022 alkoi jännittävässä merkeissä Netflixin 2.3.2022 julkistamalla vapaaehtoisella, suositellulla ostotarjouksella kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista Next Games Oyj:n osakkeista ja optio-oikeuksista. Next Games on järkähtämättömästi kulkenut alkuperäisen visiomme polkua: päästä globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi, ja yhteistyössä heidän kanssaan luoda pitkäkestoista ja vuorovaikutteista viihdettä maailman rakastetuimpien brändien pohjalta.

Yhdistyminen maailman suurimman suoratoistopalveluyrityksen Netflixin kanssa on meille looginen ja innostava mahdollisuus jatkaa vuorovaikutteisen viihteen luomista ja strategiamme toteuttamista. Tiivis yhteistyömme Netflixin kanssa Stranger Things: Puzzle Tales -pelin kehittämisessä on jo todistanut, että meillä on vahva kumppanuussuhde. Tämä on ainutlaatuinen mahdollisuus nostaa studiomme tasoa entistä korkeammalle joka saralla ja jatkaa missiomme toteuttamista yhdessä.

Missiomme on olla suunnannäyttäjä viihdebrändien muuntamisessa mobiilipeleiksi, joiden ytimessä on aito ja sosiaalinen fanikokemus. Yhdessä Next Games -tiimin kanssa lähden erittäin mielelläni jatkamaan kunnianhimoisten suunnitelmiamme eteenpäin viemistä vuonna 2022.

Haluan kiittää pelaajiamme, että pidätte jalkamme maassa, henkilöstöämme tinkimättömästi fokuksesta luoda aitoa ja pitkäaikaista mobiiliviihdettä sekä sijoittajiamme heidän tuestaan.

NÄKYMÄT

Näkymät vuodelle 2022

Yhtiö pyrkii kasvattamaan avainpeliensä liikevaihtoa ja kehittämään uusia pelejä. Next Games uskoo tuotekehitys- ja hallintokulujen pysyvän samalla tasolla kuin vuonna 2021.

Näkymien perusta

Yhtiön päätös olla julkaisematta näkymää liikevaihtoon tai kannattavuuteen vuodelle 2022 perustuu uusien pelien tuottaman liikevaihdon ennustamisen epävarmuuteen. Yhtiö palaa näkymän antamiseen, kun sellainen voidaan luotettavasti antaa.

Webcast ja puhelinkonferenssi

Järjestämme tulosjulkistuspäivänä englanninkielisen webcastin ja puhelinkonferenssin. Tuloksen esittelevät Next Games Oyj:n toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen ja talousjohtaja Annina Salvén. Englanninkielinen tilaisuus alkaa klo 14:00. Tilaisuutta voi seurata webcast-lähetyksenä osoitteessa: <https://nextgames.videosync.fi/2021-q4> tai puhelimitse.

Puhelinkonferenssin tiedot:

Osallistu soittamalla muutamaa minuuttia ennen tilaisuuden alkua sijaintiasi vastaavaan numeroon.

Vahvistuskoodi: **60240273#**

FI: +358 981 710 310

SE: +46 856 642 651

UK: +44 333 300 0804

US: +1 631 913 1422

Lisätietoja

Saara Bergström

Viestintäjohtaja

investors@nextgames.com

Hyväksytty neuvonantaja: Alexander Corporate Finance Oy, puh. +358 50 520 4098

Next Games

Next Games (Nasdaq First North Growth Market Finland: NXTGMS) 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 suunnannäyttävä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, palvelupohjaisten mobiilipelien alalla. www.nextgames.com/fi.

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021

Markkinakatsaus

Globaali pelimarkkina laski odotetusti vuositasolla 1,1 prosenttia 178,8 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuoden 2021 aikana, vuoden 2020 ennätystason jälkeen. Pidemmän aikavälin kasvun odotetaan jatkuvan keskimäärin 8,7 prosentin vuositasolla (2019-2024). COVID-19-pandemian aiheuttamat operatiiviset haasteet vaikuttivat lähinnä PC- ja konsoli-segmentteihin ja siten negatiiviseen kasvuun vuoden 2021 aikana.

Mobiilipelisegmentti jatkoi kasvamistaan 4,4 prosentin vuositasolla ja tuotti yhteensä 90,7 miljardin Yhdysvaltain dollarin liikevaihdon vuonna 2021. Mobiilipelisegmentti vastaa tällä hetkellä yli puolta globaalista pelimarkkinasta ja yli 90 prosenttia tämän vuoden pelaajista pelaa mobiililaitteilla.

Applen iOS 14.5 päivitys ja IDFA-tiedon jakamisen rajoittaminen aiheutti suuren murroksen käyttäjähankinnassa mobiilimarkkinoilla ja heikensi merkittävästi kehittäjien mahdollisuutta kohdentaa markkinointikampanjoitaan korkealaatuisten pelaajien hankintaan. Tämän johdosta jotkut yhtiöt ovat ilmoittaneet liikevaihtonsa iOS-alustalla laskeneen 15-35 prosenttia.

Käyttäjähankintakustannusten ja pelaajista kilpailun lisääntyessä lisenssien merkitys pelialalla kasvaa. Tunnettavuuden merkitys pelin lataamisessa on merkittävä, alle neljäsosa amerikkalaisista kertoo kokeilleensa mobiilipeliä josta eivät ole kuulleet aiemmin.

COVID-19 -pandemian vaikutukset

Yhtiö siirtyi etätyöskentelyyn vuonna 2020, ja tämä jatkui vuoden 2021 ajan. Poikkeusoloista huolimatta yhtiö pystyi jatkamaan pelien kehitystä normaalisti. COVID-19-pandemian vaikutukset ovat olleet vähäiset yhtiön peliliiketoimintaan, jonka johdosta muutoksia ei ole tapahtunut liikevaihdon tuloutuksen ajankohdassa, liikearvossa, kehitysmenojen aktivoinnissa eikä arvonalentumisissa.

Liikevaihdon tuloutukseen kytketty pelaajakäyttäytyminen on vaihdellut kausiluontoisesti ja tyypilliseen tapaan raportointikaudella. Yhtiö on arvioinut, että pandemian jatkuminen ei vaikuta liiketoimintaan merkittävästi.

(Lähteet: [@Newzoo 2021 Global Games Market Report](#) & [@Consumer Acquisition](#))

Liikevaihdon ja tuloksen kehitys

Vuonna 2021 Next Gamesin liikevaihto oli 25,2 (27,2) miljoonaa euroa, laskua edelliseen vuoteen verrattuna oli 7 %. Liikevaihdosta 12,9 (12,8) miljoonaa muodostui vuoden toisella puoliskolla. Next Gamesin käyttökate (EBITDA) laski vuonna 2021 ja oli -0,6 (0,5) miljoonaa euroa. Myös Next Gamesin liiketulos (EBIT) laski vuonna 2021 ja oli -5,6 (-3,4) miljoonaa euroa.

Tilikauden tappio oli -5,3 (-3,9) miljoonaa euroa. Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,0 (-0,5) miljoonaa euroa. Tilikauden verot olivat 0,3 (0,2) miljoonaa euroa johtuen laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,18 (-0,14) euroa.

Rahavirta, rahoitus ja tase

Taseen loppusumma vuonna 2021 oli 33,5 (30,1) miljoonaa euroa. Omavaraisuusaste oli 57 % (67 %). Tilikauden 2021 aikana rahat ja pankkisaamiset laskivat 2,1 miljoonaa euroa ja olivat tilikauden lopussa 2,2 (4,3) miljoonaa euroa.

Liiketoiminnan nettorahavirta kääntyi negatiiviseksi vuoden 2021 aikana. Vuoden 2021 toisella puoliskolla liiketoiminnan nettorahavirta oli -1,6 (0,5) miljoonaa euroa. Vuonna 2021 liiketoiminnan nettorahavirta oli -0,9 (1,8) miljoonaa euroa. Liiketoiminnan nettorahavirtaan vaikutti Stranger Things: Puzzle Talesin skaalaus, joka vaati markkinointi-investointeja etupainotteisesti.

Vuoden 2021 toisella puoliskolla rahoituksen rahavirta oli 0,6 (-0,6) miljoonaa euroa. Kokonaisuudessaan rahoituksen rahavirta oli 4,1 (-1,3) miljoonaa euroa vuonna 2021. Raportointikauden rahoituksen rahavirtaan vaikutti eniten maaliskuussa 2021 toteutettu merkintäoikeusanti. Tämän lisäksi rahoituksen rahavirta muodostui pääosin leasing-velan maksuista liittyen yhtiön toimitiloihin ja lähipiirilainaan.

Next Games jatkoi panostamista tuotekehitykseen ja vuoden 2021 investointien rahavirta oli -5,5 (-3,5) miljoonaa euroa. Investointien rahavirrasta -1,9 (-1,8) miljoonaa euroa kohdistui vuoden toiselle puoliskolle.

Vuoden 2021 aikana Next Gamesille maksettiin 0,6 (0,3) miljoonaa euroa Business Finlandin avustusta. Projekti alkoi joulukuussa 2019 ja sen arvioidaan päättyvän viimeistään 31.5.2022. Projektissa on neljä vaihetta ja Business Finland maksaa rahoituksen raportoitujen kustannusten ja projektin etenemisen perusteella neljässä erässä. Vertailukaudella Next Gamesille maksettiin 0,1 miljoonaa euroa Business Finlandin liiketoiminnan kehitysrahoitusta häiriötilanteessa.

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021

JATKUU

Julkaisutoiminta

Next Gamesin julkaisuliiketoiminta sisältää kaikki julkaistujen pelien tuotot ja kulut, minkä lisäksi julkaisuliiketoiminnalle on kohdistettu osuus yhtiön yleisistä kuluista henkilöstömäärään perustuen. Julkaisutoiminta kuvaa yhtiön liiketoiminnan kannattavuutta ilman julkaisemattomien pelien tuotekehitykseen liittyvää kulurasitusta.

Yhtiön julkaisutoiminta jatkoi vuonna 2021 kannattavalla tasolla, The Walking Dead: No Man's Land ja Our World -pelien vetämänä. Stranger Things: Puzzle Tales julkaistiin vuoden 2021 toisella puoliskolla. Pelien alkuvaiheen markkinointipanostusten ollessa suhteessa korkeampia tämä vaikutti julkaisutoiminnan kannattavuuteen vuoden viimeisellä neljänneksellä. Vuonna 2021 julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 5,6 (6,4) miljoonaa euroa, eli 22 % (24 %) liikevaihdosta.

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	Muutos	2021	2020	Muutos
Liikevaihto	12,9	12,8	1 %	25,2	27,2	-7 %
Bruttokate	7,2	6,7	7 %	13,5	14,3	-6 %
Liiketoiminnan muut tuotot	-	-	-	-	0,1	-100 %
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-5,6	-4,5	25 %	-9,9	-9,5	4 %
Julkaisutoiminnan liike-tulos (EBIT)	1,5	2,2	-30 %	3,6	4,8	-26 %
Julkaisutoiminnan poistot	1,2	0,8	-51 %	2,0	1,6	26 %
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	2,7	3,0	-9 %	5,6	6,4	-13 %
EBITDA %	21 %	24 %	3ppt	22 %	24 %	2ppt

Julkaisutoiminnan kannattavuuden määritelmä ja laskelmat löytyvät kohdasta "Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat".

JULKAISTUJEN PELIEN YHDISTETYT KESKEISET OPERATIIVISET TUNNUSLUVUT

	10-12/2021	07-09/2021	04-06/2021	01-03/2021	10-12/2020
Bruttomyynti(MEUR)	7,5	5,3	5,8	6,1	6,6
DAU	208 733	174 741	188 707	205 424	207 310
MAU	893 919	559 683	612 328	688 366	672 576
ARPDau(USD)	0,36	0,37	0,38	0,39	0,49
ARPDau(EUR)	0,31	0,31	0,32	0,32	0,41

The Walking Dead: No Man's Land

No Man's Land jatkoi erittäin kannattavaa ja tasaista kuukausittaista tuloksetekoaan läpi vuoden 2021 ja saavutti yli 30 % käyttökateen (EBITDA) raportointikauden aikana.

Keskiössä oli live-operaatioiden laajentaminen sekä TV-sarjaan liittyvän sisällön tuominen peliin. Raportointikauden toisella puoliskolla peliin lisättiin uusi pelimoodi ennestään lisäämään pelaajiemme sitoutuneisuutta. Peli juhlisti myös 6-vuotissyntymäpäiväänsä live-tapahtumien sarjalla, sisältäen kolme viikkoa kestäneen kampanjan joka tarjosi pelinsisäisiä erikoispalkintoja pelaajille.

TWD: NO MAN'S LAND	10-12/2021	10-12/2020	07-09/2021	07-09/2020	2021	2020
Liikevaihto	3,3	4,1	3,4	3,4	14,4	15,5
EBITDA	0,8	1,5	1,0	1,1	4,4	4,7
EBITDA %	25 %	36 %	29 %	32 %	30 %	30 %

The Walking Dead: Our World

Our World jatkoi parantuneella kannattavuudella ja saavutti 15 % käyttökateen (EBITDA) raportointikaudella. Tiimin koon skaalaus alaspäin aloitettiin vuoden 2021 ensimmäisen puoliskon aikana ja se jatkui toisen puoliskon aikana, fokuksen ollessa pelin tehokkaassa live-operaatiossa ja kannattavuuden optimoinnissa. Vuoden 2021 toisen puoliskon parantuneen käyttökateen (EBITDA) ollessa merkinä näiden tavoitteiden onnistumisesta.

Raportointikauden aikana Our World jatkoi pelaajien sitouttamista sisällöllään sekä toiminnantäyteisillä pelin sisäisillä kausilla. Heinäkuun alussa toteutimme suuren muutoksen Guild Board -toiminnallisuudessa, joka johti sitouttavampaan sekä nautittavampaan pelaajakokemukseen. Pelaajien sitouttamisen parantamiseksi peliin tuotiin myös uudet sisällönhallinnointijärjestelmät. Pelaajia ilahduttivat julkaistut uudet pelin sisäiset tapahtumat, sekä ylimääräiset Battle Passit jotka tarjosivat erittäin huokuttelevan arvolupauksen pelaajille.

TWD: Our World	10-12/2021	10-12/2020	10-12/2021	10-12/2020	2021	2020
Liikevaihto	1,8	2,5	1,9	2,7	8,3	11,6
EBITDA	0,2	0,2	0,4	0,5	1,2	1,7
EBITDA %	13 %	8 %	19 %	17 %	15 %	15 %

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021

JATKUU

Stranger Things: Puzzle Tales

Peli julkaistiin ensimmäisille markkinoille joulukuussa 2020 ja sen kehitys jatkui vuoden 2021 ajan yhtiön isoimpana tuotteena. Yhdysvaltain markkinat avattiin syyskuussa Androidilla ja lokakuun aikana iOS:lla samaan aikaan ensimmäisten globaalien markkinoiden kanssa. Pelin aktiivisten päivittäisten pelaajien määrää kasvatettiin 50 000 pelaajaan vuoden 2021 loppuun mennessä ja vuoden aikana ARPAU parani globaalilla tasolla 0,24 yhdysvaltain dollariin joulukuussa 2021. Pelin monetisaatiota parantavia päivityksiä tehdään vuoden 2022 aikana ja pelaajamäärän kasvun tähdätään osuvan Stranger Things -sarjan neljännen kauden julkaisun yhteyteen.

Nimeämätön Co-Development yhteistyösopimus

Next Games julkisti 15.12.2021 allekirjoittaneensa yhteistyösopimuksen mobiilipelin kehittämisestä merkittävän, globaalin media-yhtiön kanssa. Sopimuksen yhteenlaskettu arvo on enintään 16,5 miljoonaa yhdysvaltain dollaria, joka maksetaan Next Gamesille viiden vuoden aikana alkaen vuodesta 2021.

Tuotekehitystoiminta

Yhtiön suorat tutkimus- ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät tulosvaikutteiset panostukset raportointikaudella olivat 6,7 (5,6) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 5,5 (3,5) miljoonaa euroa tilikauden aikana. Keskimäärin yhtiön työntekijöistä 61 % (58 %) työskenteli tuotekehityksen parissa.

TUOTEKEHITYSTOIMINTA

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	Muutos	2021	2020	Muutos
Henkilöstökulut	-3,2	-2,5	28 %	-5,7	-4,5	26 %
Ulkopuoliset palvelut	-1,4	-0,4	244 %	-1,9	-0,8	140 %
Osakeperusteiset maksut	-0,2	-0,1	118 %	-0,3	-0,2	41 %
Kohdennetut yleiskustannukset	-0,8	-0,8	3 %	-1,5	-1,6	-4 %
Menot yhteensä	-5,6	-3,7	52 %	-9,4	-7,0	34 %
Poistot	-1,4	-1,0	39 %	-2,8	-2,1	32 %
Aktivoinnit	3,4	1,9	79 %	5,5	3,5	56 %
Toiminnon kulut yhteensä	-3,6	-2,9	24 %	-6,7	-5,6	20 %
Osuus liikevaihdosta, %	28 %	23 %	5ppt	27 %	21 %	6ppt

Blade Runner Rogue

Pelin kehitystyö lopetettiin raportointikauden jälkeen.

New Games

Vuoden 2020 viimeisellä vuosineljänneksellä Next Games järjesti kaikki uudet peliprojektihankkeensa yhden yhtenäisen yksikön alle. New Games -yksikön tavoitteena on toimia sisäisenä hautomona ja kiihdyttäjänä uusille pelialoitteille. Vuoden 2021 viimeisen neljänneksen aikana neljä eri pelitiimiä toimi yksikön alla.

Henkilöstö ja johto

Henkilöstö

Vuoden 2021 lopussa Next Gamesilla oli 121 (104) työntekijää, jotka edustivat 28 (22) kansallisuutta. Työntekijöistä 79 % (78 %) olivat mieheksi itsensä identifioivia 20 % (22 %) oli naiseksi itsensä identifioivia ja 2 % (1 %) muita tai ei-binäärisiä. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä vuonna 2021 oli 113 henkilöä (109).

EUR miljoonaa	2021	2020
Palkat	3,6	4,6
Muut henkilösivukulut	0,1	0,1
Osakeperusteiset maksut	0,5	0,4
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	0,6	0,7
Yhteensä	4,8	5,8

Hallituksen kokoonpano ja valiokunnat

Varsinainen yhtiökokous 31.3.2021 valitsi hallitukseen seuraavat jäsenet:

- Petri Niemi, puheenjohtaja
- Jari Ovaskainen, hallituksen jäsen
- Peter Levin, hallituksen jäsen
- Elina Anckar, hallituksen jäsen
- Nicholas Seibert, hallituksen jäsen
- Riikka Tieaho, hallituksen jäsen

Hallitus on arvioinut jäsentensä riippumattomuuden. Kaikki hallituksen jäsenet ovat yhtiöstä riippumattomia. Jari Ovaskainen omistaa yhtiöstä 28,53 %. Muut hallituksen jäsenet ovat riippumattomia yhtiön osakkeenomistajista.

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021 JATKUU

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

Toimitusjohtaja ja konsernin johto

Next Games Oyj:n johtoryhmän jäsenet vuoden 2021 lopussa olivat:

- Teemu Huuhtanen, Toimitusjohtaja
- Annina Salvén, Talousjohtaja
- Saara Bergström, Viestintäjohtaja
- Joonas Laakso, Henkilöstöjohtaja
- Yiannis Alexopolous, Kasvujohtaja
- Tero Teelahti, Teknologiajohtaja (nimitetty kesäkuussa 2021)
- Juha Matikainen, Operatiivinen johtaja (nimitetty kesäkuussa 2021)

Kesäkuussa 2021 Tero Teelahti, Teknologiajohtaja, sekä Juha Matikainen, Operatiivinen johtaja, nimettiin johtoryhmään. Kalle Hiitola (Head of New Games) ja Matias Ärje (Teknologiajohtaja) päättivät siirtyä syrjään johtoryhmästä, mutta jatkavat yhtiön työntekijöinä.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Next Games Oyj:n osake (NXTGMS), ISIN-tunnus FI4000233267, on listattu Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla. Osakkeet kuuluvat Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään arvo-osuusjärjestelmään. Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2021 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä oli 30 063 795 rekisteröityä osaketta vuoden 2021 lopussa (27 985 988). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Osakkeiden lukumäärän painotettu keskiarvo vuonna 2021 oli 30 047 359 (27 944 968) osaketta ja vuoden toisella puoliskolla painotettu keskiarvo oli 30 053 265 (27 968 180).

Raportintikauden aikana yhtiö laski liikkeelle 2 020 000 uutta osaketta nopeutetussa institutionaalisille sijoittajille suunnatussa osakeannissa. Osakkeen osakekohtainen merkintähinta osakeannissa oli 2,10 euroa. Osakkeista maksettu merkintähinta oli yhteensä 4 242 000 euroa ja se kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Vuoden 2021 aikana rekisteröitiin yhteensä 57 807 (69 764) uutta osaketta optio-oikeuksilla tapahtuneiden osakemerkintöjen seurauksena. Osakkeiden merkintähinnat perustuvat optio-ohjelmien ehtoihin ja optio-oikeuksien saajien yksilöllisiin optiosopimuksiin. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin ja ne ovat tuottaneet samat oikeudet yhtiön vanhojen osakkeiden kanssa rekisteröintipäivästä lähtien. Tilikaudella merkityistä osakkeista maksettu merkintähinta, yhteensä 42 409,98 (19 059,84) euroa, kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkintöjen johdosta.

Joulukuun lopussa yhtiöllä oli 8 369 (7 005) rekisteröityä osakkeenomistajaa. 21,6 % (23,2 %) kaikista osakkeista on hallintarekisteröityjä. Vuonna 2021 osakkeen korkein hinta oli 3,30 (2,67) euroa ja alhaisin hinta 0,91 (0,55) euroa osakkeelta. Vuoden 2021 lopussa osakkeen päätöshinta oli 1,14 (2,24) euroa ja yhtiön markkina-arvo noin 34 (63) miljoonaa euroa. Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla vaihdettujen osakkeiden lukumäärä oli noin 14,7 (11,5) miljoonaa.

NEXT GAMES OYJ 20 SUURINTA OMISTAJAA 31.12.2021

Osakkeenomistajat	Osakkeet	% osakkeista
1 Ovaskainen Jari Juhani Rainer	8 578 068	28,53
2 Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,23
3 Achrén Joakim Tomas Johan	877 901	2,92
4 Jumisko Jaakko Ensio	690 246	2,30
5 Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	620 000	2,06
6 Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	589 066	1,96
7 Achrén Mikael Jan Kennet	533 549	1,77
8 Lions Gate Entertainment Inc.	524 461	1,74
9 Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	279 678	0,93
10 OP-Suomi Mikroyhtiöt Esr	272 784	0,91
11 Vaah Holdings Oy	266 720	0,89
12 Vartia Arvo Arnar Antero	262 995	0,87
13 Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,58
14 Ikola Ville Antero	162 000	0,54
15 Nuard Ventures Oy	150 000	0,50
16 Vilpo Oy	150 000	0,50
17 Hollming Toni Kristian	144 574	0,48
18 Danske Invest Suomi Osake	139 094	0,46
19 Cunzi Sylvain Gérard Lionel	110 024	0,37
20 Pardon Christophe	107 637	0,36
20 suurinta omistajaa yhteensä	15 603 391	51,90
Hallintarekisteröityä*	6 481 041	21,56
Muut osakkeet	7 979 363	26,54
Yhteistilillä	33 776	0,11
Yhteensä	30 063 795	100,00

* AMC Networkin omistus 14,81 % yhtiön osakekannasta, eli 4 451 488 osaketta sisältyy hallintarekisteröityihin osakkeisiin.

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021

JATKUU

Osakeperusteiset kannustinohjelmot

Next Gamesilla oli raportointikaudella voimassa viisi osakeperusteista kannustinohjelmää: optio-ohjelma 2015, optio-ohjelma 2017, optio-ohjelma 2018, optio-ohjelma 2019 ja optio-ohjelma 2020. Optio-ohjelmiin liittyy ansaintajakso, joka on vähintään 12 kuukautta ja enintään 48 kuukautta. Vuoden 2015 ohjelma oikeuttaa merkitsemään neljä (4) osaketta jokaista optio-oikeutta vastaan. Muut ohjelmat oikeuttavat merkitsemään yksi (1) osake jokaista optio-oikeutta vastaan.

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. Kaikista Next Gamesin työntekijöistä tulee optio-oikeuksien haltijoita koeajan päätyttyä. Yhtiö aikoo jatkossakin jakaa optio-oikeuksia kaikille uusille työntekijöille koeajan päätyttyä pitkän aikavälin kannustimena. Optio-oikeus on aina maksuton.

MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2021 AIKANA

Optio-ohjelmat	1.1.2021 Ulkona olevien optioiden määrä	Myönnetty	Lunastettu	Käytetty	Rauennut	Menetetyt	31.12.2021 Optioiden määrä
2015	82 881	-	-	-3 496	-	-3 987	75 398
2017	159 863	-	-	-4 648	-	-41 746	113 469
2018	408 458	-	-	-7 500	-	-82 948	318 010
2019	776 980	-	-	-15 650	-	-169 345	591 985
2020	102 782	1 290 020	-	-3 450	-	-27 299	1 362 053
Yhteensä	1 530 964	1 290 020	-	-34 744	-	-325 325	2 460 915

Vuoden 2015 ohjelma oikeuttaa merkitsemään neljä (4) osaketta jokaista optio-oikeutta vastaan. Muut ohjelmat oikeuttavat merkitsemään yksi (1) osake jokaista optio-oikeutta vastaan.

MERKINTÄHINNAT

Optio-ohjelmat	Osakkeen merkintähinta per Optio	2021 Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	2020 Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo
2015*	2,66 € - 5,10 €	0,85 €	0,86 €
2017	1,14 € - 7,90 €	1,14 €	1,14 €
2018	1,14 € - 6,17 €	1,14 €	1,14 €
2019	0,85 € - 1,38 €	0,85 €	-
2020	0,96 € - 2,29 €	0,96 €	-
Yhteensä	0,85 € - 7,90 €	0,96 €	1,00 €

*yksi (1) optio oikeuttaa neljän osakkeen merkintään.

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 free-to-play peliensä tuottamasta myynnistä ja tällä hetkellä kolme sen peleistä tuottaa liikevaihtoa. 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. Viivästyksset 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, mistä johtuen 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 TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021

JATKUU

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 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 Games on aktivoinut taseeseensa pelinkehitysmenoja, joihin kohdistuvat tulevat tuotot ovat epävarmoja. Lisäksi Next Gamesin taseeseen sisältyy kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti merkittävä liikearvoa ja muita omaisuuseriä. Näitä omaisuuseriä koskevissa arvonalentumistestauksissa yhtiön johto tekee arvioita tulevista tuotoista ja kassavirroista, joiden toteutumatta jääminen voi johtaa arvonalentumistappioiden kirjaamiseen kyseisistä omaisuuseristä.

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 yhtiökokous pidettiin Helsingissä 31.3.2021. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta ja myönsi kaikille hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 1.1.2020-31.12.2020. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta ei makseta osinkoa.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään omien osakkeiden hankinnasta, uusien osakkeiden liikkeelle laskemisesta ja osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta.

Varsinainen yhtiökokous valitsi hallituksen jäsenet ja tilintarkastajan. Hallituksen jäseniksi valittiin: Petri Niemi, Jari Ovaskainen, Peter Levin, Elina Anckar, Nicholas Seibert ja Riikka Tieaho. Yhtiön tilintarkastajaksi valittiin tilintarkastusyhteisö Deloitte Oy jonka nimeämä päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Mikko Lahtinen.

Yhtiökokous päätti kannattaa esitettyä toimielinten palkitsemispolitiikkaa. 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. Lisäksi hallituksen jäsenten matkakulut korvataan yhtiön matkustusohjesäännön mukaisesti.

Varsinainen yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Tämä valtuutus kumosi varsinaisen yhtiökokouksen 27.5.2020 antaman valtuutuksen omien osakkeiden hankkimisesta. Osakkeita voidaan hankkia tai ottaa pantiksi yhtiön pääomarakenteen kehittämiseksi, yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muutoin edelleen luovutettaviksi tai mitätöitäviksi. Valtuutus on voimassa seuraavan yhtiökokouksen päättymiseen, kuitenkin enintään 30.6.2022 asti. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutusta ei ole käytetty.

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021

JATKUU

Varsinainen yhtiökokous 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 2 700 000 osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä. 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 ei kumoa aikaisempia valtuutuksia, joiden nojalla yhtiön hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden ja/tai optio-oikeuksien tai muiden osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutus on voimassa seuraavan yhtiökokouksen päättämiseen, kuitenkin enintään 30.6.2022 asti. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutusta ei ole käytetty.

Yhtiökokouksen jälkeen pitämässään järjestäytymiskokouksessa hallitus valitsi keskuudestaan puheenjohtajaksi Petri Niemen. Elina Anckar valittiin tarkastusvaliokunnan puheenjohtajaksi ja Riikka Tieaho, sekä Petri Niemi jäseneksi. Kaikki heistä ovat riippumattomia sekä yhtiöstä että sen merkittävistä osakkeenomistajista. Petri Niemi valittiin palkitsemisvaliokunnan puheenjohtajaksi ja Jari Ovaskainen jäseneksi. Petri Niemi on riippumaton sekä yhtiöstä että sen merkittävistä osakkeenomistajista. Jari Ovaskainen on riippumaton yhtiöstä.

Hallituksen voitonjakoehdotus

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2021 olivat 1,9 miljoonaa euroa, josta -9,9 miljoonaa euroa koostui 31.12.2021 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2021 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2021 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa.

Johdon harkinta

Tilinpäätöksen laatiminen edellyttää johdolta sellaisten päätösten, arvioiden ja oletusten tekemistä, jotka vaikuttavat raportoitujen tuottojen, kulujen, varojen ja velkojen määrään. Epävarmuus tulevasta kehityksestä on kasvanut COVID-19-pandemian johdosta ja osa-alueet, jotka sisältävät merkittäviä harkintaan perustuvia ratkaisuja tai arvioita ovat:

- Liikevaihdon tuloutuksen ajankohta
- Laskennalliset verosaamiset
- Aineettomien hyödykkeiden arvostaminen
- Liikearvon arvonalentumistestaus

- Kehitysmenojen aktivointi
- Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt
- Vuokrasopimusten jatko- ja purkuoptiot

Harkintaa edellyttäviä eriä arvioidaan jatkuvasti. Arviot perustuvat useisiin tekijöihin, kuten tulevaisuuden oletettuihin tapahtumiin, joilla voi olla merkittävä liiketoiminnallinen vaikutus yhtiöön. Nämä ovat esimerkiksi markkinalla muuttuvat pelaajahankinnan hinnat, pelaajien käyttämä raha ja aika peleissä, mahdollisuus liikkua ulkona, sekä monia muita tekijöitä kuten yhtiön kyky kehittää peliprojekteja loppuun ja julkaista niitä pandemian aikana. COVID-19-pandemian vaikutukset ovat olleet vähäiset yhtiön peliliiketoimintaan, jonka johdosta muutoksia ei ole tapahtunut liikevaihdon tuloutuksen ajankohdassa, liikearvossa, kehitysmenojen aktivoinnissa eikä arvonalentumisissa. Liikevaihdon tuloutukseen kytketty pelaajakäyttäytyminen on vaihdellut kausiluontoisesti ja tyypilliseen tapaan raportointikaudella.

Yhtiön vuokrasopimuksen ehdot muuttuivat COVID-19-pandemian aikana ja tämän seurauksena vuokrasopimus on uudellenarvostettu taseella.

Yhtiö on pystynyt COVID-19-pandemiasta huolimatta jatkamaan pelien kehitystä suunnitelmien mukaisesti. Yhtiö on arvioinut, että jatkuva pandemia, uusine variantteineen, ei vaikuta liiketoimintaan merkittävästi.

Johdon tekemän arvion seurauksena, COVID-19-pandemia ei ole aiheuttanut uudelleenarvostuksia yhtiön tuloslaskelmaan tai taseen lukuihin.

Olennaiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Netflix, Inc. julkisti 2.3.2022, että yhtiö on tehnyt vaapaaehtoisen, suositellun ostotarjouksen kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista Next Games Oyj:n osakkeista ja optio-oikeuksista.

Next Games pääsi sopimukseen kumppaninsa Alcon Entertainmentin kanssa Blade Runner Rogue -peliprojektin lopettamisesta tilikauden jälkeen, helmikuussa 2022. Peli ei yltänyt yhtiöiden yhteisesti sille asettamiin tavoitteisiin. Peli poistetaan sovelluskaupoista, mutta on nykyisten pelaajien pelattavissa kesäkuuhun 2022 asti.

NEXT GAMESIN TALOUDELLINEN KATSAUS TAMMI-JOULUKUULTA 2021 JATKUU

Varsinainen yhtiökokous 2022

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi keskiviikkona 28.4.2022. Yhtiön hallitus esittää erillisen yhtiökokouskutsun myöhemmin.

Taloudellinen kalenteri vuodelle 2022

Tilinpäätös ja toimintakertomus tilikaudelta 2021 julkaistaan 14.3.2022. Puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2022 julkaistaan perjantaina 19.8.2022.

Tilinpäätös ja toimintakertomus tilikaudelta 2021 ja puolivuosisikatsaus tammi-kesäkuulta 2022 julkaistaan yhtiötiedotteella ja yhtiön verkkosivuilla osoitteessa <https://www.nextgames.com/fi/raportit>.

Helsinki, 14.3.2022

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

Konsernin tuloslaskelma

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	2021	2020
Liikevaihto	12,9	12,8	25,2	27,2
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-5,7	-6,1	-11,7	-12,9
Bruttokate	7,2	6,7	13,5	14,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,3	0,8	0,7
Tuotekehityksen kulut	-3,6	-2,9	-6,7	-5,6
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-5,6	-4,5	-9,9	-9,5
Hallinnon kulut	-1,7	-1,3	-3,2	-3,2
Liiketulos	-3,4	-1,7	-5,6	-3,4
Rahoitustuotot	0,0	0,0	0,3	0,0
Rahoituskulut	-0,1	-0,4	0,3	-0,5
Rahoituskulut, netto	-0,1	-0,4	0,0	-0,5
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-	-0,1	-	-0,2
Tulos ennen veroja	-3,4	-2,2	-5,6	-4,1
Tilikauden tuloverot	-	-	-	-
Laskennallisten verojen muutos	0,1	0,1	0,3	0,2
Tuloverot yhteensä	0,1	0,1	0,3	0,2
Tilikauden tulos	-3,3	-2,1	-5,3	-3,9
Tilikauden laaja tulos	-3,3	-2,1	-5,3	-3,9
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-3,3	-2,1	-5,3	-3,9
Osakkeet	07-12/2021	07-12/2020	2021	2020
Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakekohtainen tulos				
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,11	-0,08	-0,18	-0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,11	-0,08	-0,18	-0,14

Konsernitase - Varat

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Varat		
Pitkäaikaiset varat		
Liikearvo	3,3	3,3
Aineettomat hyödykkeet	16,1	12,1
Aineelliset hyödykkeet	4,2	3,9
Muut pitkäaikaiset saamiset	0,9	1,1
Laskennalliset verosaamiset	1,7	1,5
Pitkäaikaiset varat yhteensä	26,3	21,9
Lyhytaikaiset varat		
Myyntisaamiset ja muut saamiset	5,0	3,9
Rahavarat	2,2	4,3
Lyhytaikaiset varat yhteensä	7,2	8,2
Varat yhteensä	33,5	30,1

TAULUKKO - OSA

JATKUU

Konsernitase - Oma pääoma ja velat

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Oma pääoma ja velat		
Oma pääoma		
Osakepääoma	0,1	0,1
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	65,8	61,7
Kertyneet voittovarot	-41,9	-38,5
Tilikauden tulos	-5,3	-3,9
Oma pääoma	18,6	19,4
Velat		
Pitkäaikaiset velat		
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,3	0,5
Vuokrasopimusvelat	3,1	2,1
Muut rahoitusvelat	1,0	-
Pitkäaikaiset velat yhteensä	4,4	2,7
Lyhytaikaiset velat		
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,3	0,1
Vuokrasopimusvelat	1,1	1,1
Muut rahoitusvelat	0,5	-
Tuloennakot	0,8	1,2
Ostovelat	2,5	2,0
Muut velat	0,2	0,2
Siirtovelat	5,1	3,4
Lyhytaikaiset velat yhteensä	10,5	8,0
Velat yhteensä	14,9	10,7
Oma pääoma ja velat yhteensä	33,5	30,1

Konsernin rahavirtalaskelma

EUR miljoonaa	01-12/2021	01-12/2020
Liiketoiminnan nettorahavirta	-0,9	1,8
Investointien nettorahavirta	-5,5	-3,5
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	4,1	-1,3
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	-2,1	-3,4
Rahavarat tilikauden alussa	4,3	7,7
Muuntoerot	0,2	-0,3
Rahavarat tilikauden lopussa	2,2	4,3
EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020
Liiketoiminnan nettorahavirta	-1,6	0,5
Investointien nettorahavirta	-1,9	-1,8
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	0,6	-0,6
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	-2,7	-2,3
Rahavarat 1.7.	4,9	6,5
Muuntoerot	0,1	-0,3
Rahavarat tilikauden lopussa	2,2	4,3

TAULUKKO - OSA

JATKUU

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2020	0,1	61,7	-38,9	22,8
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-3,9	-3,9
Tilikauden laaja tulos	-	-	-3,9	-3,9
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,4	0,4
Osingonjako	-	-	-	-
Osakeannit	-	-	-	-
Osakeannit kulut	-	-	-	-
Oma pääoma 31.12.2020	0,1	61,7	-42,4	19,4

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.7.2020	0,1	61,7	-40,4	21,3
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-2,1	-2,1
Tilikauden laaja tulos	-	-	-2,1	-2,1

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,1	0,1
Osingonjako	-	-	-	-
Osakeannit	-	-	-	-
Osakeannit kulut	-	-	-	-
Oma pääoma 31.12.2020	0,1	61,7	-42,4	19,4

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2021	0,1	61,7	-42,4	19,4
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-5,3	-5,3
Tilikauden laaja tulos	-	-	-5,3	-5,3
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,5	0,5
Osingonjako	-	-	-	-
Osakeannit	-	4,2	-	4,2
Osakeannit kulut	-	-0,2	-	-0,2
Oma pääoma 31.12.2021	0,1	65,8	-47,2	18,6

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.7.2021	0,1	65,8	-44,3	21,6
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-3,3	-3,3
Tilikauden laaja tulos	-	-	-3,3	-3,3

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,4	0,4
Osingonjako	-	-	-	-
Osakeannit	-	-	-	-
Osakeannit kulut	-	-	-	-
Oma pääoma 31.12.2021	0,1	65,8	-47,2	18,6

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.

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

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäytys IFRS-lukuihin

BRUTTOMYYNTI

EUR miljoonaa	2021	2020
Liikevaihto	25,2	27,2
Tuloennakoiden muutos	-0,1	-0,2
Bruttomyynti	25,0	27,0

EBITDA

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	2021	2020
Liiketulos	-3,4	-1,7	-5,6	-3,4
Poistot	2,7	2,0	5,0	3,9
Käyttökate (EBITDA)	-0,7	0,2	-0,6	0,5

OIKAISTU LIIKETULOS

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	2021	2020
Liiketulos	-3,4	-1,7	-5,6	-3,4
Poistot lukuunottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja	2,2	1,4	3,9	2,9
IFRS 2 kuluvaikutus	0,4	0,1	0,5	0,4
Oikaistu liiketulos	-0,9	-0,2	-1,2	-0,1

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	07-12/2021	07-12/2020	2021	2020
Liikevaihto	12,9	12,8	25,2	27,2
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-5,7	-6,1	-11,7	-12,9
Bruttokate	7,2	6,7	13,5	14,3
Liiketoiminnan muut tuotot	-	-	-	0,1
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-5,6	-4,5	-9,9	-9,5
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	1,5	2,2	3,6	4,8
Julkaisutoiminnan poistot	1,2	0,8	2,0	1,6
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	2,7	3,0	5,6	6,4

Tunnuslukujen laskentakaavat

Bruttomyynti = Bruttomyynti on vaihtoehtoinen tunnusluku, joka perustuu pelaajien kauden aikana ostamaan virtuaalivaluuttaan 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) oikaistuna poistoilla.

Oikaistu liiketulos = Liiketulos (EBIT) oikaistuna IFRS 2:n mukaisilla osakeperusteisilla maksuilla ja poistoilla, lukuun ottamatta IFRS 16:n mukaisia toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja.

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

Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) = Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla.

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

TUNNUSLUKUJEN MÄÄRITELMÄT JA LASKENTAKAAVAT

JATKUU

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.

Lähipiiriliiketoimet

Next Gamesin lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiö, hallituksen jäsenet, toimitusjohtaja, johtoryhmän jäsenet sekä osakkeenomistajat, joilla on huomattava vaikutusvalta yhtiössä. Lähipiiriin kuuluu myös näiden henkilöiden läheiset perheenjäsenet, ja yhteisöt, joissa näillä henkilöillä on joko määräysvalta tai yhteinen määräysvalta. Lähipiirin liiketoimet on tehty markkinaehtoisesti. Lähipiiritapahtumat tilikauden aikana sisältävät tavanomaisia liiketoimia esimerkiksi lisenssiosapuolten kanssa kuten AMC. Liiketoimet ovat Next Games -liiketoimintamallissa tavanomaisia, ja noudattavat markkinaehtoja. Lisäksi yhtiö on saanut suurimmalta osakkeenomistajaltaan lähipiirilainan tilikauden 2021 aikana.

Yrityskaupat

Tarkastelukauden aikana yhtiöllä ei ollut yrityskauppoja.



Next Games Corporation

Aleksanterinkatu 9 A

00100 Helsinki

Finland

info@nextgames.com

press@nextgames.com

+358 44 7585 754

Designed and produced by **emperor** 
Visit us at emperor.works

