

Next Games Oyj:n
tilinpäätöstiedote 1.1.-31.12.

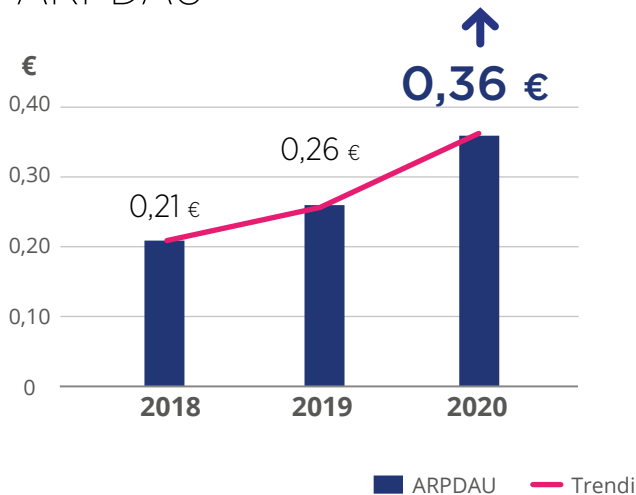
2020



NEXT GAMES.

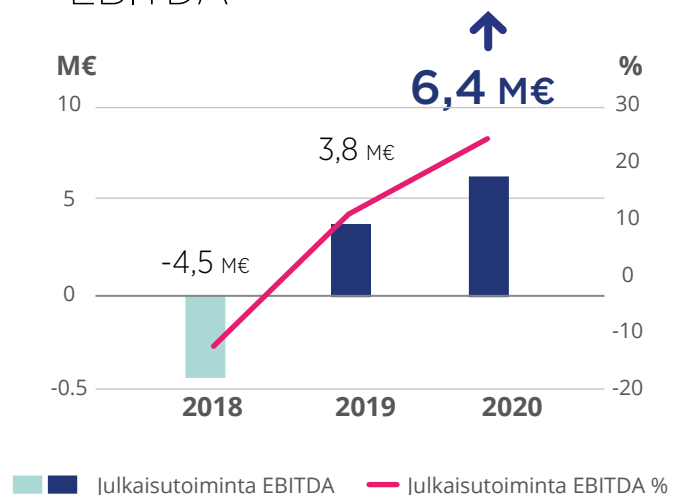
2020 Kohokohdat

ARPPDAU



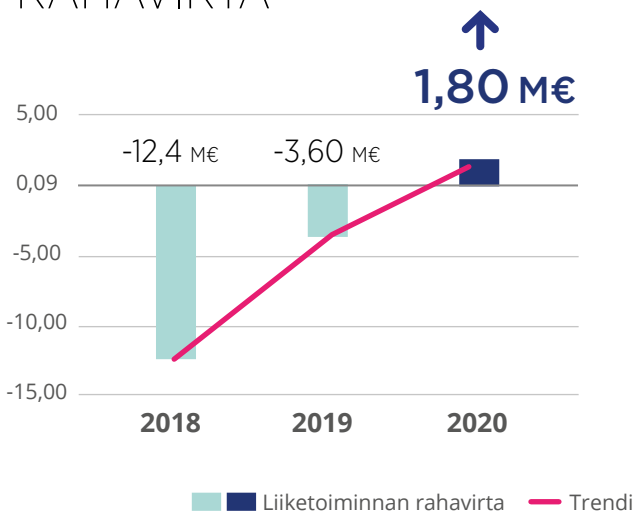
JULKAISUTOIMINTA

EBITDA



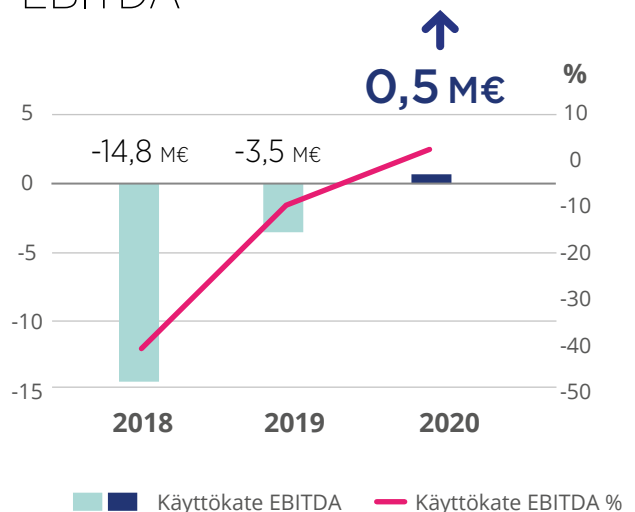
LIIKETOIMINNAN

RAHAVIRTA



KÄYTTÖKATE

EBITDA



Kokonaismyynti

THE WALKING DEAD -pelit

165 €
miljoonaa



Ensimmäisillä markkinoilla

STRANGER THINGS

Stranger Things (TM)/(C)
Netflix Inc. 2020 Used with
permission



NEXT GAMES OYJ:N TILINPÄÄTÖSTIEDOTE 1.1.-31.12.2020:

Julkaisutoiminnan ennätyksellinen kannattavuus siivitti yhtiön käyttökateen (EBITDA) positiiviseksi.

1.1.-31.12.2020 LYHYESTI

- » Liikevaihto oli 27,2 (34,7) miljoonaa euroa
- » Bruttokate oli 14,3 (19,7) miljoonaa euroa, eli 52 % (57 %) yhtiön liikevaihdosta
- » Liiketulos (EBIT) parani 4,0 miljoonaa euroa ja oli -3,4 (-7,4) miljoonaa euroa
- » Oikaistu liiketulos parani 3,9 miljoonaa euroa ja oli -0,1 (-4,0) miljoonaa euroa
- » Käyttökate (EBITDA) kääntyi kannattavaksi ja oli 0,5 (-3,5) miljoonaa euroa
- » Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) kaksinkertaistui suhteessa liikevaihtoon ja oli 6,4 (3,8) miljoonaa euroa eli 24 % (11 %) liikevaihdosta
- » Tuotekehityksen kulut olivat -5,6 (-6,6) miljoonaa euroa, eli 21 % (19 %) liikevaihdosta
- » Vuoden lopussa yhtiöllä oli 104 (107) työntekijää

1.7.-31.12.2020 LYHYESTI

- » Liikevaihto oli 12,8 (15,5) miljoonaa euroa
- » Bruttokate oli 6,7 (8,4) miljoonaa euroa eli 52 % (54 %) liikevaihdosta
- » Liiketulos (EBIT) oli -1,7 (-3,9) miljoonaa euroa
- » Oikaistu liiketulos oli -0,2 (-2,2) miljoonaa euroa
- » Käyttökate (EBITDA) oli 0,2 (-2,0) miljoonaa euroa
- » Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) yli kaksinkertaistui suhteessa liikevaihtoon ja oli 3,0 (1,5) miljoonaa euroa eli 24 % (10 %) liikevaihdosta
- » Tuotekehityksen kulut olivat -2,9 (-3,3) miljoonaa euroa, 23 % (21%) liikevaihdosta

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

AVAINLUVUT

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	Muutos	2020	2019	Muutos
Yhtiö						
Liikevaihto	12,8	15,5	-17 %	27,2	34,7	-22 %
Bruttokate	6,7	8,4	-20 %	14,3	19,7	-28 %
Käyttökate (EBITDA)	0,2	-2,0	111 %	0,5	-3,5	116 %
Liiketulos (EBIT)	-1,7	-3,9	56 %	-3,4	-7,4	54 %
Oikaistu liiketulos	-0,2	-2,2	91 %	-0,1	-4,0	97 %
Bruttokate %	52 %	54 %	2ppt	52 %	57 %	5ppt
Käyttökate (EBITDA) %	2 %	-13 %	15ppt	2 %	-10 %	12ppt
Liiketulos (EBIT) %	-14 %	-25 %	11ppt	-12 %	-21 %	9ppt
Oikaistu liiketulos %	-1 %	-14 %	13ppt	0 %	-11 %	11 ppt
Julkaisutoiminnan kannattavuus						
Julkaisutoiminnan EBITDA	3,0	1,5	100 %	6,4	3,8	70 %
Julkaisutoiminnan EBITDA (%)	24 %	10 %	14ppt	24 %	11 %	13ppt
Tuotekehityksen avainluvut						
Tuotekehityksen investoinnit	1,9	1,0	85 %	3,5	2,4	48 %
Tuotekehityksen menot	3,7	3,6	4 %	7,0	7,6	-7 %

YHTIÖN AVAINLUVUT VUOSINELJÄNNEKSITTÄIN

EUR miljoonaa	7-9/2020	7-9/2019	Muutos	10-12/2020	10-12/2019	Muutos
Liikevaihto	6,1	7,8	-22 %	6,7	7,7	-12 %
Bruttokate	3,2	4,3	-27 %	3,5	4,1	-14 %
Käyttökate (EBITDA)	0,2	-1,1	118 %	0,0	-0,8	100 %
Liiketulos (EBIT)	-0,8	-2,1	63 %	-1,0	-1,8	47 %
Oikaistu liiketulos	0,0	-1,2	104 %	-0,2	-1,0	76 %
Bruttokate %	52 %	56 %	4ppt	52 %	53 %	1ppt
Käyttökate (EBITDA) %	3 %	-14 %	17ppt	0 %	-11 %	11ppt
Liiketulos (EBIT) %	-13 %	-27 %	14ppt	-14 %	-24 %	10ppt
Oikaistu liiketulos %	1 %	-15 %	16ppt	-3 %	-13 %	10ppt

TOIMITUSJOHTAJA TEEMU HUUHTANEN

2020: Valmiina kasvuun

Next Gamesin vuosi 2020 päättyi nousujohteisissa tunnelmissa. Kuluneen vuoden kantavin teema oli kannattavuuskäänteen toteuttaminen; vuoden 2020 käyttökate (EBITDA) oli 0,5 miljoonaa euroa. Kaksinkertaistimme julkaisu- ja toimintamme kannattavuuden edellisvuodesta. Järjestimme myös syksyllä sijoittajille suunnatun, suosiota saavuttaneen pääomamarkkinapäivän, jossa tarkensimme strategiaamme ja julkaisimme uudet, keskipitkän aikavälin taloudelliset tavoitteemme. Pyrimme keskipitkällä aikavälillä kasvattamaan liikevaihtoa 250 miljoonaan euroon ja parantamaan kannattavuutta EBITDA-marginaalilla mitattuna yli 23 prosentin tasolle ja yli 18 prosentin tasolle EBIT-marginaalilla mitattuna. Pelit palveluna -malli ja peliportfolioimme aktiivinen hallinta pelin koko elinkaaren ajan tukevat kasvutavoitteita. Keihäänkärkenä uusista julkaisuista on tuorein tunnettuun brändiin pohjautuva pelimme Stranger Things: Puzzle Tales, jonka liikevaihtoa ryhdymme kasvattamaan skaalaamalla markkinointi-investointeja alkaneen vuoden 2021 aikana.

Liikevaihtomme oli 27,2 (34,7) miljoonaa euroa. Julkaisu- ja toimintamme eli julkaistujen pelien kannattavuus käyttökateella (EBITDA) mitattuna, parani 6,4 (3,8) miljoonaan euroon ja vastaava käyttökateprosentti oli 24 % (11 %). Tällä hetkellä julkaistut pelimme mahdollistavatkin vakaan ja kannattavan liiketoiminnan sekä investoinnit tulevaisuuteen.

Hyödymme vahvasta markkina-asemastamme suurella ja kasvavalla mobiilipelimarkkinalla. Kiinnostus peleihin on vahvassa kasvussa ja maailmanlaajuinen pelimarkkina on jo nyt suurempi kuin perinteinen viihdebisnes eli elokuva- ja musiikkiala. Nopeimmissa kasvussa ovat mobiilipelit, joiden markkinan odotetaan kasvavan yli sataan miljardiin dollariin lähivuosina. Next Games hyötyy tästä markkinakehityksestä ja on jo nyt oman genrensä (Geolokaatio ja vuoropohjainen RPG) suurimpia julkaisijoita päämarkkina-alueellaan Pohjois-Amerikassa.

Next Gamesin toimivaksi osoittautunut lisenssipelistrategia tukee markkinaosuuden kasvua ja kannattavaa liiketoimintaa. Pystymme tunnettujen brändien pohjalle lisensoitujen mobiilipelien avulla houkuttelemaan pelaajia pienemmin käyttäjähankinnan kustannuksin kuin puhtaasti maksettuun pelaajahankintaan nojaavat julkaisijat. Kehittyneen analytiikkamme ansiosta pystymme kasvattamaan pelaajamäärää nopeasti ja optimoimaan pelaajakohtaista asiakaskokemusta.

Kuluneen vuoden aikana olemme panostaneet vahvasti sekä omaan teknologia-alustaan että analytiikkaan ja prosesseihin eli yhtenäiseen infrastruktuuriin. Vahvistamme yhä strategisia kumppanuuksia eri toimijoiden kanssa, ja tuotekehityspotkessamme on tekeillä useita lupaavia, tunnettuihin kansainvälisiin brändeihin pohjautuvia peliaihoita. Yli puolet henkilöstöstämme työskenteli tulevien pelien parissa, ja toimintamme ytimessä on panostaa erityisesti pelaajien tarpeisiin räätälöityjen asiakas- ja ostokokemusten myötä.

Uskomme vahvasti, että parhaat tekijät tekevät parhaat pelit, minkä johdosta olemme panostaneet kansainvälisiin rekrytointeihin ja henkilöstön kehittämiseen. Vuoden lopulla Next Gamesin palveluksessa oli yli sata ammattilaista 22 eri maasta. Myös uudistunut, vuoden 2020 lopulla nimitetty johtoryhmä tukee ja vauhdittaa kasvukehitystä.



Next Gamesin toimivaksi osoittautunut lisenssipelistrategia tukee markkinaosuuden kasvua ja kannattavaa liiketoimintaa.



Kulunut vuosi on ollut meille kaikille monella tavalla haastava COVID-19-pandemian aiheuttamien huolien vuoksi. Olemme kuitenkin pystyneet haastavassa tilanteessa parantamaan niin liiketoiminnan kannattavuutta kuin viemään eteenpäin kehityshankkeita strategiamme mukaisesti. Odotamme tehtyjen toimien kantavan hedelmää jo vuoden 2021 aikana, ja tulemme kehittämään liiketoimintaamme pitkäjänteisesti myös tulevien vuosien aikana.

Haluan kiittää koko Next Games -tiimiä, kaikkia yhteistyökumppaneitamme ja osakkeenomistajiamme kuluneesta vuodesta. Erityisesti haluan kuitenkin kiittää peliämme pelaajia jatkuvasta sitoutumisesta sekä kiinnostuksesta peleihimme. Panostamme erityisesti teihin, nyt ja tulevaisuudessa.

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja

Näkymät vuodelle 2021

Next Games arvioi liikevaihdon kasvavan vähintään 40 miljoonaan euroon vuonna 2021. Yhtiö tavoittelee kannattavaa kasvua, ja uskoo koko vuoden käyttökattteen (EBITDA) olevan positiivinen vuonna 2021.

Näkymien perusta

Näkymien perustana on arvio, että Walking Dead -pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai hieman laskevalla trendillä. Stranger Things -pelin liikevaihtoa kasvatetaan vuoden 2021 aikana, ja Blade Runner -peli julkaistaan päämarkkinoilla.

AUDIOCAST JA PUHELINKONFERENSSI

Järjestämme tulosjulkistuspäivänä englanninkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin. Tuloksen esittelevät Next Games Oyj:n toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen ja talousjohtaja Annina Salvén.

Englanninkielinen tilaisuus alkaa perjantaina 19.2.2021 klo 10:00. Tilaisuutta voi seurata audiocast-lähetystenä osoitteessa: <https://nextgames.videosync.fi/2020-q4-results> tai puhelimitse.

PUHELINKONFERENSSIN TIEDOT:

Osallistu soittamalla muutamaa minuuttia ennen tilaisuuden alkua sijaintiasi vastaavaan numeroon. Vahvistuskoodi: **69230062#**

FI: +358 981 710 310

SE: +46 856 642 651

UK: +44 333 300 0804

US: +1 631 913 1422

LISÄTIETOJA

Annina Salvén

Talousjohtaja

+358 (0) 40 588 3167

investors@nextgames.com

Certified Adviser: Alexander Corporate Finance Oy, puh. +358 (0) 50 520 4098

NEXT GAMES

Next Games (Helsinki Nasdaq First North Growth Market: 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 2020

MARKKINAKATSAUS

Mobiilipelimarkkina on murroksessa. Markkina kypsyy ja pelien julkaisu- ja lauantu- ja googlen sovelluskaupoissa vuonna 2016 julkaistiin 280 000 uutta peliä, vuonna 2020 laskutrendi jatkui ja niitä julkaistiin enää 43 000, mikä vastaa kohta vuoden 2011 tasoa.¹

COVID-19-pandemian värjäämä vuosi toi muutoksia ja on asettanut vakavia taloudellisia rajoituksia miljoonille kuluttajille: 39 % yhdysvaltalaisista kotitalouksista ilmoitti tulojensa laskevan pandemian takia. Mobiilipeleissä rahankäyttö kasvoi tästä huolimatta. Mobiilipeliala rikkoi 68,2 miljardin dollarin ennusteen ja tuotti vuonna 2020 77,2 miljardin dollarin tulot, eli kasvua oli 13,3 % edellisvuodesta. Sitten pandemian alun, 48 % yhdysvaltalaisista kuluttajista on pelannut pelejä ja 29 % sanoo suosivansa pelaamista muiden viihdemuotojen sijaan. Kaikissa peli-segmenteissä sitoutuminen ja tulot lisääntyivät pandemian myötä, kasvun ollessa suurinta mobiilipeleissä. Mobiilipelaajamäärät kasvoivat liki 28 % Yhdysvalloissa vuonna 2020. Pelaajat, jotka aloittivat pelaamisen pandemian aikana käyttävät enemmän rahaa ja aikaa peleissä, kuin ne pelaajat, jotka pelasivat jo ennen pandemian alkua. Pelimarkkina on osoittautunut taantuman kestäväksi ja on nyt isompi kuin elokuva- ja musiikkiteollisuus yhteensä.

Mobiilipelaajien maksukäyttäytymisestä on pitkään vallinnut virheellinen mielikuva, jonka mukaan vain muutama prosentti pelaajista on maksavia asiakkaita. Kuitenkin vuonna 2020 2,6 miljardista mobiilipelaajasta jopa 38 % käytti peleissä rahaa. Lisääntynyt rahankäyttö ajaa markkinan kasvua ja vuoteen 2023 mennessä mobiilipelien liikevaihdon ennustetaan kasvavan yli 100 miljardiin dollariin (CAGR +9,7 %), mikä vastaa puolta koko pelimarkkinan liikevaihdosta.²

Pandemian alkuvaiheessa huhuttiin alemmista käyttäjähankinnankustannuksista, mutta mikäli hinnanalaskua on ollut, se on ollut lyhytkestoinen (viikkoja kestävä) ja tilapäinen trendi. Vuoden 2020 aikana hintojen laskusta ei ole ollut laajemmin merkkejä. Facebookin mainoshinnat nousivat edelleen vuonna 2020 noin 15 % verrattuna vuoteen 2019. Tutkimuksen mukaan vain 23 % amerikkalaisista lataa tuntemattoman mobiilipelin. Kehittäjän, julkaisijan ja varsinkin brändin tunnettavuus lisää latauksen todennäköisyyttä huomattavasti, ja nämä nousivatkin vuonna 2020 suurimmiksi syiksi ladata mobiilipeliä sekä käyttää pelissä rahaa.

Apple aikoo rajoittaa IDFA-tietojen jakamista vuoden 2021 alkupuolella tulevan käyttöjärjestelmäpäivityksen yhteydessä. Muutosten tarkan vaikutuksen määrittäminen on liian aikaista, mutta muutos saattaa aiheuttaa käyttäjähankinnan suhteellisen pienennyksen iOS-alustalla vuonna 2021, ja vastaavasti suhteellisen nousun Android-käyttöjärjestelmälle. Uusi tilalle tuotu SKAdNetwork sisältää monimutkaisia mekanismeja, jotka ohjaavat käyttäjähankintaa perustuen hyvin aikaisiin signaaleihin pelaajien käyttäytymisestä ensimmäisen pelisession aikana. Näin ollen peliyhtiöiden analytiikan kyvykkyydet ovat yhä enemmän keskiössä, ja kaikki mainontaan liittyvät rajoitukset myös vahvistavat yhä enemmän olemassa olevan peliyhteisön ja faniyhteisön tärkeyttä.

¹ Liffitt's 2019 Mobile Gaming Apps Report based on 555 total apps, 81.8M installs and 1.6B clicks between June 2018 – May 2019. Lähde: App Annie, eMarketer, IDC, Liffitt, Newzoo, Pocket Gamer

² NEWZOO.COM/GLOBAL-GAMES-MARKET-REPORT

LIKEVAIHDON JA TULOKSEN KEHITYS

Vuonna 2020 Next Gamesin liikevaihto oli 27,2 (34,7) miljoonaa euroa, laskua edelliseen vuoteen verrattuna oli 22 %. Liikevaihdosta 12,8 (15,5) miljoonaa muodostui vuoden toisella puoliskolla. Next Gamesin käyttökate (EBITDA) parani merkittävästi vuonna 2020 ja oli 0,5 (-3,5) miljoonaa euroa. Myös Next Gamesin liiketulos (EBIT) parani merkittävästi vuonna 2020 ja oli -3,4 (-7,4) miljoonaa euroa.

Tilikauden tappio oli -3,9 (-8,3) miljoonaa euroa. Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,5 (-0,2) miljoonaa euroa. Tilikauden verot olivat 0,2 (-0,5) miljoonaa euroa johtuen laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,14 (-0,41) euroa.

RAHAVIRTA, RAHOITUS JA TASE

Taseen loppusumma vuonna 2020 oli 30,1 (34,6) miljoonaa euroa. Omavaraisuusaste oli 67 % (65 %). Tilikauden 2020 aikana rahat ja pankkisaamiset laskivat 3,4 miljoonaa euroa ja olivat tilikauden lopussa 4,3 (7,7) miljoonaa euroa.

Liiketoiminnan nettorahavirta pysyi positiivisena vuoden 2020 aikana. Vuoden 2020 toisella puoliskolla liiketoiminnan nettorahavirta oli 0,5 (-2,9) miljoonaa euroa. Vuonna 2020 liiketoiminnan nettorahavirta oli 1,8 (-3,6) miljoonaa euroa. Liiketoiminnan rahavirtaan vaikutti julkaisutoiminnan ja yhtiön tuloksen merkittävä parannus vuonna 2020.

Vuoden 2020 toisella puoliskolla rahoituksen rahavirta oli -0,6 (7,1) miljoonaa euroa. Kokonaisuudessaan rahoituksen rahavirta oli -1,3 (6,6) miljoonaa euroa vuonna 2020. Vertailukauden rahoituksen rahavirtaan vaikutti eniten lokakuussa 2019 toteutettu 8 miljoonan euron merkintäoikeusanti. Vuonna 2020 rahoituksen rahavirta muodostui pääosin leasing-velan maksuista liittyen yhtiön toimitiloihin.

Next Games jatkoi panostamista tuotekehitykseen ja vuoden 2020 investointien rahavirta oli -3,5 (-2,7) miljoonaa euroa. Investointien rahavirrasta noin puolet eli -1,8 (-1,4) miljoonaa euroa kohdistui vuoden toiselle puoliskolle.

Vuoden 2020 aikana Next Gamesille maksettiin 0,3 (0,0) miljoonaa euroa Business Finlandin ensimmäisen vaiheen avustusta. Projekti alkoi joulukuussa 2019 ja sen arvioidaan päättyvän viimeistään 30.9.2021. Projektissa on neljä vaihetta ja Business Finland maksaa rahoituksen raportoitujen kustannusten ja projektin etenemisen perusteella neljässä erässä. Lisäksi Next Gamesille maksettiin 0,1 (0,0) miljoonaa euroa Business Finlandin liiketoiminnan kehitysrahoitusta häiriötilanteessa. Hanke alkoi keväällä ja päättyi syksyllä 2020.

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 on myös koko yhtiön kannattavuuden merkittävä parantuminen vuonna 2020. Lisenssipelistrategian tehokas hyödyntäminen tuo peleille vahvan orgaanisen käyttäjävirran, minkä ansiosta onnistumme houkuttelemaan pelaajia pienemmin käyttäjähankinnan kustannuksin. Vuonna 2020 julkaisutoiminnan käyttökatte (EBITDA) tuplaantui suhteessa liikevaihtoon ja oli 6,4 (3,8) miljoonaa euroa, eli 24 % (11 %) liikevaihdosta.

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	Muutos	2020	2019	Muutos
Liikevaihto	12,8	15,5	-18 %	27,2	34,7	-22 %
Bruttokate	6,7	8,4	-20 %	14,3	19,7	-28 %
Liiketoiminnan muut tuotot	-	-	0 %	0,1	-	100 %
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-4,5	-7,8	-42 %	-9,5	-17,6	-46 %
Julkaisutoiminnan liike-tulos (EBIT)	2,2	0,7	215 %	4,8	2,1	129 %
Julkaisutoiminnan poistot	0,8	0,8	1 %	1,6	1,6	3 %
Julkaisutoiminnan käyttökatte (EBITDA)	3,0	1,5	101 %	6,4	3,8	70 %
EBITDA %	24 %	10 %	14ppt	24 %	11%	13ppt

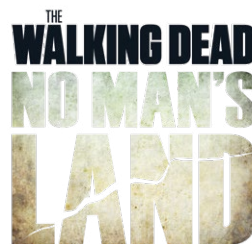
Julkaisutoiminnan kannattavuuden määritelmä ja laskelmat löytyvät kohdasta "Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat"

JULKAISTUJEN PELIEN YHDISTETYT KESKEISET OPERATIIVISET TUNNUSLUVUT

	10-12/2020	7-9/2020	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019
Bruttomyynti (MEUR)	6,6	6,1	6,9	7,3	8,2
DAU	207 310	215 558	232 092	250 539	303 847
MAU	672 576	717 140	725 082	810 815	1 267 688
ARPDau (USD)	0,49	0,45	0,37	0,36	0,33
ARPDau (EUR)	0,41	0,38	0,33	0,32	0,29

The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Land jatkoi vahvaa ja tasaista suoritusta läpi koko vuoden. ARPDAU:n parannuksen myötä, peli tuotti vakaan tulovirran ja vahvan kannattavuuden vuonna 2020. Peliin on myös tuotu lisää sarjaan perustuvaa sisältöä, sekä syvennetty pelikokemusta lisäämällä uusia toiminnallisuuksia. Pelin ARPDAU oli ennätyksellinen vuoden toisella puoliskolla.



TWD: NO MAN'S LAND	10-12/2020	7-9/2020	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019
Bruttomyynti (MEUR)	4,1	3,4	4,0	3,9	4,2
DAU	142 168	146 085	157 645	162 145	183 087
MAU	428 789	455 736	463 028	482 730	651 104
ARPDAU (USD)	0,37	0,39	0,31	0,30	0,27
ARPDAU (EUR)	0,31	0,34	0,28	0,27	0,25

The Walking Dead: Our World

The Walking Dead: Our World -peli saavutti uuden, pysyvän ja parannetun ARPDAU-tason vuonna 2020. Tiimi keskittyi vuoden aikana retentio-parannuksiin, sekä pidemmän ajan strategian toteuttamiseen, jonka kautta Our World -pelin liikevaihto vakautetaan, kannattavuutta parannetaan ja tiimin kokoa voidaan pienentää No Man's Landin tasolle vuoden 2021 aikana. COVID-19-pandemian myötä peliin tuotiin uusia toiminnallisuuksia helpottamaan pelaamista, kuten vapaa liikkuvuus kartalla, sekä "Survival Master Series" -toiminnallisuus, jossa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan. Pandemia vaikutti alkukevällä huomattavasti pelaajamäärän laskuun, mutta uusien kesä-heinäkuun taitteessa peliin tuotujen toiminnallisuuksien myötä pelaajamäärän lasku hidastui.



TWD: OUR WORLD	10-12/2020	7-9/2020	4-6/2020	1-3/2020	10-12/2019
Bruttomyynti (MEUR)	2,5	2,7	2,9	3,4	3,9
DAU	61 949	65 703	70 093	83 362	114 367
MAU	231 433	245 716	246 170	309 333	591 469
ARPDAU (USD)	0,51	0,50	0,51	0,50	0,40
ARPDAU (EUR)	0,43	0,43	0,46	0,45	0,38

Tuotekehitystoiminta

Yhtiön suorat tutkimus- ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät panostukset raportointikaudella olivat 5,6 (6,6) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 3,5 (2,4) miljoonaa euroa tilikauden aikana. Yhtiön työntekijöistä 58 % (51 %) työskenteli tuotekehityksen parissa.

TUOTEKEHITYSTOIMINTA

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	Muutos	2020	2019	Muutos
Henkilöstökulut	-2,5	-2,0	29 %	-4,5	-4,3	5 %
Ulkopuoliset palvelut	-0,4	-0,2	78 %	-0,8	-0,5	51 %
Osakeperusteiset maksut	-0,1	-0,2	-56 %	-0,2	-0,3	-30 %
Kohdennetut yleiskustannukset	-0,8	-1,3	-38 %	-1,6	-2,5	-37 %
Menot yhteensä	-3,7	-3,6	4 %	-7,0	-7,6	-7 %
Poistot	-1,0	-0,7	56 %	-2,1	-1,3	60 %
Aktivoinnit	1,9	1,0	85 %	3,5	2,4	48 %
Toiminnon kulut yhteensä	-2,9	-3,3	-11 %	-5,6	-6,6	-15 %
Osuus liikevaihdosta, %	-23 %	-21 %	2ppt	-21 %	-19 %	2ppt



Blade Runner Rogue

Blade Runner Rogue -peli (entinen Blade Runner Nexus) siirrettiin takaisin tuotantovaiheeseen vuoden 2019 loppupuolella, ja peliä on kehitetty vuoden 2020 ajan. Peliä on testattu ja päivitetty aktiivisesti raportointikauden aikana usealla eri markkinalla, mukaan lukien Kanadassa. Peli on suunniteltu julkaistavaksi päämarkkinalla eli Yhdysvalloissa alkuvuonna 2021. Blade Runner Rogue on "roguelike" vuoropohjainen strateginen roolipeli, joka sijoittuu dystopiseen neo-noir-tulevaisuuteen Los Angelesiin. Tämä visuaalisesti upea peli perustuu ikoniseen scifi-kulttielokuvaan "Blade Runner".

Stranger Things: Puzzle Tales

Stranger Things -mobiilipelin kehitys eteni suunnitellusti koko vuoden 2020 ajan. Peli oli tuotannossa suurimmaksi osaksi vuonna 2020 ja sitä testattiin laajasti läpi vuoden. Joulukuussa 2020 peliä lanseerattiin ensimmäisille valituille markkinoille. Stranger Things Puzzle Tales on genrensä innovatiivinen tarinapohjainen ja helposti lähestyttävä pulmapeli, joka perustuu Netflixin hittisarjaan. Peli ammentaa visuaalista inspiraatiota 80-luvun tv-piirrossarjoista.

STRANGER THINGS



Uudet Pelit

Vuoden 2020 viimeisellä vuosineljänneksellä Next Games järjesti kaikki uudet peliprojektihankkeet yhden yhteisen sateenvarjyksikön alle. Hiljattain perustetun New Games -yksikön tavoitteena on toimia sisäisenä hauto-
mona ja kiihdyttäjänä uusille pelialoitteille. Tavoitteena on pelien prototyyppien luomisen ja luovuuden tehok-
kaampi keskittäminen. Yksikkö on ehtinyt työstää jo neljää eri pelialoitetta eri toimijoiden kanssa.

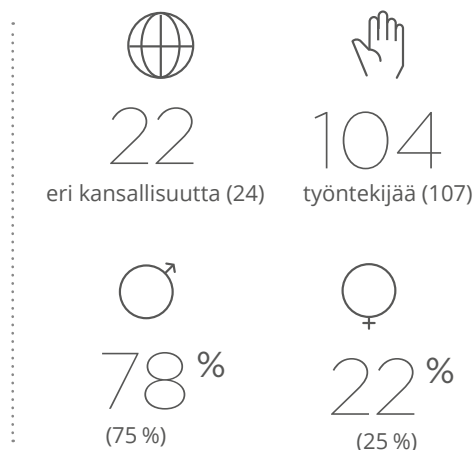
Henkilöstö ja johto

HENKILÖSTÖ

Vuoden 2020 lopussa Next Gamesilla oli 104 (107) työntekijää, jotka edustivat 22 (24) kansallisuutta. Työntekijöistä 78 % (75 %) on miehiä ja 22 % (25 %) naisia. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä vuonna 2020 oli 109 henkilöä (106).

PALKAT JA PALKKIOT

EUR miljoonaa	2020	2019
Palkat	4,6	5,0
Muut henkilösivukulut	0,1	0,1
Osakeperusteiset maksut	0,4	0,5
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	0,7	0,8
Yhteensä	5,8	6,5



HALLITUKSEN KOKOONPANO JA VALIOKUNNAT

Varsinainen yhtiökokous 27.5.2020 valitsi hallitukseen seuraavat jäsenet

- » Petri Niemi, puheenjohtaja
- » Jari Ovaskainen, hallituksen jäsen
- » Peter Levin, hallituksen jäsen
- » Xenophin Lategan, hallituksen jäsen
- » Elina Anckar, hallituksen jäsen
- » Nicholas Seibert, hallituksen jäsen

Hallitus on arvioinut jäsentensä riippumattomuuden. Kaikki hallituksen jäsenet ovat yhtiöstä riippumattomia. Jari Ovaskainen omistaa yhtiöstä 26,36 %. Muut hallituksen jäsenet ovat riippumattomia yhtiön osakkeenomistajista.

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

TOIMITUSJOHTAJA JA KONSERNIN JOHTO

Next Games Oyj:n johtoryhmän jäsenet vuoden 2020 lopussa olivat:

- » Teemu Huuhtanen, Toimitusjohtaja
- » Annina Salvén, Talousjohtaja
- » Saara Bergström, Markkinointijohtaja
- » Kalle Hiitola, Uudet Pelit
- » Joonas Laakso, Henkilöstöjohtaja (johtoryhmän jäsen 25.11.2020 alkaen)
- » Yiannis Alexopoulos, Kasvujohtaja (johtoryhmän jäsen 25.11.2020 alkaen)
- » Matias Ärje, Teknologijaohjohtaja (johtoryhmän jäsen 25.11.2020 alkaen)

Yhtiön operatiivinen johtaja ja johtoryhmän jäsen Joonas Viitala siirtyi muihin tehtäviin yhtiön ulkopuolelle joulukuussa 2020.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2020 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä oli 27 985 988 rekisteröityä osaketta vuoden 2020 lopussa (27 916 224 vuoden 2019 lopussa). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin Yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa.

Vuonna 2020 optio-oikeuksilla tehtyjen osakemerkintöjen seurauksena kaupparekisteriin rekisteröitiin yhteensä 69 764 yhtiön uutta osaketta, joista 7 240 rekisteröitiin vuoden toisen puoliskon aikana. 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. Osakkeista maksettu merkintähinta, yhteensä 19 059,84 euroa, kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkintöjen johdosta.

Osakkeiden painotettu keskiarvo vuonna 2020 oli 27 944 968 osaketta (20 346 171 osaketta). Vuoden toisella puoliskolla painotettu keskiarvo oli 27 968 180 (22 151 967) osaketta. Vuoden 2020 aikana yhtiö ei hankkinut eikä lunastanut omia osakkeitaan. Vuoden 2020 lopussa yhtiöllä oli hallussaan yhtä paljon omia osakkeita kuin vertailukaudella: 13 410 (0,05 %) omaa osaketta.

Joulukuun 2020 lopussa yhtiöllä oli 7 005 rekisteröityä osakkeenomistajaa. 23,2 % (27,1 %) kaikista osakkeista on hallintarekisteröityjä. Vuonna 2020 osakkeen korkein hinta oli 2,67 (2,02) euroa ja alhaisin hinta 0,55 (0,79) euroa osakkeelta. Vuoden 2020 lopussa osakkeen päätöshinta oli 2,24 (0,89) euroa ja osakekannan markkina-arvo noin 63 (25) miljoonaa euroa. Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla vaihdettujen yhtiön osakkeiden lukumäärä oli 11,5 (7,9) miljoonaa.

NEXT GAMES OYJ 20 SUURINTA OMISTAJAA, 31. JOULUKUUTA 2020

Osakkeenomistajat		Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1	Ovaskainen Jari Juhani Rainer	7 378 068	26,36
2	IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	4,25
3	Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,47
4	Achrén Joakim Tomas Johan	902 901	3,23
5	Lions Gate Entertainment Inc.	806 676	2,88
6	Jumisko Jaakko Ensio	752 246	2,69
7	Achrén Mikael Jan Kennet	673 207	2,41
8	Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	570 000	2,04
9	Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	489 066	1,75
10	Danske Invest Suomi Osake	306 465	1,10
11	Vilpo Oy	286 056	1,02
12	Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	274 438	0,98
13	Vaah Holdings Oy	266 720	0,95
14	OP-Suomi Mikroyhtiöt Esr	222 784	0,80
15	Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,62
16	Hollming Toni Kristian	144 574	0,52
17	Pardon Christophe	140 916	0,50
18	Nuard Ventures Oy	140 000	0,50
19	Vartia Arvo Arnar Antero	111 841	0,40
20	Cunzi Sylvain	110 024	0,39
20 suurinta omistajaa yhteensä		15 908 882	56,85
Hallintarekisteröityä		6 491 700*	23,20
Muut osakkeet		5 585 406	19,96
Yhteistilillä		33 776	0,12
Yhteensä		27 985 988	100,00

* AMC Networkin omistus 15,91 % yhtiön osakekannasta, eli 4 451 488 osaketta sisältyy hallintarekisteröityihin osakkeisiin

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. Vuosien 2014 ja 2015 ohjelmat oikeuttavat 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 2020 AIKANA

Optio-ohjelmat	1.1.2020					31.12.2020	
	Ulkona olevien optioiden määrä	Myönnetty	Lunastettu	Käytetty	Rauennut	Menetettyt	Optioiden määrä
2015	94 294	-	-	-4 231	-	-7 182	82 881
2017	208 433	-	-	-141	-	-48 429	159 863
2018	504 906	-	-	-3 750	-	-92 698	408 458
2019	835 376	-	-	-	-	-58 396	776 980
2020	-	102 782	-	-	-	-	102 782
Yhteensä	1 643 009	102 782	-	-8 122	-	-206 705	1 530 964

Vuosien 2014 ja 2015 ohjelmat oikeuttavat merkitsemään neljä (4) osaketta jokaista optio-oikeutta vastaan. Muut ohjelmat oikeuttavat merkitsemään yksi (1) osake jokaista optio-oikeutta vastaan. Vuoden 2014 ohjelma päättyi vuonna 2019.

MERKINTÄHINNAT

Optio-ohjelmat	Osakkeen merkintähinta per Optio	2020	2019
		Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo
2014	0,01 € – 1,97 €	-	0,21 €
2015	2,66 € – 5,10 €	0,86 €	0,72 €
2017	1,14 € – 7,90 €	1,14 €	-
2018	1,14 € – 6,17 €	1,14 €	-
2019	0,85 € – 1,38 €	-	-
2020	0,96 €	-	-
Yhteensä	0,01 € – 7,90 €	1,00 €	0,45 €

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 kahdesta julkaistusta pelistä, jotka tuottivat lähes 100 prosenttia liikevaihdosta vuonna 2020. 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. Viivästykset pelien kehittämisessä voivat johtaa muun muassa odotetun liikevaihdon syntyminen viivästyminen 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 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 merkittäviä 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 päättymisen 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 27.5.2020. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta ja myönsi kaikille hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 1.1.2019–31.12.2019. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että 31.12.2019 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. 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 yleisen matkustuspolitiikan mukaisesti.

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. Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi voidaan valtuutuksen nojalla antaa kuitenkin enintään 1 396 000 osaketta. 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 on voimassa 30.4.2025 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2020 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta yhdessä tai useammassa erässä. 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 30.11.2021 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2020 valtuutusta ei ole käytetty.

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.

Hallituksen voitonjakoehdotus

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2020 olivat 7,5 miljoonaa euroa, josta -6,4 miljoonaa euroa koostui 31.12.2020 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2020 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa.

Johdon lisääntynyt 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
- » iiketoimintahankinnoissa 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 oletetuihin 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 eivät ole muuttuneet, eikä sen seurauksena myöskään jatko- tai purkuoptioihin ole tullut muutoksia eikä vuokrasopimusvelkojen arvo ole merkittävästi muuttunut.

Yhtiö on pystynyt COVID-19-pandemiasta huolimatta jatkamaan pelien kehitystä suunnitelmien mukaisesti. Yhtiö on arvioinut, että pandemian toinen aalto ei vaikuta liiketoimintaan merkittävästi.

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

Olennaiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Ei olennaisia tapahtumia tilikauden jälkeen.

Varsinainen yhtiökokous 2021

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi keskiviikkona 31.3.2021. Yhtiön hallitus esittää erillisen yhtiökokouskutsun myöhemmin.

Taloudellinen kalenteri vuodelle 2021

Tilinpäätös ja toimintakertomus tilikaudelta 2020 julkaistaan viikolla 10/2021. Puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2021 julkaistaan perjantaina 13.8.2021.

Tilinpäätös ja toimintakertomus tilikaudelta 2020 ja puolivuosisikatsaus tammi-kesäkuulta 2021 julkaistaan yhtiötiedotteella ja yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/fi/raportit

Helsinki 19.2.2021

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.

Taulukko-osa

KONSERNIN TULOSLASKELMA

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	2020	2019
Liikevaihto	12,8	15,5	27,2	34,7
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-6,1	-7,1	-12,9	-15,0
Bruttokate	6,7	8,4	14,3	19,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,3	0,0	0,7	0,0
Tuotekehityksen kulut	-2,9	-3,3	-5,6	-6,6
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-4,5	-7,8	-9,5	-17,6
Hallinnon kulut	-1,3	-1,3	-3,2	-3,0
Liiketulos	-1,7	-3,9	-3,4	-7,4
Rahoitustuotot	0,0	0,1	0,0	0,1
Rahoituskulut	-0,4	-0,1	-0,5	-0,3
Rahoituskulut, netto	-0,4	0,0	-0,5	-0,2
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-0,1	-0,1	-0,2	-0,2
Tulos ennen veroja	-2,2	-4,0	-4,1	-7,8
Tilikauden tuloverot	-	-0,1	-	-0,1
Laskennallisten verojen muutos	0,1	-0,2	0,2	-0,4
Tuloverot yhteensä	0,1	-0,2	0,2	-0,5
Tilikauden tulos	-2,1	-4,3	-3,9	-8,3
Tilikauden laaja tulos	-2,1	-4,3	-3,9	-8,3
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-2,1	-4,3	-3,9	-8,3
Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakekohtainen tulos				
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,08	-0,19	-0,14	-0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,08	-0,19	-0,14	-0,41

KONSERNIN TASE - VARAT

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
Varat		
Pitkäaikaiset varat		
Liikearvo	3,3	3,3
Aineettomat hyödykkeet	12,1	10,6
Aineelliset hyödykkeet	3,9	5,3
Osuudet osakkuusyhtiöissä	-	0,2
Muut pitkäaikaiset saamiset	1,1	1,1
Laskennalliset verosaamiset	1,5	1,2
Pitkäaikaiset varat yhteensä	21,9	21,7
Lyhytaikaiset varat		
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3,9	5,2
Rahavarat	4,3	7,7
Lyhytaikaiset varat yhteensä	8,2	12,9
Varat yhteensä	30,1	34,6

KONSERNIN TASE - OMA PÄÄOMA JA VELAT

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
Oma pääoma ja velat		
Oma pääoma		
Osakepääoma	0,1	0,1
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61,7	61,7
Kertyneet voittovarot	-38,5	-30,6
Tilikauden tulos	-3,9	-8,3
Oma pääoma	19,4	22,8
Velat		
Pitkäaikaiset velat		
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,5	0,5
Vuokrasopimusvelat	2,1	3,2
Pitkäaikaiset velat yhteensä	2,7	3,7
Lyhytaikaiset velat		
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,1	0,2
Vuokrasopimusvelat	1,1	1,0
Tuloennakot	1,2	1,0
Ostovelat	2,0	3,7
Muut velat	0,2	0,1
Siirtovelat	3,4	2,2
Lyhytaikaiset velat yhteensä	8,0	8,1
Velat yhteensä	10,7	11,8
Oma pääoma ja velat yhteensä	30,1	34,6

KONSERNIN RAHAVIRTALASKELMA

EUR miljoonaa	1-12/2020	1-12/2019
Liiketoiminnan nettorahavirta	1,8	-3,6
Investointien nettorahavirta	-3,5	-2,7
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	-1,3	6,6
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	-3,4	0,4
Rahavarat tilikauden alussa	7,7	7,3
Muuntoerot	-0,3	0,1
Rahavarat tilikauden lopussa	4,3	7,7

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019
Liiketoiminnan nettorahavirta	0,5	-2,9
Investointien nettorahavirta	-1,8	-1,3
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	-0,6	7,1
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	-2,3	2,9
Rahavarat tilikauden alussa	6,5	4,7
Muuntoerot	-0,3	0,1
Rahavarat tilikauden lopussa	4,3	7,7

LASKELMA KONSERNIN OMAN PÄÄOMAN MUUTOKSESTA

EUR miljoonaa	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2019	0,1	53,9	-31,1	22,9
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-8,3	-8,3
Tilikauden laaja tulos	-	-	-8,3	-8,3
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,1	-	0,1
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,5	0,5
Osingonjako	-	-	-	-
Osakeannit	-	8,0	-	8,0
Osakeannin kulut	-	-0,3	-	-0,3
Oma pääoma 31.12.2019	0,1	61,7	-38,9	22,8
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
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 1.7.2019	80,0	54,0	-35,0	-19,1
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-4,3	-4,3
Tilikauden laaja tulos	-	-	-4,3	-4,3
Liiketoimet omistajien kanssa	-	-	-	-
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,3	0,3
Osakeannit	-	8,0	-	8,0
Osakeannin kulut	-	0,3	-	0,3
Oma pääoma 31.12.2019	80,0	61,7	-38,9	22,9
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
Liiketoimet omistajien kanssa	-	-	-	-
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	-	-	0,1	0,1
Oma pääoma 31.12.2020	0,1	61,7	-42,4	19,4

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	2020	2019
Liikevaihto	27,2	34,7
Tuloennakoiden muutos	-0,2	-0,5
Bruttomyynti	27,0	34,2

EBITDA

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	2020	2019
Liiketulos	-1,7	-3,9	-3,4	-7,4
Poistot	2,0	2,0	3,9	4,0
Käyttökate (EBITDA)	0,2	-2,0	0,5	-3,5

OIKAISTU LIIKETULOS

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	2020	2019
Liiketulos	-1,7	-3,9	-3,4	-7,4
Poistot lukuunottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja	1,4	1,5	2,9	3,0
IFRS 2 kuluvaikutus	0,1	0,3	0,4	0,5
Oikaistu liiketulos	-0,2	-2,2	-0,1	-4,0

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	7-12/2020	7-12/2019	2020	2019
Liikevaihto	12,8	15,5	27,2	34,7
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-6,1	-7,1	-12,9	-15,0
Bruttokate	6,7	8,4	14,3	19,7
Liiketoiminnan muut tuotot	-	-	0,1	-
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-4,5	-7,8	-9,5	-17,6
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	2,2	0,7	4,8	2,1
Julkaisutoiminnan poistot	0,8	0,8	1,6	1,7
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	3,0	1,5	6,4	3,8

TUNNUSLUKUJEN LASKENTAKAAVAT

Bruttomyynti = Bruttomyynti on vaihtoehtoinen tunnusluku, joka perustuu pelaajien kauden aikana ostamaan virtuaalivaluuttaan ja -hyödykkeisiin. Bruttomyynti ei sisällä kesto- ja kausihyödykkeiden 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.

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

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

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 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