



NEXT GAMES™

Next Games Oyj
Tilinpäätöstiedote

2018



NEXT GAMES OYJ: TILINPÄÄTÖSTIEDOTE 1.1.-31.12.2018

1.1-31.12.2018 lyhyesti

- Liikevaihto kasvoi 9 % ja oli 35,2 miljoonaa euroa (32,5 miljoonaa euroa)
 - Bruttokate oli 60 % (59 %)
 - Liiketulos oli -16,9 miljoonaa euroa (-5,1 miljoonaa euroa)
 - Vuoden lopussa yhtiöllä oli 143 työntekijää (119)
- (tammi-joulukuu 2017 vertailuluvut suluissa)

Avainluvut

(EUR 1000)	01-12/2018	01-12/2017
Liikevaihto	35 245	32 466
Bruttomyynti	35 789	30 930
Bruttokate	21 294	19 308
Liiketulos (EBIT)	-16 915	-5 071
Oikaistu liikevoitto	-15 261	-4 689
Osakekohtainen tulos, laimentamaton (€)	-0,99	-0,37
Osakekohtainen tulos, laimennettu (€)	-0,99	-0,37
Prosenttiosuus liikevaihdosta		
Bruttokateprosentti	60 %	59 %
Liiketulosprosentti	-48 %	-16 %
Oikaistu liikevoittoprosentti	-43 %	-14 %

Bruttomyynti on vaihtoehtoinen tunnusluku, joka perustuu pelaajien kauden aikana ostamaan virtuaali valuuttaan ja hyödykkeisiin. Bruttomyynti ei sisällä kesto-hyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia.

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

Next Games käyttää oikaistua liikevoittoa vaihtoehtoisena tunnuslukuna seurataksaan yhtiön operatiivista kannattavuutta. Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla jotka liittyvät IAS 38 standardin mukaisiin aktivoituihin tuotekehitysmenoihin. Kuitenkin IFRS 16 mukaiset toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja ei oikaista liikeloksesta.

Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Operatiivisten tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

	Tammi-Joulu 2018	Tammi-Joulu 2017
DAU	457 782	432 241
MAU	1 608 467	1 326 318
ARPDau (US)	0,25	0,22
ARPDau (EUR)	0,21	0,20

1.7-31.12.2018 lyhyesti

- Liikevaihto kasvoi 90 % ja oli 24,8 miljoonaa euroa (13,0 miljoonaa euroa)
- Bruttokate oli 62 % (62 %)
- Liiketulos oli -12,0 miljoonaa euroa (-4,2 miljoonaa euroa) (heinä-joulukuu 2017 vertailuluvut suluissa)

Avainluvut

(EUR 1000)	07-12/2018	07-12/2017
Liikevaihto	24 769	13 045
Bruttomyynti	25 340	12 641
Bruttokate	15 260	8 149
Liiketulos (EBIT)	-11 961	-4 202
Oikaistu liikevoitto	-10 447	-4 070
Osakekohtainen tulos, laimentamaton (€)	-0,68	-0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu (€)	-0,68	-0,27
Prosenttiosuus liikevaihdosta		
Bruttokateprosentti	62 %	62 %
Liiketulosprosentti	-48 %	-32 %
Oikaistu liikevoittoprosentti	-42 %	-31 %

Bruttomyynti ei sisällä kestohyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia.

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

Next Games käyttää oikaistua liikevoittoa vaihtoehtoisena tunnuslukuna seuratakseen yhtiön operatiivista kannattavuutta. Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla jotka liittyvät IAS 38 standardin mukaisiin aktivoituihin tuotekehitysmenoihin. Kuitenkin IFRS 16 mukaiset toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja ei oikaista liiketuloksesta.

Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Operatiivisten tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

	Heinä-Joulu 2018	Heinä-Joulu 2017
DAU	575 690	353 045
MAU	2 212 514	1 131 987
ARPDau (US)	0,27	0,23
ARPDau (EUR)	0,24	0,19

Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen:

Next Games keskittyi myös vuonna 2018 rakentamaan perustuksia tulevaisuuden kasvulle jatkaen vuonna 2017 aloitettuja toimia. Yhtiö edisti strategisia investointejaan teknologia- ja analytiikka-alustoihin sekä Google Maps -teknologian integraatioon. Next Games jatkaa investointejaan koneoppimisen ja tekoälyn käyttöön sekä pelien yleisten ominaisuuksien tuotteistamiseen, jotta niitä voidaan tehokkaasti uudelleenkäyttää tulevissa peleissä. Investointien ansiosta yhtiö pystyy tulevaisuudessa hyödyntämään skaalautuvuutta, sillä olemassa oleva teknologia ja työkalut nopeuttavat yhtiön tuotteiden matkaa markkinoille.

Yhtiö otti käyttöön IFRS-tilinpäätösstandardin, joka taloudellisten lukujen raportoinnin kansainvälisten standardien mukaisesti, jotka ovat verrattavissa muihin peliyhtiöihin. Funktioihin perustuva tuloslaskelma on yhtiön näkemyksen mukaan informatiivisempi sidosryhmille.

Vuoden ensimmäisellä puoliskolla keskityimme pääasiassa toisen The Walking Dead -pelimme lanseeraukseen, joka julkaistiin 12. heinäkuuta. The Walking Dead: Our World on innovatiivinen, paikkatietoon ja lisättyyn todellisuuteen (AR) pohjautuva peli. Lisäksi jatkoimme Blade Runner Nexus -pelin ja muiden tuotekehityksessä olevien pelien kehittämistä.

Yhtiö investoi merkittävästi The Walking Dead: Our World -pelin markkinointiin maailmanlaajuisesti ja pyrki kasvattamaan merkittävästi liikevaihtoa. Teknisten haasteiden vuoksi, jotka sittemmin on ratkaistu, jouduimme kuitenkin laskemaan markkinointi-investointeja paljon odotettua matalammalle tasolle, sillä haasteet vaikuttivat merkittävästi pelin toimivuuteen ja siten myös liikevaihtoon.

Vuoden neljännellä vuosineljänneksellä keskityimme kääntämään tilanteen haastavan kolmannen vuosineljänneksen jälkeen. Yhtiö ryhtyi välittömästi korjaustoimiin minimoimalla kustannukset ja vakauttamalla kassatilanteensa kolmannen vuosineljänneksen lopun 8,8 miljoonasta eurosta neljännen vuosineljänneksen lopun 7,3 miljoonaan euroon.

Raportointikauden jälkeen yhtiö aloitti yhteistoimintaneuvottelut, jotka päättyivät 15.2.2019. Neuvotteluiden seurauksena yhtiön koko työntekijämäärä laskee 117 positioon. Arvioimme uudelleen myös tuotekehityksessä olevat pelit. Tammikuussa 2019 raportointikauden jälkeen päätimme yhdessä Universal Games and Digital Platformsin kanssa lopettaa yhteistyön tuotantovaiheeseen edenneen pelin kanssa. Samaan aikaan keskityimme enemmän pelien alkuvaiheen konseptualisointiin ja kehitykseen. Olemmekin käynnistäneet uuden peliprojektin, johon ei ole tällä hetkellä liitetty ulkoista IP:tä.

Jatkamme edelleen toimintamme ja kustannusrakenteen virtaviivaistamista varmistaaksemme kannattavuuden tulevaisuudessa. Uudistamme fokuksemme keskittyen nyt tuotekehitysprosessiin ja siihen liittyviin kustannuksiin sekä jo kehitettyjen pelimekaniikkojen ja -teknologioiden tehokkaaseen uudelleenkäyttöön. Olemme myös merkittävästi parantaneet riskienhallintatoimiamme ja kehittäneet työskentelytapojamme.

Pelien yhteinen ”Games-as-a-Service” (GaaS) -teknologialustamme kypsyi vuoden aikana. Kolmannella vuosineljänneksellä kohtasimme The Walking Dead: Our World -pelin lanseerauksen yhteydessä teknisiä haasteita. Haasteet saatiin pääosin ratkaistua kolmannen ja neljännen vuosineljänneksen aikana, minkä jälkeen alusta toimi sille määritellyn palvelutason mukaisesti. Vuoden loppua kohti teknologiatiimi keskittyi alustan kustannusten optimointiin ja alustan kykyyn tukea useita pelejä samanaikaisesti kustannustehokkaalla tavalla. Julkaisimme joitain uusia ominaisuuksia, jotka tukevat tulevien pelien, kuten Blade Runner Nexusin, kehittämistä.

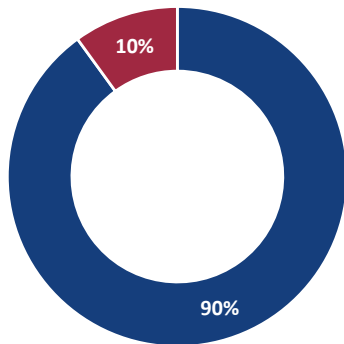
Odotan yhtiön tilanteen kääntyvän vuoden 2019 ensimmäisen puoliskon aikana. Tämän jälkeen projektit ovat paremmin keskitettyjä ja toiminta tehostuu koko yhtiössä. Vuonna 2018 tehdyt investoinnit ovat olleet merkittävä virstanpylväs vakaiden perustusten rakentamisessa yhtiön tuleville tuotteille. Next Gamesillä on äärimmäisen omistautunut henkilöstö ja odotan innolla, että voimme yhdessä jatkaa yhtiön, yrityskulttuurimme ja arvojemme kehittämistä vuonna 2019.

Teemu Huuhtanen
CEO



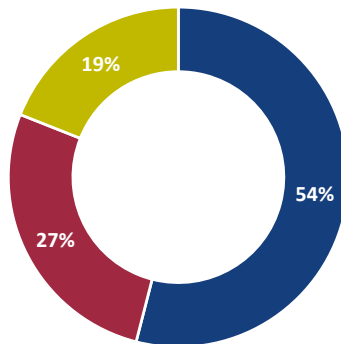
Liikevaihto ja tuloksen kehitys

BRUTTOMYYNTI LÄHTEITTÄIN



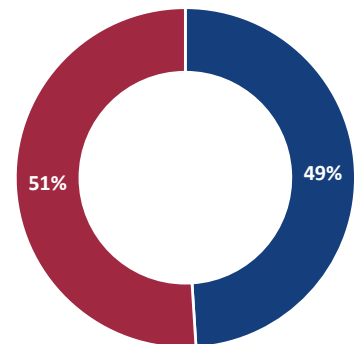
■ Pelin sisäiset ostokset (IAP) ■ Mainosmyynti (AD)

BRUTTOMYYNTI MAA-ALUEITTAIN



■ Pohjois-Amerikka ■ EU-maat ■ Muut

ALUSTAKOHTAINEN BRUTTOMYYNTI



■ Android ■ iOS

Tarkastelukauden aikana liikevaihto kasvoi 9 % ja oli 35,2 miljoonaa euroa (32,5 miljoonaa euroa). Yhtiön bruttokate oli vakaa 60,4 % (59,5 %). Liikevaihdon kasvu tapahtui pääosin vuoden toisella puoliskolla. Konsernin liiketulos oli -16,9 miljoonaa euroa vuonna 2018 (5,1 miljoonaa euroa vuonna 2017). Liiketulokseen vaikutti eniten The Walking Dead: Our Worldin julkaisu heinäkuussa 2018. Yhtiö panosti markkinointiin julkaisun yhteydessä, jonka seurauksena markkinoinnin kulut nousivat -23,6 miljoonaan euroon (-12,7 miljoonaa euroa).

Vuoden 2018 tappio oli -18,0 miljoonaa euroa, rahoituksen nettotuotot olivat 0,1 miljoonaa euroa (-0,5 miljoonaa euroa) ja osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta oli -0,1 miljoonaa euroa.

Tilikauden verot olivat -1,2 miljoonaa euroa (-0,1 miljoonaa euroa), jotka suurimmaksi osaksi johtuivat laskennallisten verojen muutoksesta.



Tuotekehityskulut, lisenssit ja kirjauskäytännöt

Tilikauden aikana yhtiö jatkoi panostustaan uusiin tuotteisiin, mukaan lukien yhteiseen peliprojektiin Universal Games and Digital Platformsin kanssa. Tilikauden jälkeen, tammikuussa 2019, Next Games ja Universal Games and Digital Platforms päätyivät yhteisymmärryksessä lopettamaan tuotantovaiheeseen edenneen tuotteen kehityksen. Kaikki projektiin liittyvät kulut, noin 2,0 miljoonaa euroa, on kirjattu vuoden 2018 tulokseen.

Tuotekehitykseen liittyvät panostukset kasvoivat tilikauden aikana ja olivat -10,4 miljoonaa euroa (-7,0 miljoonaa euroa). Vuoden 2018 aikana Next Games aktivoi IAS 38 mukaisesti 5,0 miljoonaa euroa (2,4 miljoonaa euroa) tuotekehityskuluja.

1000 eur	2018	2017
Henkilöstökulut	-6 456	-4 449
Ulkopuoliset palvelut	-4 050	-1 962
Tuotekehityksen aktivoinnit	4 965	2 369
IFRS 2 oikaisut	-591	-754
Poistot	-725	-112
Yleisten kulujen allokatio R&D osastolle	-3 561	-2 126
	-10 418	-7 034

Next Games poistaa pelien kehitykseen kolmen vuoden aikana. Poistot alkavat pelin globaalista julkaisusta.

Investoinnit

Next Games hankki Lume Games Oy:n osakekannan vuonna 2017 ja Lume Games Oy sulautui konsernin emoyhtiöön tammikuussa 2018.

Rahavirta ja rahoitus

Tilikauden 2018 lopussa rahat- ja pankkisaamiset vähenivät -19,1 miljoonaa euroa ja olivat 7,3 miljoonaa euroa (26,4 miljoonaa euroa). Rahavarojen väheneminen johtui pääasiassa The Walking Dead: Our World -pelin maailmanlaajuiseen julkaisuun käytetyistä suurista markkinointi-investoinneista. Yhtiön omavaraisuusaste pysyi hyvällä tasolla ja oli 65 % (87 %). Yhtiöllä on käyttämätön 5 miljoonan euron tililimiitti.

Yhtiö rahoittaa toimintaansa pääasiassa oman pääoman ehtoosella rahoituksella sekä liiketoiminnasta tulevilla tuotoilla. Yhtiö on saanut myös valtiollista Tekes-tukea ja lainaa.

Kuten yhtiö raportoi kolmannen neljänneksen liiketoimintakatsauksessa, Next Games harkitsee eri vaihtoehtoja vahvistaakseen taloudellista asemaansa varmistaakseen tulevien tuotteiden kehityksen ja tukeakseen yhtiön markkinointi-investointeja tulevaisuuden kasvua varten.

Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

The Walking Dead: Our World

Innovatiivinen lokaatiopohjainen AR-peli, The Walking Dead: Our World, julkaistiin maailmanlaajuisesti 12. heinäkuuta. Tällä tuotteella Next Games on yksi edelläkävijöistä peleissä, jotka käyttävät lisättyä todellisuutta (AR) ja sijaintia, koska näiden teknologioiden hyödyntäminen ja etenkin niiden yhdistäminen yhteen tuotteeseen vaatii erityistä teknistä osaamista.

Yhtiö investoi huomattavasti maailmanlaajuiseen markkinointiin, erityisesti pelin päämarkkinoilla Yhdysvalloissa ja Euroopan suurimmissa maissa, ja tavoitteli investoinnilla liikevaihdon huomattavaa kasvua. Yhtiön tavoitteena oli saavuttaa pelille yhden miljoonan päivittäisen käyttäjän määrä (DAU) lanseerauksen jälkeisten viikkojen aikana pohjautuen pelin monetisaatiopotentiaaliin, minkä perusteella markkinointi-investointisuunnitelma tehtiin. Pelille onnistuttiin hankkimaan ensimmäisten viikkojen aikana huomattava määrä päivittäisiä käyttäjiä samaan aikaan kuin pelin avainluvut, retentio ja monetisaatio, saavuttivat yhtiön odotuksia vastanneen tason. Peli saavuttikin top 50 grossing (liikevaihtoa mittaava lista) -listasijoituksen useilla avainmarkkinoilla.

Kun käyttäjien määrä nousi pelissä ensimmäisten viikkojen aikana, pelissä havaittiin joitain teknisiä haasteita, jotka heikensivät puolestaan pelin toimivuutta ja joilla oli negatiivinen vaikutus pelin liikevaihdon kehitykseen. Tämän seurauksena yhtiö laski peliin kohdistettujen markkinointi-investointien tasoa huomattavasti suunniteltua alemmalle tasolle. The Walking Dead: Our World saavutti 625 tuhannen aktiivisen päivittäisen käyttäjän tason ennen teknisten haasteiden alkamista.

Tekniset haasteet, jotka vaikuttivat peliin vuonna 2018 saatiin ratkaistua vuoden 2018 neljännen kvartaalin loppua kohden. Pelin markkinointi-investoinnit pysyivät konservatiivisella tasolla vuoden 2018 aikana, kun teknisiä korjauksia on implementoitu. Yhtiö jatkaa teknisten korjausten sekä sisällön tuomista peliin vuonna 2019.



The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Land -pelin kehitys ja päivitykset jatkuivat vuonna 2018. Pelitiimi on saanut pelin liikevaihdon ja pelaajien sitoutumisen vakaalle tasolle jo testattujen ja uusien pelikampanjoiden ja tapahtumien ansiosta. "Summer of Explosions" -kampanjalla testattiin uutta pelitapahtuman mallia, joka perustuu pelaajan pidempään sitoutumiseen, jotta pelissä saa hyvän lopputuloksen. Tätä mallia käytettiin uudelleen ja iteroitiin vuoden lopun joulukampanjoita varten. Toinen huomattava lisäys peliin oli "Guild Wars" -toiminnallisuus. "Guild Wars" -tapahtumissa pelaaja voi pelata yhdessä muiden pelaajien kanssa kilpaillakseen palkinnoista. The Walking Dead: No Man's Land julkaistiin myös heinäkuussa Japanissa, jossa peli on otettu hyvin vastaan.

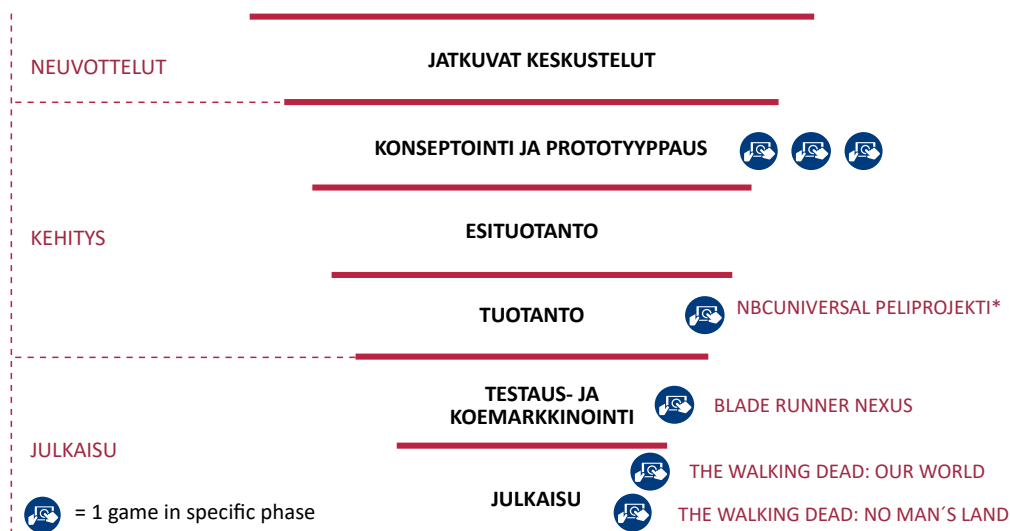
Blade Runner Nexus

Blade Runner -elokuvasarjaan perustuvaa peliä on kehitetty koko vuoden 2018 ajan. Peli siirtyi tekniseen koetestaukseen heinäkuussa ja avautui kolmella uudella markkinalla katsauskauden jälkeen tammikuussa 2019. Pelin koemarkkinointivaihe etenee vuoden 2019 ensimmäisen puoliskon aikana ja lisätietoa pelin mahdollisesta julkaisuajankohdasta julkaistaan heti, kun sitä on saatavilla.

Julkistamattomat projektit

Next Games on edistänyt suhdetoimintaa tärkeimpiin lisenssinhaltijoihin vuoden 2018 aikana. Kolmannen neljänneksen aikana yhtiö solmi uuden lisenssisopimuksen viihdealan johtavan toimijan kanssa erittäin halutusta lisenssistä. Katsauskauden jälkeen, tammikuussa 2019, Next Games ja Universal Games and Digital Platforms päättivät lopettaa yhteistyön peliprojektissa, joka oli edennyt tuotantovaiheeseen.

Tämän lisäksi Next Games on panostanut sisäiseen konseptointiin ja prototyypaukseen vaaliakseen ja parantaakseen nykyistä teknologiaa, toiminnallisuuksia ja oppeja. Yhtiössä on perustettu uusi projektiryhmä uuden pelikonseptin ympärille. Tämä pelikonsepti ei ole kiinnitetty kolmannen osapuolen lisenssiin tällä hetkellä.



* Peliprojekti lopetettu katsauskauden jälkeen tammikuussa 2019

Games-as-a-Service teknologia-alusta

Yhtiön teknologia-alustan tarkoituksena on tarjota jaettu backend-ratkaisu ja työkalut kaikille yhtiön peleille, jotta ohjelmistokoodia voidaan käyttää uudelleen projektien välillä. Tavoitteena on myös vähentää jokaisen pelin perusteiden kehittämiseen menevän ajan ja vaivan määrää.

Next Games tekee yhteistyötä Microsoftin kanssa ja käyttää Microsoftin pilvipalvelua ja muita palveluita rakentaakseen skaalautuvan ja helposti ylläpidettävän perustan alustalle ilman, että jokaista järjestelmää täytyy rakentaa erikseen talon sisällä. Ulkoiseen yhteistyökumppaniin turvautuminen auttaa Next Gamesia operoimaan alustaa tehokkaasti kompaktilla sisäisellä tiimillä.

Next Gamesin teknologiastrategiaan pohjautuen, yhtiö aloitti yhteisen teknologia-alustan kehittämisen vuonna 2013. Ensimmäiset alustalla toimivat pelit olivat yhtiön ensimmäinen peli, Compass Point: West, sekä vuodesta 2016 lähtien myös The Walking Dead: No Man's Land.

Vuoden 2016 lopussa teknologia-alustaa uudistettiin ja osa pääteknologioista muutettiin, jotta voidaan varmistaa se, että alusta pystyy tukemaan useita erilaisia pelitoiminnallisuuksia, alustaa on helppo ylläpitää ja että alusta mahdollistaa saman pelin eri versioiden tukemisen samanaikaisesti. Tämä toiminnallisuus mahdollistaa sen, että pelien korjaustoimenpiteet voidaan tehdä pelin taustalla, eivätkä ne keskeytä pelikokemusta.

Ensimmäinen peli, joka toimii alustan toisessa versiossa on heinäkuussa 2018 julkaistu The Walking Dead: Our World. Yksi pääkriteereistä lokaatiopohjaiselle pelille oli ratkaista mahdollinen haaste, jossa tuhannet pelaajat pelaavat peliä samanaikaisesti samassa sijainnissa ja näkevät muiden pelaajien toiminnan reaaliaikaisesti. Ratkaisu nimeltään "unlimited persistent shared location", on yksi alustan tärkeimmistä saavutuksista, sekä samanaikaisesti erittäin vaikea tekninen haaste ratkaistavaksi.

The Walking Dead: Our World -pelin julkaisua seuranneina viikkoina, kun pelaajamäärät nousivat, yhtiö kohtasi teknisiä haasteita, jotka liittyivät "unlimited persistent shared location" -ratkaisuun. Tämä taas vaikutti pelin toiminnallisuuteen. Tekniset haasteet, jotka vaikuttivat peliin vuonna 2018 on ratkaistu kolmannen neljänneksen 2018 aikana yhteistyössä Next Gamesin teknologiapartnerin Microsoftin kanssa.

Teknisten haasteiden korjaamisen jälkeen yhtiön teknologiatiimi on keskittynyt optimoimaan alustan kustannuksia sekä tukemaan useaa peliä alustalla kustannustehokkaasti. Teknologia-alusta palvelee nyt myös Blade Runner Nexus -peliä, yhtiön kolmatta lisenssipeliä, joka on tällä hetkellä koemarkkinoinnissa.

Henkilöstö ja johto

Vuoden 2018 lopussa, Next Games työllisti 143 työntekijää, jotka edustavat 20 eri kansallisuutta. 96 % työntekijöistä työskenteli vakituisessa työsuhteessa ja 4 % työntekijöistä määräaikaisessa työsuhteessa. Vuonna 2018 yhtiössä työskenteli keskimäärin 135 työntekijää.

2018 lopussa, työntekijöistä 14 % työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa (24 % vuonna 2017), 24 % työskenteli The Walking Dead: Our World -pelin parissa, 49 % uusissa projekteissa (60 % vuonna 2017), ja noin 13 % työskenteli hallinnollisissa tehtävissä (7 % vuonna 2017).

Tilivuonna 2018 yhtiön toimitusjohtajana on toiminut Teemu Huhtanen. Huhtikuussa 2018 Next Games nimitti kaksi uutta johtoryhmän jäsentä, Emmi Kuusikko nimitettiin tuotejohtajaksi ja Joonas Viitala nimitettiin operatiiviseksi johtajaksi. Tilivuonna 2018 Next Gamesin johtoryhmän jäsenet olivat Teemu Huhtanen (toimitusjohtaja), Annina Salvén (talousjohtaja), Saara Bergström (markkinointi- ja viestintäjohtaja), Emmi Kuusikko (tuotejohtaja), Kalle Hiitola (teknologiajohtaja) ja Joonas Viitala (operatiivinen johtaja).



Tilintarkastamaton tilinpäätös 1.1.-31.12.2019

Yhtiö soveltaa kansainvälisen tilinpäätöskäytännön (IFRS, International Financial Reporting Standards) standardeja. Tämä tilintarkastamaton tilinpäätöstiedotteen osalta ei ole noudatettu IAS 34 osavuositarkastukseen liittyviä vaatimuksia, jotka eivät koske First North yhtiöitä.

Yhtiön tuloslaskelma 2018 (IFRS)

EUR tuhatta	Tammi 1 – Joulu 31, 2018	Tammi 1 - Joulu 31, 2017
Liikevaihto	35 245	32 466
Myynnin suorat kulut	-13 952	-13 158
Bruttokate	21 294	19 308
Liiketoiminnan muut tuotot	71	53
Tuotekehitys	-10 418	-7 034
Myynti ja Markkinointi	-23 643	-12 713
Hallinto yhteensä	-4 218	-4 686
Liiketulos	-16 915	-5 071
Rahoitustuotot	757	37
Rahoituskulut	-608	-541
Rahoitustuotot ja -kulut	149	-504
Osuus osakkuusyhtiön tuloksesta	-122	-455
Tulos ennen veroja	-16 887	-6 031
Tuloverot	-143	-
Laskennallisten verojen muutos	-1 008	-106
Tilikauden tulos	-18 037	-6 137
Tilikauden tulos:		
Emoyhtiön omistajien osuus	-18 037	-6 137
Osakekohtainen tulos, laimentamaton (€)	-0,99	-0,37
Osakekohtainen tulos, laimennettu (€)	-0,99	-0,37

Yhtiön tuloslaskelma H2/2018 (IFRS)

EUR tuhatta	heinä 1 – jouluku 31, 2018	heinä 1 - jouluku 31, 2017
Liikevaihto	24 769	13 045
Myynnin suorat kulut	-9 509	-4 896
Bruttokate	15 260	8 149
Liiketoiminnan muut tuotot	27	16
Tuotekehitys	-6 863	-3 686
Myynti ja Markkinointi	-18 238	-6 817
Hallinto yhteensä	-2 146	-1 865
Liiketulos	-11 961	-4 202
Rahoitustuotot	35	36
Rahoituskulut	-141	-353
Rahoitustuotot ja -kulut	-106	-317
Osuus osakkuusyhtiön tuloksesta	-5	-290
Tulos ennen veroja	-12 072	-4 809
Tuloverot	-143	-
Laskennallisten verojen muutos	-275	-115
Tilikauden tulos	-12 490	-4 924
Tilikauden tulos:		
Emoyhtiön omistajien osuus	-12 490	-4 924
Osakekohtainen tulos, laimentamaton (€)	-0,68	-0,27
Osakekohtainen tulos, laimennettu (€)	-0,68	-0,27

Yhtiön tase

EUR tuhatta	Joulu, 2018	Joulu, 2017
VASTAAVAA		
PYSYVÄT VASTAAVAT		
Aineettomat hyödykkeet	10 347	6 776
Liikearvo	3 344	3 344
Aineelliset hyödykkeet	6 734	275
Sijoitukset	388	509
Pitkäaikaiset saamiset	395	820
Laskennalliset verosaamiset	1 621	2 629
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	22 829	14 353
Lyhytaikaiset saamiset		
Myynti ja muut saamiset	6 339	4 979
Rahat ja pankkisaamiset	7 306	26 377
Vaihtuvat vastaavat yhteensä	13 646	31 356
VASTAAVAA YHTEENSÄ	36 475	45 709
VASTATTAVAA		
OMA PÄÄOMA		
Osakepääoma	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	53 925	53 866
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-13 091	-8 437
Tilikauden voitto (tappio)	-18 037	-6 137
Oma Pääoma yhteensä	22 876	39 372
VIERAS PÄÄOMA		
Pitkäaikainen vieras pääoma		
Pitkäaikaiset Tekes lainat	518	642
Leasing velat	4 145	-
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	4 663	642
Lyhytaikainen vieras pääoma		
Lyhytaikaiset Tekes lainat	222	84
Leasing velat	992	224
Saadut ennakot	1 458	914
Ostovelat	2 731	1 162
Muut velat	204	205
Siirtovelat	3 329	3 105
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	8 936	5 694
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ	13 598	6 336
VASTATTAVAA YHTEENSÄ	36 475	45 709

Yhtiön rahoituslaskelma

EUR tuhatta	Tammi 1 – Joulu 31, 2018	Tammi 1 - Joulu 31, 2017
Liiketoiminnan rahavirta	-12 004	-4 111
Investointien rahavirta	-6 736	-2 487
Rahoituksen rahavirta	-555	29 772
Nettorahavirrat	-19 295	23 173
Rahavarat tilikauden alussa	26 377	3 664
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	224	-459
Rahavarat tilikauden lopussa	7 306	26 377

EUR tuhatta	Heinä 1 – Joulu 31, 2018	Heinä 1 - Joulu 31, 2017
Liiketoiminnan rahavirta	-7 195	-2 873
Investointien rahavirta	-2 087	-2 256
Rahoituksen rahavirta	-360	-201
Nettorahavirrat	-9 642	-5 330
Rahavarat tilikauden alussa	16 940	32 003
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	8	-296
Rahavarat tilikauden lopussa	7 306	26 377

Laskelma yhtiön oman pääoman muutoksesta

EUR tuhatta	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voitto (tappio)	Yhteensä
Oma pääoma tammikuu 1, 2016 FAS	3	15 776	-11 173	4 604
IFRS siirtymisen vaikutus	-	1 973	285	2 259
Oma pääoma tammikuu 1, 2016 IFRS	3	17 750	-10 888	6 864
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	94	94
Tilikauden laaja tulos	-	-	94	94
Oman pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	7	-	7
Listautumiskulut	-	-46	-	-46
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	488	488
Oma Pääoma 31.12.2016	3	17 710	-10 306	7 404
Oma Pääoma 1.1.2017	3	17 710	-10 306	7 404
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-6 137	-6 137
Tilikauden laaja tulos	-	-	-6 137	-6 137
Oman pääoman oikaisut				
Osakepääoman korotus	77	-77	-	-
Osakeannit	-	37 820	-	37 820
Listautumiskulut	-	-1 587	-	-1 587
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	1 868	1 868
Oma pääoma 31.12.2017	80	53 866	-14 574	39 372
Oma pääoma 1.1.2018	80	53 866	-14 574	39 372
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-18 037	-18 037
Oman pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	65	-	65
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-7	-	-7
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	1 483	1 483
Oma pääoma 31.12.2018	80	53 925	-31 128	22 876

EUR tuhatta	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voitto (tappio)	Yhteensä
Oma Pääoma 1.1.2017	3	17 710	-10 306	7 407
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-1 212	-1 212
Tilikauden laaja tulos	-	-	-1 212	-1 212
Oman pääoman oikaisut				
Osakepääoman korotus	77	-77	-	-
Osakeannit	-	37 798	-	37 798
Listautumiskulut	-	-1 587	-	-1 587
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	934	934
Oma pääoma 30.6.2017	80	53 844	-10 584	43 341
Oma pääoma 1.7.2017	80	53 844	-10 584	43 341
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-4 924	-4 924
Oma pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	22	-	22
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	934	934
Oma pääoma 31.12.2017	80	53 866	-14 574	39 372
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-5 547	-5 547
Oma pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	37	-	37
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-7	-	-7
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	742	742
Oma pääoma 30.6.2018	80	53 897	-19 380	34 597
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-12 490	-12 490
Oma pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	28	-	28
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
IFRS 2 osakeperusteiset liiketoimet	-	-	742	742
Oma pääoma 31.12.2018	80	53 925	-31 128	22 876

Tiettyjä vuosineljänneksen taloudellisia tietoja

1 000 euroa	Maalis- 2017	Kesä- 2017	Syys- 2017	Joulu- 2017	Maalis- 2018	Kesä- 2018	Syys- 2018	Joulu- 2018
Liikevaihto, bruttomyynti ja bruttokate								
Liikevaihto	10 932	8 520	6 385	6 629	4 788	5 689	13 435	11 333
Bruttomyynti	10 432	7 857	6 162	6 479	4 747	5 702	13 787	11 552
Bruttokate	6 197	4 994	3 703	4 415	2 761	3 273	7 410	7 850
Liiketulos, ja oikaistu liiketulos								
Liikevoitto (tappio) (EBIT)	-396	-473	-1 295	-2 907	-2 506	-2 448	-10 342	-1 618
Poistot ja arvonalentumiset	122	129	66	66	70	70	772	742
Oikaistu liikevoitto (tappio)	-275	-345	-1 229	-2 841	-2 436	-2 378	-9 571	-877
Prosenttiosuus liikevaihdosta								
Bruttokateprosentti (%)	57 %	59 %	58 %	67 %	58 %	58 %	55 %	69 %
Liiketulosprosentti (%)	-4 %	-6 %	-20 %	-44 %	-52 %	-43 %	-77 %	-14 %
Oikaistu liiketulosprosentti (%)	-3 %	-4 %	-19 %	-43 %	-51 %	-42 %	-71 %	-8 %
DAU	537 659	458 370	371 437	363 984	312 228	306 492	668 566	482 814
MAU	1 613 571	1 325 167	1 136 151	1 195 822	1 017 936	979 599	3 205 333	1 506 242
ARPPDAU (USD)	0,23	0,21	0,21	0,23	0,21	0,24	0,26	0,30
ARPPDAU (EUR)	0,22	0,19	0,18	0,19	0,17	0,20	0,22	0,27

Heinä-Syys 2018	TWD: No Man's Land	TWD: Our World	Other
DAU	274 752	386 109	7 705
MAU	799 919	2 096 120	22 992
ARPPDAU (US)	0,26	0,27	0,06
ARPPDAU (EUR)	0,24	0,23	0,05

Loka-Joulu 2018	TWD: No Man's Land	TWD: Our World	Other
DAU	253 339	222 943	6 532
MAU	728 296	758 542	19 157
ARPPDAU (US)	0,28	0,31	0,06
ARPPDAU (EUR)	0,25	0,28	0,05

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Next Games Oyj:n osake (NXTGMS) on listattu Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North Finland -markkinapaikalla. Osakkeet kuuluvat Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään arvo-osuusjärjestelmään.

Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2018 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä on 18 503 314 rekisteröityä osaketta (18 218 782 vuoden 2017 lopussa). Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Vuoden 2018 lopussa, yhtiöllä oli hallussaan 13 410 omaa osaketta.

Heinä-joulukuussa 2018 yhtiöllä oli 18 269 910 rekisteröityä osaketta. Painotettu keskiarvo vuonna 2018 oli 18 363 428 osaketta ja heinä-joulukuussa 2018 18 482 729 osaketta.

Next Games Oyj 20 suurinta omistajaa 31.12.2018*

Osakkeenomistajat	Osakkeet	% osakkeista	Muutos	Muutos %
1 Ovaskainen Jari Juhani Rainer	3 093 110	16,72	0	0,00
2 IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	6,42	0	0,00
3 Hiihola Kalle Johannes	942 896	5,10	0	0,00
4 Achrén Joakim Tomas Johan	940 818	5,08	0	0,00
5 Achrén Mikael Jan Kennet	928 295	5,02	0	0,00
6 Jumisko Jaakko	906 246	4,90	-10 000	-1,09
7 Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	546 224	2,95	38 704	7,63
8 Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	380 000	2,05	0	0,00
9 Nuard Ventures Oy	364 000	1,97	0	0,00
10 Vaah Holdings Oy	266 720	1,44	0	0,00
11 OP-Suomi	251 667	1,36	0	0,00
12 Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	213 480	1,15	0	0,00
13 OP-Suomi Pienyhtiöt	211 667	1,14	0	0,00
14 Sr Danske Invest Suomen Pienyhtiöt	204 310	1,10	0	0,00
15 Odesangel Ab	197 488	1,07	0	0,00
16 Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,93	0	0,00
17 Pardon Christophe	160 916	0,87	0	0,00
18 LähiTapiola Keskinäinen Henkivakuutusyhtiö	149 290	0,81	79 431	113,70
19 Päivinen Johannes Edvard	145 635	0,79	0	0,00
20 Hollming Toni Kristian	144 574	0,78	0	0,00
20 suurinta omistajaa yhteensä	11 408 561	61,66		
Hallintarekisteröityjä	3 210 319	17,35		
Muut osakkeet	3 884 434	20,99		
Yhteistilillä	902 012	4,88		
Yhteensä	18 503 314	100,00		

*Next Gamesilla on hallintarekisteröityjä osakkeenomistajia, mukaan lukien AMC Networks, joiden yhteenlaskettu omistusosuus 3 210 319 osakkeella on 17,35 %.

Riskit ja epävarmuustekijät

Next Gamesin liikevaihto vuoden 2018 ensimmäisellä puoliskolla tuli lähes kokonaisuudessaan The Walking Dead: No Man's Land -lisenssipelistä. Heinäkuussa 2018 yhtiö julkaisi The Walking Dead: Our World -pelin. Yhtiö on riippuvainen kyseisten tuotteiden myynnistä. Uusien pelien julkaisuun liittyy huomattavia markkinointipanostuksia, joiden kannattavuus on epävarma. Yhtiöllä on myös käytössä niin oman, kuin kolmannen osapuolen uutta teknologiaa, jossa saattaa olla skaalautumiseen liittyviä riskejä.

Kolmannen neljänneksen tappio liittyen The Walking Dead: Our World maailmanlaajuiseen julkaisuun vaikutti huomattavasti yhtiön kassatilanteeseen. Mikäli yhtiö ei onnistu suunnitellussa korjausliikkeen toteutuksessa, tai lisärahoitusta ei saada, tällä saattaa olla huomattava vaikutus yhtiön mahdollisuuksiin kehittää ja julkaista uusia pelejä, ja saattaa vaikuttaa negatiivisesti yhtiön likviditeettiin.

Valuuttakurssien vaihtelu euroissa ja yhdysvaltain dollareissa vaikuttaa Next Gamesin taloudelliseen tulokseen, joka raportoidaan euroina. Valuuttakurssien vaihtelu saattaa vaikuttaa myös yhtiön likviditeettiin, sillä yhtiöllä on niin saatavia kuin velkoja molemmissa valuutoissa.

Riskiä hallinnoidaan yhtiön käyttämällä valuuttamääräisillä pankkitileillä.

Yhtiö on aktivoinut pelinkehitysmenoja joiden tulevat tuotot ovat epävarmoja. Lisäksi yhtiö on IFRS standardien mukaisesti tehnyt liikearvo ja muita omaisuuseriä koskevia arvioita jotka perustuvat tuleviin tuottoihin. Näihin eriin liittyy arvonalentumisriski.

Yhtiö on solminut uuden lisenssisopimuksen vuoden 2018 aikana, joka vaatii ennakkomaksuja, jotka ovat vähennettävissä tulevista rojaltimaksuista. Projektien lopettamiseen liittyy ennakkomaksujen alaskirjausriski.

Yhtiö on vakuuttanut liiketoimintansa tavanomaisilla keskeytys- ja omaisuusvakuutuksilla.

Next Gamesin liiketoiminnan kannalta on välttämätöntä, että yhtiö pystyy kehittämään nykyisiä ja tulevia pelejä sekä parantamaan pelejä niin, että pelaajat jatkavat pelaamista ja pelin sisäisten ostosten tekemistä. Viiveet pelinkehityksessä voivat vaikuttaa rahavirtaan negatiivisesti.

Muutkin kuin yllä kuvatut riskit ja epävarmuudet voivat vaikuttaa yhtiön liiketoimintaan.

Hallituksen esitys yhtiön voittoa koskeviksi toimenpiteiksi

Hallitus esittää, että 31.12.2018 päättyneen tilikauden tulos kirjataan edellisten tilikausien tappio-tilille, eikä yhtiö jaa osinkoa vuodelta 2018.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Katsauskauden jälkeen tammikuussa 2019, Next Games ja Universal Games and Digital Platforms lopettivat yhteisymmärryksessä projektin, joka oli edennyt tuotantovaiheeseen ja yhtiössä on perustettu uusi projektiryhmä uuden pelikonseptin ympärille. Tämä pelikonsepti ei ole kiinnitetty kolmannen osapuolen lisenssiin tällä hetkellä.

Katsastuskauden jälkeen, helmikuussa 2019 Next Gamesin koko henkilöstöä koskeneet yhteistyöneuvottelut, osana yhtiön kustannussäästö- ja toiminnan tehostamisohjelmaa, on saatu päätökseen. Ohjelman tuloksena yhtiön henkilöstömäärä laskee 143 työntekijästä vuoden 2018 lopussa 117 työntekijään.

Katsauskauden jälkeen, yhtiön tuotejohtaja ja arvostettu johtoryhmän jäsen Emmi Kuusikko lähti yhtiöstä uusien haasteiden pariin. 15. helmikuuta, 2019 alkaen yhtiön johtoryhmään kuuluvat Teemu Huuhtanen (toimitusjohtaja), Annina Salvén (talousjohtaja), Saara Bergström (markkinointijohtaja), Kalle Hiitola (teknologiajohtaja) ja Joonas Viitala (operatiivinen johtaja).

Tulevat tapahtumat

Next Games julkaisee 2018 vuosikertomuksen ja tilinpäätöksen kokonaisuudessaan 27. helmikuuta, 2019. Liiketoimintakatsaus tammi-maaliskuulta 2019 julkaistaan 26.4.2019.

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidetään tiistaina 21.5.2019 klo 10:00 alkaen osoitteessa Maxim, Kluuvikatu 1, 00100 Helsinki.

Helsinki 15.2.2019

Hallitus
Next Games Oyj

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

Operatiivisten tunnuslukujen määritelmät

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

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

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

Tunnuslukujen laskentakaavat

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

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

Oikaistu liikevoitto Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla jotka liittyvät IAS 38 standardin mukaisiin aktivoituihin tuotekehitys menoihin. Kuitenkin IFRS 16 mukaiset toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja ei oikaista liiketuloksesta.

Omavaraisuusaste

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

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

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



NEXT GAMES™

