

Next Games Oyj
puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuu

2021



NEXT GAMES.

Kohokohdat 2021

H1 2021

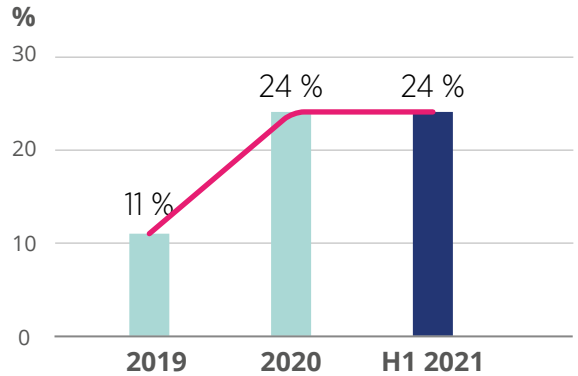
Käyttökate (EBITDA) %

32%
NML

14%
OW

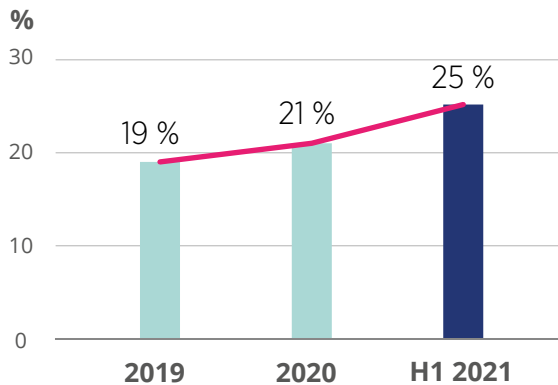
JULKAISUTOIMINNAN KÄYTTÖKATE

(EBITDA)



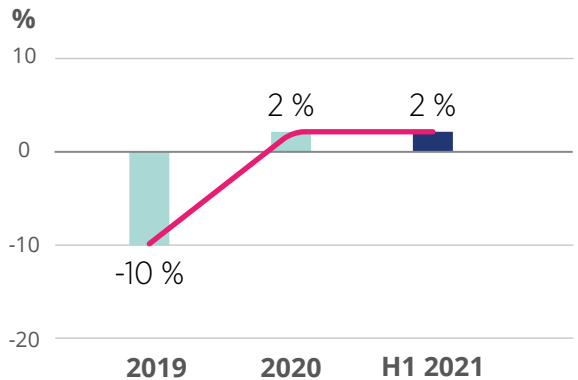
TUOTEKEHITYKSEN KULUT

OSUUS LIIKEVAIHDOSTA



KÄYTTÖKATE

(EBITDA)



Kokonaismyynti

THE WALKING DEAD

€177
miljoonaa



Ensimmäisillä markkinoilla

STRANGER THINGS

Globaali julkaisu
vuoden 2021
toisella puoliskolla



Next Games Oyj puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuu 2021

Julkaisutoiminnan tasainen kannattavuus pitää yhtiön käyttökateen (EBITDA) positiivisena

TAMMI-KESÄKUU 2021 LYHYESTI

- » Liikevaihto oli 12,3 (14,4) miljoonaa euroa
- » Bruttokate oli 6,3 (7,5) miljoonaa euroa, 51 % (52 %) liikevaihdosta
- » Käyttökate (EBITDA) oli 0,2 (0,3) miljoonaa euroa
- » Liiketulos (EBIT) oli -2,2 (-1,6) miljoonaa euroa
- » Oikaistu liiketulos oli -0,3 (0,1) miljoonaa euroa
- » Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,0 (3,4) miljoonaa euroa eli 24 % (24 %) liikevaihdosta
- » Tuotekehitysmenot olivat 3,1 (2,6) miljoonaa euroa eli 25 % (18 %) liikevaihdosta
- » Yhtiön henkilöstömäärä oli raportointikauden lopussa 112 (108) työntekijää

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

TOIMITUSJOHTAJA TEEMU HUUHTANEN

Käyttökatteelta positiivinen, vakaa ja ennustettava tuloksentekeo jatkui vuoden ensimmäisellä puoliskolla – nyt on liikevaihdon kasvun aika


Vuoden 2021 ensimmäisen puoliskon tulos osoittaa miten panostuksemme strategiaan painopisteisiin ja suoritettuihin operatiivisiin toimenpiteisiin mahdollistavat jatkuvan kannattavan liiketoiminnan, sekä liikevaihdon kasvun ja toiminnan kasvattamisen. Pysymme luottavaisin mielin ohjeistuksessamme ja arvioimme edelleen saavuttavamme tänä vuonna vähintään 40 (27, vuonna 2020) miljoonan euron liikevaihdon ja positiivisen käyttökateen uusien Stranger Things: Puzzle Tales ja Blade Runner: Rogue -peliemme vuoden 2021 kolmannen kvartaalin maailmanlaajuisten julkaisujen myötä.

Toimintamme jatkui ennustettavana ja vakaana. Olemme pitäneet käyttökatteemme positiivisena vuoden 2020 ensimmäisestä neljänneksestä lähtien, samalla lisäten merkittävästi tuotekehitysinvestointeja. 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. Ensimmäisen vuosipuoliskon aikana lunastimme lupauksemme kaksinkertaistamalla tuotekehitysinvestointimme 3,6 (1,7) miljoonaan euroon ja kasvattamalla aineettomia hyödykkeitä 3,6 miljoonalla eurolla. Kesäkuun loppuun mennessä kaikki The Walking Dead -pelisarjaan liittyvien aineettomien hyödykkeiden poistot oli tehty kokonaisuudessaan, mukaan lukien kehityksenotot ja lisenssioikeudet. Nykyinen aineettomien hyödykkeiden arvo 14,6 (11,0) miljoonaa euroa liittyy yksinomaan teknologiaamme, tuleviin tuotteisiimme sekä niihin liittyviin lisensseihin.

Yhtenäisen infrastruktuurin tuoma tehokkuus alkaa näkyä. Aloitimme toimintojen tehostamisen vuonna 2019 sitoutumalla parantamaan kannattavuutta pysyvästi ja pitämään henkilöstön enimmillään 117 työntekijässä. Kaksi vuotta myöhemmin, pelkästään vuoden 2021 ensimmäisellä puoliskolla testasimme yli 16 pelikonseptia, ja vuoden neljännen kvartaalin aikana meillä tulee olemaan kolme tiimiä työskentelemässä uusien pelien parissa. Olemme edelleen käyttökateeltamme kannattavia, samalla kun lähes 60 % henkilöstöstämme työskentelee uusien pelien parissa. Olemme saavuttaneet kaiken tämän samalla kuin henkilöstömäärämme on kasvanut 108:sta (H1 2019) vain 112:een. Olemme siis pitäneet lupauksemme.

Pelialan kukoistus koronapandemian aikana sai monet viihdealan yhtiöt innostumaan pelimarkkinoille astumisesta ja rakentamaan vahvoja kumppanuuksia saadakseen lisäarvoa brändeistään. **Strategiset kumppanuu-temme** ja erinomainen maine lisensoitujen pelien alalla nostavat meidät potentiaalisten kumppanien listan kärkeen, mikä mahdollistaa tulevaisuudessakin työskentelyn tunnetuimpien lisenssien kanssa.

Odotusten mukaisesti Walking Dead -pelisarjamme jatkoi vahvasti, ja sen kuusivuotias No Man's Land ja kolmi- vuotias Our World ovat osoittaneet olevansa pitkäikäisiä ja kannattavia. Tämän johdosta tammi-kesäkuun 2021 liikevaihtomme oli 12,3 (14,4) miljoonaa euroa. Julkaisutoimintamme, eli julkaistujen peliemme kannattavuus, jatkui pysyvästi parantuneella käyttökateprosentilla 24 % (24 %), ja käyttökate (EBITDA) oli 3,0 (3,4) miljoonaa euroa. Saavuttamamme kannattavuuden pohjalta on hyvä rakentaa, ja näemme sen vahvana todisteena siitä, että maksetun käyttäjähankinnan muuttuessa yhä hankalammaksi, olemme nykytilanteessa hyvin asemoituneet menestymään lisenssi-strategiamme ja **aktiivisen brändiportfolion hallinnan** ansiosta.



Strategiset kumppanuu-temme ja erinomainen maine lisensoitujen pelien alalla nostavat meidät potentiaalisten kumppanien listan kärkeen.



Puhumme paljon jatkuvasta sitoutumisestamme **pelaajalähtöisyyteen** sekä siitä, että peliemme parissa pelaajat ovat suojassa vahingolliselta käytökseltä, kuten sopimattomalta kielenkäytöltä, kiusaamiselta tai syrjinnältä. Tämä näkyy työpaikalla, kulttuurissa jota Next Gamesilla olemme sitoutuneet rakentamaan, sekä nollatoleranssilla syrjintään. Peliteollisuudesta kuuluvien huolestuttavien työpaikkasyrjintäpaljastusten keskellä olen ylpeä siitä, että olemme syventäneet keskittymistämme monimuotoisuuteen ja osallistamiseen (**Diversity, Inclusion and Belonging**). Meillä on sukupuoleltaan, etnisyydeltään ja taustaltaan monimuotoinen hallitus ja johto, ja olemme myös palkanneet avainhenkilöitä, jotka johtavat DIB -ryhmämme pyrkimyksiä sisäisesti. Olemme luoneet suoja-keinoja, joiden avulla työntekijät voivat luottamuksellisesti hakea apua sekä yhtiön sisällä että sen ulkopuolella, ja tulemme ottamaan käyttöön myös uusia. Viime kädessä strategiaamme riippuu aineettomista hyödykkeistä. Henkilöstömme luo sen, mitä tuomme pelaajillemme – heidän hyvinvointinsa, sananvapautensa ja turvallisuuden tunteensa ovat arvokkain pääomamme ja tärkein prioriteettimme.

Next Games on sitoutunut sukupuolten 50:50-tasapainoon vuoteen 2030 mennessä ja siten sitoutunut myös edistämään naisten ja muunsukupuolisten määrää pelialalle. Uskomme, että tämä ratkaisee pitkällä aikavälillä ongelmat, joita näemme alalla tällä hetkellä. Tavoitteenamme on innostaa muita yrityksiä seuraamaan meitä työssä kohti osallistavampaa ja moninaisempaa peliteollisuutta Suomessa ja maailmanlaajuisesti. Kannustamme erityisesti avointa vuoropuhelua ja sitoutumista asioiden parantamiseen. Meidän on rakennettava yhdessä parempi peliteollisuus.

Olen äärimmäisen kiitollinen pelaajillemme jatkuvasta sitoutumisesta, tiimillemme jatkuvasta keskittymisestä menestykseen ja sijoittajillemme vankkumattomasta tuesta. Odotamme kaikki innolla tulevia uusia, jännittäviä pelejä!

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja

AVAINLUVUT

EUR miljoonaa	01-06/2021	01-06/2020	Muutos	01-12/2020
Yhtiö				
Liikevaihto	12,3	14,4	-15 %	27,2
Bruttokate	6,3	7,5	-16 %	14,3
Käyttökate (EBITDA)	0,2	0,3	-30 %	0,5
Liiketulos (EBIT)	-2,2	-1,6	-33 %	-3,4
Oikaistu liiketulos	-0,3	-0,1	-486 %	-0,1
Bruttokate %	51 %	52 %	1ppt	52 %
Käyttökate (EBITDA) %	2 %	2 %	0ppt	2 %
Liiketulos (EBIT) %	-18 %	-11 %	7ppt	-12 %
Oikaistu liiketulos %	-2 %	1 %	3ppt	0 %

Liiketoiminnan kannattavuus

Julkaisutoiminnan EBITDA	3,0	3,4	-13 %	6,4
Julkaisutoiminnan EBITDA (%)	24 %	24 %	0ppt	24 %

Tuotekehityksen avainluvut

Tuotekehityksen Investoinnit	2,1	1,7	22 %	3,5
Tuotekehityksen kulut	3,8	3,3	15 %	7,0

Tuotekehityksen ja Liiketoiminnan kannattavuuden avainluvut avataan tarkemmin kohdassa "Julkaisutoiminta" ja "Tuotekehitys",

YHTIÖN AVAINLUVUT VUOSINELJÄNNEKSITTÄIN

EUR miljoonaa	01- 03/2021	01- 03/2020	Muutos	04- 06/2021	04- 06/2020	Muutos
Liikevaihto	6,2	7,3	-15 %	6,1	7,1	-14 %
Bruttokate	3,2	3,8	-15 %	3,1	3,8	-18 %
Käyttökate (EBITDA)	0,3	-0,2	254 %	-0,0	0,5	-103 %
Liiketulos (EBIT)	-1,0	-1,2	10 %	-1,1	-0,5	-135 %
Oikaistu liiketulos	0,0	-0,3	103 %	-0,3	0,4	-185 %
Bruttokate %	52 %	52 %	0ppt	51 %	53 %	2ppt
Käyttökate (EBITDA) %	4 %	-2 %	6ppt	0 %	7 %	7ppt
Liiketulos (EBIT) %	-17 %	-16 %	1ppt	-18 %	-7 %	11ppt
Oikaistu liiketulos %	0 %	-4 %	4ppt	-5 %	5 %	10ppt

Näkymät vuodelle 2021

Next Games arvioi arvioi liikevaihdon kasvavan vähintään 40 miljoonaan euroon vuonna 2021. Yhtiö tavoittelee kannattavaa kasvua koko vuoden käyttökateen ollessa positiivinen.

Näkymien perusta

Näkymät perustuvat arvioon, että Walking Dead -pelit tuottavat tuloja tasaisella tai hieman laskevalla trendillä. Stranger Things -tuotot kasvavat vuoden 2021 aikana, ja Blade Runner tullaan julkaisemaan tärkeimmillä markkinoilla.

Webcast

Järjestämme tulosjulkistuspäivänä 13.8.2021 englanninkielisen webcastin. Tuloksen esittelevät Next Games Oyj:n toimitusjohtaja Teemu HUUHTANEN ja talousjohtaja Annina SALVÉN.

Englanninkielinen tilaisuus 13.8.2021 alkaa klo 10:00. Tilaisuutta voi seurata webcast-lähetysten osoitteessa: <https://nextgames.videosync.fi/2021-q2-results>

Tallenne tilaisuudesta löytyy yhtiön verkkosivuilta osoitteessa: <https://www.nextgames.com/fi/raportit>

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 suunnannäyttävä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, palvelupohjaisten mobiilipelien alalla.

Tällä hetkellä Next Games kehittää useaa viihdebrändilisensseihin perustuvaa peliä, mukaan lukien Blade Runner Rogue -peliä, joka perustuu suosittuihin Blade Runner -elokuviin sekä Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuva mobiilipeliä. Lisätietoja osoitteesta: www.nextgames.com

Next Games Oyj:n taloudellinen katsaus tammi-kesäkuulta 2021

MARKKINAKATSAUS

Globaalien pelimarkkinan arvioidaan pienenevän 1,1 %, 175,8 miljardiin dollariin, vuonna 2021. Tämä väliaikainen lasku vaikuttaa lähinnä konsoli- ja PC-peleihin ja selittyy COVID-19-pandemian aiheuttamasta globaalista häiriöstä. Vuoden 2020 aikana pelimarkkina kasvoi huomattavasti viihteen kasvaneen kuluttajakysynnän vuoksi, ja etupainotteinen markkinan kasvu vei osittain tämän vuoden ennustettua kasvua. Viivästyneet tuotantoaikataulut, sekä globaali pula mikrosiruista tulevat edelleen vaikuttamaan negatiivisesti konsoli ja PC-markkinaa. Tästä huolimatta globaalien pelimarkkinan uskotaan edelleen saavuttavan 200 miljardin dollarin liikevaihdon vuoteen 2023 mennessä.

Mobiilipelimarkkinan odotetaan kasvavan vuositasolla 4,4 % ja tuottavan yhteensä 90,7 miljardia dollaria vuonna 2021, ja COVID-19-pandemian aikaisen pelaajamäärien kasvun jatkuvan edelleen. Pelaajien nousseen sitoutuneisuuden ja rahankäytön uskotaan jatkuvan pandemian jälkeen, vaikka mobiilipelaamisen aloittamisen vaikeus saattaakin johtaa sen lopettamiseen helpommin. Tästä johtuen yksi vuoden 2021 isoimmista haasteista mobiilipeliyhtiöille ja -julkaisijoille on olemassa olevien pelaajien säilyttäminen.

Huhtikuussa Apple julkaisi odotetun iOS 14.5 -päivityksensä, joka sisälsi uudistetun yksityisyyden suojan (App Tracking Transparency). Tämä uudistus poistaa käytännössä yhtä kohdennetun käyttäjähankinnan kuin aiemmin oli mahdollista IDFA-tietojen avulla. IDFA on käyttäjiä yksilöivä tieto, jonka pohjalta mainospalvelut, kuten Facebook, tarjoavat mainostajille mahdollisuuden kohdentaa tarkasti mainontaa eri datapisteiden, kuten ostokäyttäytyminen, avulla. Applen esimerkkiä seuraten, Google on ilmoittanut rajoittavansa vuoden loppuun mennessä GAID-tietojen käyttöä, joka on Androidin vastine IDFA:lle. Näiden muutosten kunnollista vaikutusta on vielä liian aikaista arvioida, mutta IDFA ja GAID muutosten uskotaan vaikuttavan suuresti pelijulkaisijoiden kykyyn markkinoida pelejään sekä saada tuloja mainosmyynnistä.

Next Gamesin kannalta on tärkeää huomioida, että sen kyky tuottaa liikevaihtoa ei ole heikentynyt, koska valtaosa liikevaihdosta tulee pelin sisäisistä ostoista mainosmyynnin sijaan ja uusien pelaajien hankinnan ajurina toimivat ns. orgaaniset pelaajat, eli pelaajat jotka löytävät pelimme etsimällä ja selaamalla suosikkibrändejään App Storesta tai Play Storesta.

(Lähde: @Newzoo 2021 Global Games Market Report)

LIKEVAIHDON JA TULOKSEN KEHITYS

Raportointikaudella Next Gamesin liikevaihto oli 12,3 (14,4) miljoonaa euroa ja käyttökate oli 0,2 (0,3) miljoonaa euroa. Positiivinen käyttökate säilyi yhtiön julkaisu- ja toiminnan jatkuvan korkean kannattavuuden johdosta, sekä kustannusrakenteen pitäminen vakaana.

Liiketulos (EBIT) laski 0,6 miljoonaa euroa ja oli -2,2 (-1,6) miljoonaa euroa. Liikevoittoon vaikutti negatiivisesti vertailukauteen verrattuna 0,3 miljoonan euron kertaluonteinen alaskirjaus. Yhtiö lisäsi raportointikaudella investointeja tuotekehitykseen ja tuotekehityskulut olivat 3,1 (2,6) miljoonaa euroa.

Raportointikauden tulos oli -2,0 (-1,8) miljoonaa euroa. Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,0 (-0,2) miljoonaa euroa. Kauden verot olivat 0,1 (0,1) miljoonaa euroa johtuen laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,07 euroa (-0,06 euroa).

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

RAHAVIRTA, RAHOITUS JA TASE

Tase laski viime vuotisesta ja taseen arvo 30.6.2021 oli 31,5 (33,1) miljoonaa euroa. Rahat- ja pankkisaamiset raportointikauden lopussa laskivat 1,6 miljoonaa euroa ja olivat 4,9 (6,5) miljoonaa euroa.

Liiketoiminnan nettorahavirta pysyi positiivisena ja oli 0,6 (1,3) miljoonaa euroa. Siihen vaikuttivat negatiivisesti 0,9 miljoonan euron Business Finland -saamiset, sekä 0,5 miljoonan euron Unity Ads -saamiset.

Next Games jatkoi voimakasta panostamista tuotekehitykseen. Raportointikaudella investointien rahavirta oli -3,6 (-1,7) miljoonaa euroa. Suurin osa investoinneista olivat peleihin liittyviä tuotekehitysmenoja, sekä lisenssimaksuja.

Raportointikaudella rahoituksen rahavirta oli 3,5 (-0,7) miljoonaa euroa. Rahoituksen rahavirtaan vaikutti positiivisesti pääoman lisäys maaliskuussa, sekä negatiivisesti vuokrasopimusvelka maksut.

Yhtiöllä on lisäksi solminut raportointikaudella uuden 0,9 miljoonan euron käyttämätön luottolimiitti, joka ehtojen mukaisesti on mahdollista tuplata tarpeen mukaan skaalaustarkoituksiin.

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

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. Yhtiö on panostanut julkaisuliiketoiminnan kannattavuuden parantamiseen, mistä osoituksena myös koko yhtiön kannattavuus parani merkittävästi vuoden ensimmäisellä puoliskolla.

Lisenssipelistrategian tehokas hyödyntäminen tuo peleille vahvan orgaanisen käyttäjävirran, minkä ansiosta onnistumme houkuttelemaan pelaajia pienemmin käyttäjähankinnan kustannuksin. Raportointikaudella julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,0 (3,4) miljoonaa euroa, eli 24 % (24 %) liikevaihdosta.

Raportointikauden lopussa 13 % työntekijöistä työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa (12 %) ja 15 % The Walking Dead: Our World -pelin parissa (23 %).

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

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoona	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Liikevaihto	12,3	14,4	27,2
Bruttokate	6,3	7,5	14,3
Liiketoiminnan muut tuotot	-	0,1	0,1
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-4,3	-5,0	-9,5
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	2,0	2,6	4,8
Julkaisutoiminnan poistot	0,9	0,8	1,6
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	3,0	3,4	6,4
EBITDA %	24%	24%	24%

JULKAISTUJEN PELIEN YHDISTETYT KESKEISET OPERATIIVISET TUNNUSLUVUT

Yhdistetyt operatiiviset tunnusluvut	04-06/2021	01-03/2021	10-12/2020	07-09/2020	04-06/2020	01-03/2020
Bruttomyynti (MEUR)	5,8	6,1	6,6	6,1	6,9	7,3
DAU	188 707	205 424	207 310	215 558	232 092	250 539
MAU	612 328	688 366	672 576	717 140	725 082	810 815
ARPDau (USD)	0,38	0,39	0,49	0,45	0,37	0,36
ARPDau (EUR)	0,32	0,32	0,41	0,38	0,33	0,32

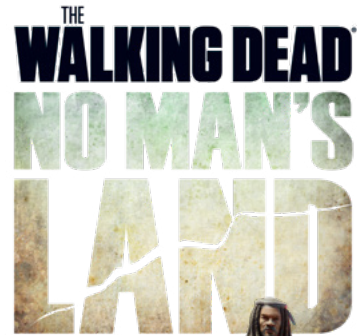
(Taulukko sisältää myös Compass Point: West -pelinlukuja)

The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Land jatkoi erittäin kannattavaa ja tasaista kuukausittaista tulosta raportointikauden ajan. Pelin käyttökate (EBITDA) on pysynyt toistuvasti yli 30 % tasolla ja jatkoi näin myös raportointikaudella. Pelin parissa työskenteli 13 % (12 %) yhtiön työntekijöistä raportointikauden lopussa.

Peliin julkaistiin 3 isompaa päivitystä, fokuksena live-operaatiot ja TV-sarjaan liittyvän sisällön tuominen peliin. Nämä saivat pelaajilta positiivisen reaktion ja johtivat korkeaan sitoutuneisuuteen.

Tämän lisäksi merkittävä osa peliin kohdistuneesta työstä suunnattiin uusien toiminnallisuuksien, kuten uuden pelimoodin ja hahmoluokan luomiseen, joiden tavoitteena on laajentaa tarjoamaamme pelaajille. Vielä kuuden vuodenkin jälkeen peli jatkaa vahvana.



TWD: NO MAN'S LAND	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Liikevaihto	7,7	7,7	15,5
EBITDA	2,4	2,3	4,7
EBITDA %	32 %	29 %	30 %

The Walking Dead: Our World

Our Worldin kannattavuus jatkaa paranemistaan ja saavutti 14 % (23 %) käyttökateen (EBITDA) raportointikauden aikana. Pelin parissa työskenteli 15 % (23 %) yhtiön työntekijöistä raportointikauden lopussa. Tiimin koon skaalaus alaspäin aloitettiin raportointikauden aikana ja tämä jatkuu vuoden toisen puolikkaan aikana, ja tavoitteena on saavuttaa yli 20 % käyttökate (EBITDA) pelille.

Raportointikauden aikana Our World jatkoi uskollisten fanien ilahduttamista Guild Board -kilpailullaan sekä Survivor Master Series -pelimoodillaan, sekä monilla uusilla pelin sisäisillä tapahtumilla. Tavoitteena on ollut hyvän kannattavuuden ylläpitäminen ja pelin ylläpitämisen optimointi tulevaisuudessa kustannustehokkaampiin pienemmällä tiimillä.

Juuri ennen kesän alkua peliin lisättiin uusi tehtävätyyppi, sekä parannuksia uusien pelaajien perehdyttämisenvaiheeseen sekä pelin sosiaalisuuteen. Liikkumisrajoitusten aiheuttamaan haasteeseen vastattiin tarjoamalla uusille pelaajille mahdollisuutta pelata peliä ilman tarvetta käyttää matkapuhelimen GPS-ominaisuutta.



TWD: OUR WORLD	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Liikevaihto	4,6	6,3	11,6
EBITDA	0,6	1,1	1,7
EBITDA %	14 %	18 %	15 %

Tuotekehitys

Yhtiön suorat tutkimus- ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät panostukset raportointikaudella olivat 3,1 (2,6) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 2,1 (1,7) miljoonaa euroa raportointikauden aikana. Yhtiön työntekijöistä 59 % (52 %) työskenteli tuotekehityksen parissa.

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

TUOTEKEHITYSTOIMINTA

EUR miljoonaa	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Henkilöstökulut	-2,5	-2,0	-4,5
Ulkopuoliset palvelut	-0,5	-0,4	-0,8
Osakeperusteiset maksut	-0,1	-0,1	-0,2
Kohdennetut yleiskustannukset	-0,7	-0,8	-1,6
Menot yhteensä	-3,8	-3,3	-7,0
Poistot	-1,4	-1,0	-2,1
Aktivoinnit	2,1	1,7	3,5
Toiminnon kulut yhteensä	-3,1	-2,6	-5,6
Osuus liikevaihdosta, %	-25 %	-18 %	-21 %

BLADE RUNNER ROGUE



Blade Runner Rogue

Blade Runner: Rogue julkaistiin raportointikauden aikana Yhdistyneissä kansakunnissa ja se saavutti top 10 -sijoituksen roolipelien (RPG) joukossa markkinnalla. Tiimi on jatkanut pelin kehittämistä ja raportointikauden aikana on julkaistu useampia päivityksiä peliin. Tavoitteena on julkaista peli Yhdysvalloissa vuoden 2021 kolmannen kvartaalin aikana. Pelillä tulee olevamaan arvolupaus, joka vahvistaa yhteispeleamista, sekä syvempi pelinsisäinen ekonomia, ja selkeä live-operaatio, sisältäen tapahtumapohjaisen PvP-moodin.

Stranger Things

Stranger Things -pelin kehitys jatkui raportointikauden aikana. Peli on ollut saatavilla valituilla markkinoilla joulukuusta 2020 lähtien ja raportointikaudella uusia markkinoita. Stranger Things -peli on monentasoisille pelaajille sopiva pulmapeli, jonka visuaalinen maailma on saanut inspiraationsa 80-luvun piirrosarjoista. Tavoitteena on julkaista peli Yhdysvalloissa vuoden 2021 kolmannen kvartaalin aikana.

STRANGER THINGS



New Games

Vuoden 2020 viimeisen kvartaalin aikana Next Games organisoivat kaikki uudet peliprojektinsa yhden New Games -yksikön alle. Yksikön tavoitteena on toimia sisäisenä haunomona ja kiihdyttämönä uusille aloitteille. New Games yksikköön kohdistui voimakasta panostusta resursoinnin ja investointien osalta raportointikauden aikana, jossa yksi tiimi aloitti projektinsa vuoden 2021 ensimmäisen puoliskon aikana ja kaksi aloittaa vuoden toisen puoliskon aikana. Nämä kolme tiimiä tulevat työskentelemään omien erillisten projektien parissa, samalla tukien toisiaan ja jakaen oppimansa. Jokainen tiimi voi työskennellä useamman konseptin ja prototyypin parissa, toteuttaen samalla strategiaamme mobiilipelien ja suosittujen viihdebrändien tuomisesta yhteen interaktiiviseksi kokemuksiksi, jotka tuovat lisäarvoa brändinhaltijoille ja ilahduttavat sekä mobiilipelaajia, että brändin faneja.

Henkilöstö ja johto

Next Games perusti Diversity Inclusion and Belonging (DIB) -ryhmän vuoden 2020 alkupuolella tavoitteenaan tehdä meistä edelläkävijä suomalaisissa DIB-aloitteissa ja työntekijöiden hyvinvoinnissa. Monimuotoisuus on ominaisuus, jotka tekee ihmisistä ainutlaatuisia. Inklusio tarkoittaa käyttäytymistä ja kulttuurinormeja, jotka saavat ihmiset tuntemaan olonsa tervetulleiksi. Mukaan kuulumisen tarkoittaa yksilöllistä hyväksynnän tunnetta. Kaikki ovat yrityskulttuurimme keskeisiä piirteitä, se miten ajattelemme työntekijöitämme ja kuinka luomme pelejä. Next Games on Fair Play Alliancen jäsen ja osa yli 140 muun peliyhtiön kansainvälistä yhteisöä. Se on sitoutunut kehittämään ja jakamaan tietoja taatakseen aktiivisen, turvallisen, syrjimättömän, monipuolisen ja reilun pelikokemuksen kaikille pelaajille.

Raportointikauden lopussa Next Gamesilla oli 112 (108) työntekijää, jotka edustivat 27 (22) kansallisuutta. Työntekijöistä 81 % (78 %) on miehiä, 17 % (22 %) naisia ja 2 % (0 %) muunsukupuolisia. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä raportointikaudella oli 110 (110). Työntekijöistä 29 % (35 %) työskenteli julkaisutoiminnassa, 59 % (52 %) tuotekehityksessä ja 12 % (13 %) hallintotehtävissä.

Playfinlandin mukaan Suomen peliala työllisti 3600 työntekijää vuoden 2020 lopussa. 134 yhtiön otannan perusteella naisten osuus työntekijöistä oli 22,7 %, mikä tarkoittaa vain 2 prosenttiyksikön nousua vuodesta 2018. Ulkomaalaisten työntekijöiden osuus suomalaisissa peliyhtiöissä oli 28 %. Valtaosa (78 %) ulkomaalaisista työntekijöistä työskentelee yli 50 henkeä työllistävissä yrityksissä. Jopa 40 yhtiötä 134 yhtiöstä (30 %) ei työllistänyt yhtään ulkomaalaista työntekijää.

Raportointikauden lopulla 30.6.2021 Next Gamesin johtoryhmä koostui seuraavista henkilöistä: Teemu Huuhtanen (toimitusjohtaja), Annina Salvén (talousjohtaja), Saara Bergström (markkinointijohtaja), Kalle Hiitola (Head of New Games), Joonas Laakso (Henkilöstöjohtaja), Yiannis Yiannis Alexopoulos (Kasvujohtaja), Tero Teelahti (Teknologijahtaja) ja Juha Matikainen (Operatiivinen johtaja).

Teknologijahtaja ja johtoryhmän jäsen Matias Ärje siirtyi uusiin tehtäviin yhtiön sisällä huhtikuussa 2021. Johtoryhmän jäsenet raportoivat toimitusjohtajalle

Petri Niemi, Elina Anckar, Nicholas Seibert, Peter Levin ja Jari Ovaskainen uudelleenalittiin hallituksen jäseniksi. Riikka Tienaho valittiin hallituksen uudeksi jäseneksi ja hän korvaa Xenophin Lateganin.



27

Kansallisuudet (22)



112

Työntekijät (108)



81%

(78 %)



17%

(22 %)



2%

(0 %)

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Yhtiön rekisteröity osakepääoma 30.6.2021 oli 80 000 (80 000) euroa ja yhtiöllä oli 30 049 745 rekisteröityä osaketta 30.6.2021 (27 978 748 osaketta 30.6.2020). Raportointikauden aikana yhtiö ei lunastanut omia osakkeita ja yhtiöllä oli hallussaan yhtä paljon omia osakkeita kuin vertailukaudella: 13 410 (0,04 %) omaa osaketta. Painotettu keskiarvo kaudella oli 29 093 601 (27 923 438) osaketta. Yhtiöllä on yksi osakesarja. Jokaisella osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa.

Raportointikauden aikana yhtiö laski liikkeelle 2 020 000 uutta osaketta nopeutetussa institutionaalisille sijoittajille suunnatussa osakeannissa. Osakkeen osakekohtainen merkintähinta osakeannissa oli 2,10 euroa ja näin ollen yhtiön osakeannilla keräämät varat ennen yhtiön maksamia palkkioita ja kuluja olivat 4,2 miljoonaa euroa.

Optio-oikeuksilla merkittyjen Next Games Oyj:n uusien osakkeiden rekisteröinnin seurauksena yhtiön osakkeiden kokonaismäärä kasvoi raportointikaudella 50 997 (62 524) osakkeella. 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. Osakkeiden merkintähinta 29 325,98 euroa kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkinnän johdosta.

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

NEXT GAMES OYJ:N 20 SUURINTA OMISTAJAA 30.6.2021

	Osakkeenomistajat	Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1	Ovaskainen Jari Juhani Rainer	8 578 068	28,55
2	IDG Ventures USA III, L.P.	1 095 377	3,65
3	Hiitola Kalle Johannes	971 6755	3,23
4	Achrén Joakim Tomas Johan	881 901	2,93
5	Jumisko Jaakko Ensio	715 246	2,38
6	Achrén Mikael Jan Kennet	643 754	2,14
7	Lions Gate Entertainment Inc.	628 441	2,09
8	Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	620 000	2,06
9	Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	589 066	1,96
10	Danske Invest Suomi Osake	406 465	1,35
11	Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	312 420	1,04
12	OP-Suomi Mikroyhtiöt Esr	272 784	0,91
13	Vaah Holdings Oy	266 720	0,89
14	Sr VISIO Allocator	192 264	0,64
15	Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,58
16	Vilpo Oy	150 000	0,50
17	Ikola Ville Antero	146 000	0,49
18	Hollming Toni Kristian	144 574	0,48
19	Pardon Christophe	133 666	0,44
20	Nuard Ventures Oy	130 000	0,43
	20 suurinta omistajaa yhteensä	17 051 340	56,74

Hallintarekisteröityä	6 254 090	20,81
Muut osakkeet	5 585 406	19,96
Yhteistilillä	33 776	0,11
Yhteensä	30 049 745	100,00

Välittäjä © Euroland.com

Osakeperusteiset kannustinohjelmat

Next Gamesilla oli raportointikaudella voimassa viisi osakeperusteista kannustinohjelmaa: 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.

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

Riskit ja epävarmuustekijät

Next Games on alttiina riskeille, jotka voivat johtua yhtiön operatiivisesta toiminnasta tai liiketoimintaympäristössä tapahtuvista muutoksista. Yhtiön arvion mukaan riskeissä ja epävarmuustekijöissä ei ole tapahtunut olennaisia muutoksia ensimmäisen vuosipuoliskon aikana. Tärkeimmät riskit ovat listattu yhtiön tilinpäätöksessä sekä vuosikertomuksessa osoitteessa: <https://www.nextgames.com/fi/ng/raportit/>

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidettiin Helsingissä 31.3.2021. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta ja myönsi kaikille hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta ei makseta osinkoa. Yhtiökokous päätti kannattaa esitettyä toimielinten palkitsemispolitiikkaa. Petri Niemi, Elina Anckar, Nicholas Seibert, Peter Levin ja Jari Ovaskainen uudelleenalittiin hallituksen jäseniksi. Riikka Tienaho valittiin hallituksen uudeksi jäseneksi ja hän korvaa Xenophin Lateganin.

Yhtiökokouksen jälkeen pitämässään järjestäytymiskokouksessa hallitus valitsi keskuudestaan puheenjohtajaksi Petri Niemen.

Elina Anckar valittiin tarkastusvaliokunnan puheenjohtajaksi ja Petri Niemi jäseneksi. Molemmat 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.

Päätökset ovat luettavissa kokonaisuudessaan osoitteessa: www.nextgames.com/uutiset

Johdon lisääntynyt harkinta

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

- » Myynnin tuloutuksen ajankohta
- » Laskennalliset verosaamiset
- » Liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen aineettomien hyödykkeiden arvostaminen
- » Liikearvon arvonalentumistestaus
- » Kehitysmenojen aktivointi
- » Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt
- » Vuokrasopimusten jatko- ja purkuoptiot

Harkintaa edellyttäviä eriä arvioidaan jatkuvasti. Arviot perustuvat useisiin tekijöihin, kuten tulevaisuuden oletuksiin 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 myynnin tuloutuksen ajankohdassa, liikearvossa, kehitysmenojen aktivoinnissa eikä arvonalentumisissa. Myynnin tuloutukseen kytketty pelaajakäyttäytyminen on vaihdellut kausiluontoisesti ja tyypilliseen tapaan raportointikaudella.

Yhtiön vuokrasopimuksen ehdot ovat muuttuneet COVID-19-pandemian seurauksena, ja tämän seurauksena toisella vuosipuoliskolla odotetaan lisääntyvää vuokravastuuta, sekä aineellisten hyödykkeiden uudelleenarvostusta. Uuden vuokrasopimuksen ehdot eivät vaikuttaneet taseen arvonnääritykseen ensimmäisen vuosipuoliskon aikana.

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

Olennaiset tapahtumat raportointikauden jälkeen

Ei olennaisia tapahtumia.

Helsinki, 13.8.2021

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.

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. Raportointikauden 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. Raportointikauden MAU keskiarvo on aktiivisten pelaajien lukumäärä jakson kunkin kuukauden viimeisenä päivänä laskettuna yhteen, jaettuna kuukausien lukumäärällä. MAU-luku mittaa pelaajaverkoston kokoa raportointikauden aikana.

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

TUNNUSLUKUJEN LASKENTAKAAVAT

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

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

Käyttökate (EBITDA) = Liiketulos (EBIT) oikaistuna poistoilla.

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

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

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

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

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

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

VAIHTOEHTOISTEN TUNNUSLUKUJEN TÄSMÄYTYS**KÄYTTÖKATE (EBITDA)**

EUR miljoonaa	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Liiketulos	-2,2	-1,6	-3,4
Poistot	2,3	2,0	3,9
Käyttökate (EBITDA)	0,2	0,3	0,5

OIKAISTU LIIKETULOS

EUR miljoonaa	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Liiketulos	-2,2	-1,6	-3,4
Poistot lukuunottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja	1,7	1,5	2,9
IFRS 2 kuluvaikutus	0,1	0,3	0,4
Oikaistu liiketulos	-0,3	0,1	-0,1

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	01-06/2021	01-06/2020	01-12/2020
Liikevaihto	12,3	14,4	27,2
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-6,0	-6,8	-12,9
Bruttokate	6,3	7,5	14,3
Liiketoiminnan muut tuotot	-	0,1	0,1
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-4,3	-5,0	-9,5
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	2,0	2,6	4,8
Julkaisutoiminnan poistot	0,9	0,8	1,6
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	3,0	3,4	6,4

Puolivuotiskatsaus 1.1.–30.6.2021 taulukko-osa

Yhtiö soveltaa kansainvälisen tilinpäätöskäytännön (IFRS, International Financial Reporting Standards) standardeja. Tämän tilintarkastamattoman puolivuotiskatsauksen osalta ei ole noudatettu IAS 34 osavuotiskatsaukseen liittyviä vaatimuksia, jotka eivät koske First North -yhtiöitä.

LAADINTAPERIAATTEET

Konsernitilinpäätös on laadittu kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti noudattaen myös kansainvälisen tilinpäätös kysymysten tulkintakomitean (IFRS IC) tulkintoja, joita sovelletaan Euroopan unionin päätöksen mukaan IFRS-standardeja soveltaviin yrityksiin.

Laatiminen edellyttää johdolta sellaisten päätösten, arvioiden ja oletusten tekemistä, jotka vaikuttavat raportoitujen tuottojen, kulujen, varojen ja velkojen määrään. Osa-alueet, jotka sisältävät merkittäviä harkintaan perustuvia ratkaisuja tai arvioita ovat:

- » Myynnin tuloutuksen ajankohta
- » Laskennalliset verosaamiset
- » Liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen aineettomien hyödykkeiden arvostaminen
- » Liikearvon arvonalentumistestaus
- » Kehitysmenojen aktivointi
- » Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt
- » Vuokrasopimusten jatko- ja purkuoptiot

Arvioita ja harkintaa edellyttäviä tilinpäätöseriä arvioidaan jatkuvasti. Arviot perustuvat useisiin tekijöihin, kuten tulevaisuuden odotettuihin tapahtumiin, joilla voi olla merkittävä liiketoiminnallinen vaikutus yhtiöön.

KONSERNIN (LAAJA) TULOSLASKELMA

EUR miljoonaa	1.1.-30.6-2021	1.1.-30.6.2020	1.1.-31.12.2020
Liikevaihto	12,3	14,4	27,2
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-6,0	-6,8	-12,9
Bruttokate	6,3	7,5	14,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,4	0,7
Tuotekehityksen kulut	-3,1	-2,6	-5,6
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-4,3	-5,0	-9,5
Hallinnon kulut	-1,5	-1,9	-3,2
Liiketulos	-2,2	-1,6	-3,4
Rahoitustuotot	0,2	0,0	0,0
Rahoituskulut	-0,2	-0,2	-0,5
Rahoituskulut, netto	-0,0	-0,2	-0,5
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-	-0,1	-0,2
Tulos ennen veroja	-2,2	-1,9	-4,1
Tilikauden tuloverot	-	-	-
Laskennallisten verojen muutos	0,1	0,1	0,2
Tuloverot yhteensä	0,1	0,1	0,2
Tilikauden tulos	-2,0	-1,8	-3,9
Tilikauden laaja tulos	-2,0	-1,8	-3,9
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-2,0	-1,8	-3,9
Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakekohtainen tulos			
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,07	-0,06	-0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,07	-0,06	-0,14

KONSERNIN TASE

EUR miljoonaa	30.06.2021	30.06.2020	31.12.2020
Varat			
Pitkäaikaiset varat			
Liikearvo	3,3	3,3	3,3
Aineettomat hyödykkeet	14,6	11,0	12,1
Aineelliset hyödykkeet	3,2	4,7	3,9
Osuudet osakkuusyhtiöissä	-	0,1	-
Muut pitkäaikaiset saamiset	0,8	1,1	1,1
Laskennalliset verosaamiset	1,6	1,3	1,5
Pitkäaikaiset varat yhteensä	23,4	21,6	21,9
Lyhytaikaiset varat			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3,1	5,0	3,9
Rahavarat	4,9	6,5	4,3
Lyhytaikaiset varat yhteensä	8,0	11,5	8,2
Varat yhteensä	31,5	33,1	30,1
EUR miljoonaa	30.06.2021	30.06.2020	31.12.2020
Oma pääoma ja velat			
Oma pääoma			
Osakepääoma	0,1	0,1	0,1
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	65,8	61,7	61,7
Kertyneet voittovarot	-42,3	-38,6	-38,5
Tilikauden tulos	-2,0	-1,8	-3,9
Oma pääoma	21,6	21,3	19,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,4	0,5	0,5
Vuokrasopimusvelat	1,6	2,8	2,1
Pitkäaikaiset velat yhteensä	2,0	3,3	2,7

Lyhytaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,2	0,1	0,1
Vuokrasopimusvelat	1,1	1,0	1,1
Tuloennakot	0,7	2,0	1,2
Ostovelat	1,7	2,1	2,0
Muut velat	0,1	0,1	0,2
Siirtovelat	4,0	3,0	3,4
Lyhytaikaiset velat yhteensä	8,0	8,5	8,0
Velat yhteensä	9,9	11,7	10,7
Oma pääoma ja velat yhteensä	31,5	33,1	30,1

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)	-	-	-1,8	-1,8
Tilikauden laaja tulos	-	-	-1,8	-1,8
Liiketoimet omistajien kanssa				
Osakeannit	-	-	-	-
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,3	0,3
Oma pääoma 30.06.2020	0,1	61,7	-40,4	21,3

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)	-	-	-2.0	-2.0
Tilikauden laaja tulos	-	-	-2.0	-2.0
Liiketoimet omistajien kanssa				
Osakeannit	-	4,1	-	4,1
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,3	0,3
Oma pääoma 30.06.2021	0,1	65,8	-44,3	21,6

KONSERNIN RAHAVIRTALASKELMA

EUR miljoonaa	1.1.-30.06.2021	1.1.-30.06.2020	1.1.-31.12.2020
Liiketoiminnan nettorahavirta	0,6	1,3	1,8
Investointien nettorahavirta	-3,6	-1,7	-3,5
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	3,5	-0,7	-1,3
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	0,6	-1,1	-3,4
Rahavarat tilikauden alussa	4,3	7,7	7,7
Muuntoerot	0,1	0,0	-0,3
Rahavarat tilikauden lopussa	4,9	6,5	4,3

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 tarkastelukauden aikana sisältävät tavanomaisia liiketoimia esimerkiksi lisenssiosapuolten kanssa kuten AMC. Liiketoimet ovat Next Games -liiketoimintamallissa tavanomaisia, ja noudattavat markkinaehtoja.

Yrityskaupat

Tarkastelukauden aikana yhtiöllä ei ollut yrityskauppoja.



NEXT GAMES

Next Games Oyj
Aleksanterinkatu 9 a, 00100 Helsinki
info@nextgames.com | press@nextgames.com
+358 44 758 5754