



H1

Next Games Oyj  
Puolivuotiskatsaus  
Tammi-kesäkuu 2020

## Next Games Oyj puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuu 2020 - Julkaisutoiminnan kannattavuuden kaksinkertaistuminen käänsi yhtiön käyttökateen (EBITDA) positiiviseksi

### Tammi-kesäkuu 2020 lyhyesti

Yhtiö on siirtynyt raportoimaan luvut miljoonissa euroissa.

- Liikevaihto oli 14,4 (19,2) miljoonaa euroa
- Bruttokate oli 7,5 miljoonaa euroa, eli 52 % liikevaihdosta (11,3 miljoonaa; 59 %)
- Käyttökate (EBITDA) oli 0,3 (-1,5) miljoonaa euroa
- Liiketulos (EBIT) oli -1,6 (-3,5) miljoonaa euroa
- Oikaistu liiketulos oli 0,1 (-1,8) miljoonaa euroa
- Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,4 (2,3) miljoonaa euroa eli 24 % liikevaihdosta (12 %)
- Tuotekehitysmenot olivat 2,6 (3,3) miljoonaa euroa eli 18 % (21 %) liikevaihdosta
- Yhtiön henkilöstömäärä oli raportointikauden lopussa 108 (108) työntekijää
- Liiketoiminnan rahavirta kääntyi positiiviseksi ja oli 1,3 (-0,7) miljoonaa euroa ja rahavarat kauden lopussa olivat 6,5 (4,7) miljoonaa euroa

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



## Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen: Kannattavuuden merkittävä paraneminen antaa hyvän aseman uusien pelien julkaisemiseen

**Vuoden 2020 ensimmäinen puolisko oli Next Gamesille vahva.** Tunnettuihin brändeihin ja niiden vetovoimaan perustuva lisenssipelistrategiamme toimii. Liiketoimintamme kääntyi kannattavaksi, kiitos The Walking Dead -pelien parantuneen operatiivisen kannattavuuden ja tavoitetasollamme pysyneen kulutason.

Pystyimme oleellisesti parantamaan yhtiön kannattavuutta, ja julkaisuliiketoimintamme saavutti merkittävän virstanpylvään yltyessään 24 prosentin (12 % edellisestä vuonna) käyttökatetasoon (EBITDA), käyttökateen ollessa 3,4 (2,3) miljoonaa euroa. Tämä saavutus on jo nyt vahva osoitus siitä, millaiseen suhteelliseen kannattavuuteen yhtiö kykenee, ja uskomme, että mahdollisuuksia kannattavuuden parantamiseen löytyy yhä myös pidemmällä aikavälillä.

Vahvat panostuksemme tuotekehitykseen näkyvät vielä koko yhtiön kannattavuusprofiilissa: tuotekehitysmenot olivat vuoden ensimmäisellä puoliskolla 2,6 miljoonaa euroa eli 18 prosenttia liikevaihdosta, ja jopa 52 prosenttia henkilöstöstä työskenteli uusien tuotteiden parissa. Voimme olla erittäin ylpeitä siitä, että koko yhtiön käyttökate (EBITDA) oli 0,3 miljoonaa euroa voitollinen. Kannattavuus näkyi myös liiketoiminnan rahavirrassa, joka kääntyi positiiviseksi ja oli 1,3 (-0,7) miljoonaa euroa. Uskomme että panostuksemme tuotekehitykseen kannattaa pitkällä aikavälillä. Vaikka liiketulos (EBIT) on vielä tappiollinen johtuen poistoista, jotka kohdistuvat aikaisempien vuosien teknologiaan ja yhteiseen infrastruktuuriin tehtyihin investointeihin, myös liiketappio parani 1,9 miljoonaa euroa ja oli enää -1,6 (-3,5) miljoonaa euroa.

Liikevaihtomme vuoden ensimmäisellä puoliskolla, 14,4 miljoonaa euroa, oli odotuksemme mukaisella tasolla. Tavoittelemme liikevaihdon kasvua uusien tuotteidemme kautta, ja yhtiöllä on nyt erinomaiset mahdollisuudet kerryttää liikevaihtoa sekä jatkaa vahvaa panostusta tuotekehitykseen. Maailmankuuluun Stranger Things -sarjaan perustuvan pelin kehitys eteni suunnitellusti vuoden ensimmäisen puoliskon aikana. Peliä on testattu alustavasti uusimpien ominaisuuksien ja pelikokonaisuuden osalta, ja testien tulokset ovat olleet lupaavia. Suunnittelemme pelin tuomista markkinoille vaihteittain, alkaen vuoden 2020 viimeisellä neljänneksellä.

Keskeinen syy onnistuneeseen kannattavuuskäänteeseen on lisenssipelistrategiamme: tunnettujen brändien vetovoima tuo peileillemme vahvan orgaanisen käyttäjävirran, minkä ansiosta onnistumme houkuttelemaan pelaajia pienemmin käyttäjähankinnan kustannuksin. Kehittynyt analytiikkaamme mahdollistaa orgaanisen käyttäjävirran jatkuvan arvioinnin ja pelikohtaisen käyttäjähankinnan kokonaiskustannusten optimoinnin. Tämä näkyy jo julkaistujen peliemme parantuneessa tuloksessa. Molempien The Walking Dead -pelien ARPDAU (tulo päivittäistä käyttäjää kohtaan) on kehitystyön ansiosta nousnut tasaisesti, vuoden takaisesta ensimmäisen kvartaalin keskiarvon 0,24 eurosta 0,33 euroon.

Olen erittäin ylpeä saavutuksistamme ensimmäisen vuosipuoliskon aikana. Haluan kiittää koko Next Gamesin henkilöstöä uskomattomasta työstä COVID-19-pandemian värittämien vuoden ensimmäisten kuukausien aikana. Poikkeusoloista huolimatta pystyimme jatkamaan liiketoimintaamme lähes normaalisti ja pelien kehitys eteni suunnitellusti.

Vuoden ensimmäisen puoliskon saavutukset yhdistettynä toimivaan lisenssipelistrategiaan ja vahvaan tuotekehityspotkeen antavat meille hyvän aseman kehittää liiketoimintaamme entisestään vuoden toisella puoliskolla ja saavuttaa näkymämme koko vuodelle.

## Avainluvut

EUR miljoona	01-06/ 2020	01-06/ 2019	Muutos	01-12/ 2019
<b>Yhtiö</b>				
Liikevaihto	14,4	19,2	-25 %	34,7
Bruttokate	7,5	11,3	-33 %	19,7
Käyttökate (EBITDA)	0,3	-1,5	123 %	-3,5
Liiketulos (EBIT)	-1,6	-3,5	54 %	-7,4
Oikaistu liiketulos	0,1	-1,8	104 %	-4,0
Bruttokate %	52 %	59 %	7ppt	57 %
Käyttökate (EBITDA) %	2 %	-8 %	10ppt	-10 %
Liiketulos (EBIT) %	-11 %	-18 %	7ppt	-21 %
Oikaistu liiketulos %	1 %	-9 %	10ppt	-11 %
<b>Liiketoiminnan kannattavuus</b>				
Julkaisutoiminnan EBITDA	3,4	2,3	49 %	3,8
Julkaisutoiminnan EBITDA (%)	24 %	12 %	12ppt	11 %
<b>Tuotekehityksen avainluvut</b>				
Tuotekehityksen Investoinnit	1,7	1,4	21 %	2,4
Tuotekehityksen kulut	3,3	4,0	-17 %	7,6

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

## Yhtiön avainluvut vuosineljänneksittäin

EUR miljoona	01-03/ 2020	01-03/ 2019	Muutos	04-06/ 2020	04-06/ 2019	Muutos
Liikevaihto	7,3	9,8	-25 %	7,1	9,4	-25 %
Bruttokate	3,8	5,6	-33 %	3,8	5,7	-34 %
Käyttökate (EBITDA)	-0,2	-1,4	88 %	0,5	-0,1	603 %
Liiketulos (EBIT)	-1,2	-2,4	52 %	-0,5	-1,1	57 %
Oikaistu liiketulos	-0,3	-1,3	78 %	0,4	-0,5	172 %
Bruttokate %	52 %	57 %	5ppt	53 %	60 %	7ppt
Käyttökate (EBITDA) %	-2 %	-14 %	12ppt	7 %	-1 %	8ppt
Liiketulos (EBIT) %	-16 %	-24 %	8ppt	-7 %	-12 %	5ppt
Oikaistu liiketulos %	-4 %	-13 %	9ppt	5 %	-5 %	10ppt

## Uudet näkymät vuodelle 2020

Yhtiö odottaa, että sen jo julkaistut pelit (The Walking Dead -pelit) tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai laskevalla trendillä. Saavutetun kannattavuuden parannuksen myötä yhtiö uskoo jo julkaistujen pelien (The Walking Dead -pelien) kannattavuuden parantuvan julkaisutoiminnan käyttökatteella (EBITDA) mitattuna selvästi vuonna 2020 verrattuna vuoteen 2019, jolloin julkaisutoiminnan käyttökatte oli 3,8 miljoonaa euroa. Uskomme myös aloittavamme 1-2 pelin skaalauksen markkinalle vuoden 2020 aikana.

## Aiemmat näkymät (annettu 28.2.2020)

Next Games arvioi liikevaihdon kasvavan maltillisesti vuonna 2020. Mahdollinen kasvu painottuu vuoden 2020 toiselle puoliskolle. Yhtiö uskoo julkaisutoimintansa pysyvän kannattavana käyttökatteella (EBITDA) mitattuna. Yhtiö odottaa, että sen jo julkaistut pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai laskevalla trendillä.

## Näkymien muutoksen perusta

Mobiilipelialan kehitys on jatkuvaa. Next Games vastaa alan muutoksiin kehittämällä jatkuvasti liiketoimintaansa. Yhtiö uskoo, että nykyisissä markkinaolosuhteissa pelejä ei enää lanseerata markkinalle kertaluontoisesti, vaan niitä skaalataan ja ne kasvavat ajan myötä. Pelien skaalaamisen nopeus riippuu monesta tekijästä ja sen seurauksena yhtiö on päättänyt poistaa ohjeistuksen koko vuoden 2020 liikevaihdosta. Yhtiön on tarkoitus arvioida ohjeistustaan loppuvuoden aikana, kun kohtuullisen luotettava arvio koko vuoden liikevaihdosta voidaan antaa.

## 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 28.8.2020 klo 11:00. Tilaisuutta voi seurata audiocast-lähetysten osoitteessa: <https://nextgames.videosync.fi/2020-h1> tai puhelimitse.

Puhelinkonferenssin tiedot:

Osallistu soittamalla muutamaa minuuttia ennen tilaisuuden alkua sijaintiasi vastaavaan numeroon. Vahvistuskoodi: **53717613#**

FI: +358 981 710 310

SE: +46 856 642 651

UK: +44 333 300 0804

US: +1 855 85 70686

## Next Games lyhyesti

Next Games (Helsinki Nasdaq First North: NXTGMS) on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija sekä ensimmäinen Suomessa pörssiin listautunut mobiilipeliyrittäjä. 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 perustuvaa mobiilipeliä.

[www.nextgames.com/fi](http://www.nextgames.com/fi)

# Next Games Oyj:n taloudellinen katsaus tammi-kesäkuulta 2020

## Markkinakatsaus

Markkinatutkimusyhtiö Newzoon viimeisimmän peliraportin mukaan, globaalin pelimarkkinan arvioidaan saavuttavan tänä vuonna 159,3 miljardin dollarin liikevaihdon, minkä vuoksi pelialan arvioidaan olevan nyt suurempi kuin elokuva- ja musiikkiteollisuus yhdessä. Vuoteen 2023 mennessä markkinan liikevaihdon arvioidaan olevan 200 miljardia dollaria ja pelaajien kokonaismäärän ylittävän kolme miljardia 5,6 prosentin vuosittaisella kasvuvauhdilla (CAGR). Kaikkien pelisegmenttien sitoutuminen ja liikevaihto kasvoivat COVID-19-toimenpiteiden seurauksena, mutta suurin kasvu nähtiin mobiilipeleissä. Mobiilipelien arvioidaan tuottavan yhteensä 77,2 miljardia dollaria vuonna 2020, mikä on 13,3 % enemmän kuin vuosi sitten.

Pelialan kasvua ajaa lisääntynyt rahankäyttö, kun yhä useampi pelaaja on valmis käyttämään rahaa peleissä. Pelimarkkina on siirtymässä pois fyysisen jakelun tuottamista tuotoista, ja free-to-play on hallitseva ansaintamalli mobiili- ja tietokonepeleissä. Yksi suurimmista trendeistä on brändiuskollisuus: tunnettuihin brändeihin sitoudutaan ja niiden merkitys pelikokemuksessa kasvaa, kun kuluttajilla on entistä enemmän vaihtoehtoja lisääntyvän tarjonnan myötä.

(Lähde: @Newzoo 2020 Global Games Market Report)

Markkinoiden isoin uutinen keväällä 2020 oli Applen päätös rajoittaa IDFA-tietojen jakamista seuraavan käyttöjärjestelmäpäivityksen (iOS 14) yhteydessä. IDFA on käyttäjiä yksilöivä tieto, jonka pohjalta mainospalvelut, kuten Facebook, tarjoavat mainostajille mahdollisuuden kohdentaa tarkasti mainontaa. Tämän poistaminen käytöstä, tai käytön rajoittaminen, estäisi mainostajia, kuten peliyhtiöitä, tekemästä pelaajahankintaa yhtä kohdennetusti kuin nyt. Tämä on lisännyt huolta markkinalla mainonnan kannattavuudesta tulevaisuudessa. Next Games näkee tämän muutoksen lähtökohtaisesti hyvänä askeleena loppukäyttäjän kannalta, koska se rajoittaa mainosverkkojen markkinoinnin monopolia.

Mahdolliset mainonnan kohdistamiseen liittyvät rajoitukset ovat tyypillisiä mobiilipelimarkkinalla ja muutoksia mainontaan sekä sitä kautta käyttäjähankintaan tapahtuu jatkuvasti. Next Gamesin kaltaisten yhtiöiden on helpompaa vastata näihin haasteisiin, koska lisenssipelistrategian kautta yhtiöllä on jo olemassa oleva yleisö, kohderyhmät sekä keinot tavoittaa heidät tehokkaasti eri kanavien ja menetelmien kautta. Yhtiö uskoo, että kaikki mainontaan liittyvät rajoitukset vahvistavat yhä enemmän olemassa olevan peliyhteisön ja faniyhteisön tärkeyttä. IDFA-muutoksen seurauksena yhtiö odottaa, että myös Google, Facebook ja muut mainostajat tulevat implementoimaan mahdollisesti isoja muutoksia tulevaisuudessa. Vaikka IDFA-muutoksen vaikutuksia on vielä kokonaisuudessaan vaikea ennustaa, Next Games uskoo markkinointistrategiansa toimivan hyvin jatkossakin.

## Liikevaihdon ja tuloksen kehitys

Raportointikaudella Next Gamesin liikevaihto oli 14,4 (19,2) miljoonaa euroa. Laskua vertailukauteen oli 25 %. Liikevaihdon laskusta huolimatta yhtiö saavutti huomattavan parannuksen kannattavuudessa.

Käyttökate (EBITDA) parani 1,8 miljoonaa euroa ja oli 0,3 (-1,5) miljoonaa euroa, liiketulos (EBIT) parani 1,9 miljoonaa euroa ja oli -1,6 (-3,5) miljoonaa euroa. Tuloksen paranemiseen vaikutti julkaisutoiminnan kannattavuus yhdistettynä yhtiön uudistettuun kulutukseen, joka pysyi vakaana raportointikaudella.

Raportointikauden tulos oli -1,8 miljoonaa euroa (-4,0). Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,2 (-0,2) miljoonaa euroa ja osuus osakkuusyhtiöiden tappiosta -0,1 (-0,1) miljoonaa euroa. Kauden verot olivat 0,1 (-0,3) miljoonaa euroa johtuen laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,06 euroa (-0,22 euroa).

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

## Rahavirta, rahoitus ja tase

Tase vahvistui ja taseen arvo 30.6.2020 oli 33,1 (32,5) miljoonaa euroa. Rahat ja pankkisaamiset raportointikauden lopussa nousivat 1,8 miljoonaa euroa ja olivat 6,5 (4,7) miljoonaa euroa. Yhtiöllä on lisäksi ollut raportointikaudella myös 3,0 miljoonan euron käyttämätön luottolimiitti, jonka uusimisesta uusin ehdoin neuvotellaan parhaillaan.

Liiketoiminnan nettorahavirta kääntyi positiiviseksi, ja oli 1,3 (-0,7) miljoonaa euroa. Liiketoiminnan rahavirran parannukseen vaikutti nettokäyttöpääoman kehitys, tuloksen huomattava parannus sekä pidentyneet maksuajat.

Next Games jatkoi panostamista tuotekehitykseen. Raportointikaudella investointien rahavirta oli -1,7 (-1,4) miljoonaa euroa. Suurin osa investoinneista olivat peleihin liittyviä tuotekehitysmenoja.

Raportointikaudella rahoituksen rahavirta oli -0,7 (-0,6) miljoonaa euroa. Rahoituksen rahavirta pysyi vakaalla tasolla, ja muodostui yhtiön vuokrasopimusvelasta.

(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 3,4 (2,3) miljoonaa euroa, eli 24 % (12 %) liikevaihdosta.

Raportointikauden lopussa 12 % työntekijöistä työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa (14 %) ja 23 % The Walking Dead: Our World -pelin parissa (24 %).

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

### Julkaisutoiminnan kannattavuus

EUR miljoonaa	01-06/ 2020	07-12/ 2019	01-06/ 2019	07-12/ 2018	01-12/ 2018
Liikevaihto	14,4	15,5	19,2	24,8	10,5
Bruttokate	7,5	8,4	11,3	15,3	6,0
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-5,0	-7,8	-9,8	-21,2	-5,6
<b>Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)</b>	<b>2,6</b>	<b>0,7</b>	<b>1,4</b>	<b>-6,0</b>	<b>0,5</b>
Julkaisutoiminnan poistot	0,8	0,8	0,8	1,0	0,1
<b>Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)</b>	<b>3,4</b>	<b>1,5</b>	<b>2,3</b>	<b>-5,0</b>	<b>0,5</b>
<b>EBITDA %</b>	<b>24 %</b>	<b>10 %</b>	<b>12 %</b>	<b>-20 %</b>	<b>5 %</b>

### Julkaistujen pelien yhdistetyt keskeiset operatiiviset tunnusluvut

	04-06/ 2020	01-03/ 2020	10-12/ 2019	07-09/ 2019	04-06/ 2019	01-03/ 2019
Bruttomyynti (MEUR)	6,9	7,3	8,2	7,9	9,0	9,5
DAU	232 092	250 539	303 847	295 509	349 993	441 735
MAU	725 082	810 815	1 267 688	1 013 796	1 161 302	1 670 936
ARPPDAU (USD)	0,37	0,36	0,33	0,29	0,30	0,27
ARPPDAU (EUR)	0,33	0,32	0,29	0,27	0,29	0,24

(Taulukko sisältää myös Compass Point: West -pelin lukuja)



## The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Land -peli suoriutui tasaisesti läpi COVID-19-pandemian värittämän ensimmäisen vuosipuoliskon. Parannetun analytiikan ja jatkuvan pelinkehityksen ansiosta pelaajille pystyttiin tarjoamaan entistä paremmin suunniteltuja ja kohdennettuja kampanjoita sekä tapahtumia, minkä ansiosta pelin ARPDAU parani. Kehitys on näkynyt suoraan pelin parantuneena tuloksena. Erityisesti uusi päivitys, joka toi mukanaan peliin tv-sarjan ensimmäisen ja toisen kauden pelattavaa sisältöä ja hahmoja, otettiin pelaajien keskuudessa vastaan erittäin positiivisesti. Peli saavutti kesäkuussa 115 miljoonan euron kokonaisliikevaihdon sitten pelin julkaisun lokakuussa 2015.

<b>TWD: No Man's Land</b>	<b>04-06/ 2020</b>	<b>01-03/ 2020</b>	<b>10-12/ 2019</b>	<b>07-09/ 2019</b>	<b>04-06/ 2019</b>	<b>01-03/ 2019</b>
Bruttomyynti (MEUR)	4,0	3,9	4,2	3,4	3,8	4,5
DAU	157 645	162 145	183 087	162 940	189 852	225 048
MAU	463 028	482 730	651 104	479 144	539 948	669 181
ARPDAU (USD)	0,31	0,30	0,27	0,23	0,24	0,25
ARPDAU (EUR)	0,28	0,27	0,25	0,21	0,22	0,22

## The Walking Dead: Our World

COVID-19-pandemian liikkumisen rajoitukset vaikuttivat lokaatiopohjaisten pelien turvalliseen pelaamiseen ja tämä vaikutti myös The Walking Dead: Our World -pelin käyttäjämääriin vuoden ensimmäisen puoliskon aikana. Peliin tuotiin kuitenkin nopeasti uusia päivityksiä ja toiminnallisuuksia, kuten Free Roam (vapaa liikkuvuus kartalla) sekä tarinapohjaiset pelimissiot, jotka auttavat tekemään pelaamisesta helpompaa ja turvallisempaa liikkumisrajoitusten aikana. Käyttäjämäärien laskusta huolimatta pelin ARPDAU-kehitys jatkui vahvana ja on oleellinen askel tuotteen kestävässä kannattavuuden paranemisessa sekä tasaisen liikevaihdon saavuttamisessa. Peli saavutti kesäkuussa uuden päiväkohtaisen ARPDAU-ennätyksen 1,20 euroa.

<b>TWD: Our World</b>	<b>04-06/ 2020</b>	<b>01-03/ 2020</b>	<b>10-12/ 2019</b>	<b>07-09/ 2019</b>	<b>04-06/ 2019</b>	<b>01-03/ 2019</b>
Bruttomyynti (MEUR)	2,9	3,4	3,9	4,5	4,8	5,0
DAU	70 093	83 362	114 367	127 078	154 936	210 693
MAU	246 170	309 333	591 469	528 751	602 486	982 345
ARPDAU (USD)	0,51	0,50	0,40	0,40	0,37	0,29
ARPDAU (EUR)	0,46	0,45	0,38	0,36	0,35	0,26

## Tuotekehitys

Yhtiön suorat tutkimus- ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät panostukset raportointikaudella olivat 2,6 (3,3) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 1,7 (1,4) miljoonaa euroa raportointikauden aikana. Yhtiön työntekijöistä 52 % (46 %) työskenteli tuotekehityksen parissa.

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

### Tuotekehitystoiminta

EUR miljoonaa	01-06/ 2020	01-06/ 2019	01-12/ 2019
Henkilöstökulut	-2,0	-2,4	-4,3
Ulkopuoliset palvelut	-0,4	-0,3	-0,5
Osaakeperusteiset maksut	-0,1	-0,1	-0,3
Kohdennetut yleiskustannukset	-0,8	-1,2	-2,5
<b>Kulut yhteensä</b>	<b>-3,3</b>	<b>-4,0</b>	<b>-7,6</b>
Poistot	-1,0	-0,7	-1,3
Aktivoinnit	1,7	1,4	2,4
<b>Toiminto Yhteensä</b>	<b>-2,6</b>	<b>-3,3</b>	<b>-6,6</b>
Osuus liikevaihdosta, %	-18 %	-21 %	-19 %

### Pelien kehitysvaiheet 30.6.2020

Raportointikauden aikana yhtiöllä oli kahden julkaistun The Walking Dead -pelin lisäksi kaksi peliä tuotantovaiheessa: Blade Runner Rogue sekä Stranger Things -sarjaan perustuva peli. Yhtiöllä on myös prototyyppaus -ja konseptointivaiheessa alustavia projekteja ja yhtiö käy aktiivisesti keskusteluja useiden merkittävien kansainvälisten lisenssinhaltijoiden kanssa tulevaisuuden projekteja silmällä pitäen.

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

## Kehitteillä olevat pelit

### Blade Runner Rogue

Blade Runner Rogue -peli (entinen Blade Runner Nexus) siirrettiin takaisin tuotantovaiheeseen vuoden 2019 loppupuolella, koska peliin kehitettiin uudistettu Rogue-pelimekaniikka. Uudistuksen myötä myös pelin nimi muutettiin. Loput uutta pelimekaniikkaa palvelevat isot päivitykset on suunniteltu tälle vuodelle. Peliä on testattu ja päivitetty aktiivisesti raportointikauden aikana usealla eri markkinalla, mukaan lukien Kanadassa, ja pelin kehitys jatkuu edelleen.



### Stranger Things

Stranger Things -sarjaan perustuvan pelin kehitys on edennyt suunnitellusti vuoden ensimmäisen puoliskon aikana. Peli on ollut raportointikaudella Google Play Early Access -testauksessa valituilla markkinoilla useaan otteeseen. Testauksessa on keskitytty pelin uusimpien ominaisuuksien ja pelikokonaisuuden testaamiseen, ja tulokset ovat olleet lupaavia. Suunnittelemme pelin tuomista markkinoille vaiheittain alkaen vuoden 2020 viimeisellä neljänneksellä.

Testivaihe osoitti, että Stranger Things -pelikokonaisuus toimii parhaiten ilman eri lokaatioihin pohjautuvia tehtäviä. Tästä syystä aiemmin mukana ollut lokaatio-toiminnallisuuksien kehittäminen jätettiin pois ja pelistä tulee Stranger Things -brändille sopivampi visuaalisuuteen keskittyvä pulmapeli. Toiminnallisuuden poistaminen ei aiheuttanut ylimääräisiä investointeja tai viiveitä pelin kehitykseen.

Stranger Things -peli on monentasoisille pelaajille sopiva pulmapeli, jonka visuaalinen maailma on saanut inspiraationsa 80-luvun piirrossarjoista. Next Games uskoo, että pelin mahdollisuudet menestyä ovat entistä paremmat ja että se vetoaa muutoksen myötä yhä laajempaan kohdeyleisöön.

## Henkilöstö ja johto

Raportointikauden lopussa Next Gamesilla oli 108 (108) työntekijää, jotka edustivat 22 (22) kansallisuutta. Työntekijöistä 78 % (75 %) on miehiä ja 22 % (25 %) naisia. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä raportointikaudella oli 110 (119). Työntekijöistä 35 % (41 %) työskenteli julkaisutoiminnassa, 52 % (46 %) tuotekehityksessä ja 13 % (12 %) hallintotehtävissä.

Raportointikauden lopulla 30.6.2020 Next Gamesin johtoryhmä koostui seuraavista henkilöistä: Teemu HUUHTANEN (toimitusjohtaja), Annina SALVÉN (talousjohtaja), Saara BERGSTRÖM (markkinointijohtaja), Kalle HIITOLA (teknologiajohtaja) ja Joonas VIITALA (operatiivinen johtaja). Johtoryhmän jäsenet raportoivat toimitusjohtajalle. Kauden aikana ei tapahtunut muutoksia johtoryhmässä tai hallituksessa.

## Osakkeet ja osakkeenomistajat

Yhtiön rekisteröity osakepääoma 30.6.2020 oli 80 000 euroa. Optio-oikeuksilla merkittyjen Next Games Oyj:n uusien osakkeiden rekisteröinnin seurauksena yhtiön osakkeiden kokonaismäärä kasvoi raportointikaudella 62 524 (35 396) osakkeella, joista 61 524 osaketta merkittiin vuoden 2019 puolella mutta rekisteröity raportointikaudella.

Kauden aikana merkittiin 1000 uutta osaketta. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 10.6.2020 ja ne ovat tuottaneet samat oikeudet yhtiön vanhojen osakkeiden kanssa rekisteröintipäivästä lähtien. Osakkeiden merkintähinta 1 140 euroa kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkinnän johdosta. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Merkintöjen seurauksena yhtiön osakkeiden lukumäärä nousi 27 978 748 osakkeeseen (18 538 710).

Painotettu keskiarvo kaudella oli 27 923 438 osaketta. Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin Yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen. Raportointikauden aikana yhtiö ei lunastanut omia osakkeita ja yhtiöllä oli hallussaan yhtä paljon omia osakkeita kuin vertailukaudella: 13 410 (0,007 %) omaa osaketta.

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

**Next Games Oyj:n 20 suurinta omistajaa 30.6.2020**

Osakkeenomistajat	Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1 Ovaskainen Jari Juhani Rainer	7 078 068	25,3
2 IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	4,3
3 Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,5
4 Achrén Joakim Tomas Johan	921 698	3,5
5 Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	819 336	2,9
6 Jumisko Jaakko	813 246	2,9
7 Achrén Mikael Jan Kennet	722 848	2,6
8 Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	570 000	2,0
9 Sr Danske Invest Suomen Pienyhtiöt	306 465	1,1
10 Nuard Ventures Oy	286 757	1,0
11 Vilpo Oy	281 200	1,0
12 Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	274 438	1,0
13 Vaah Holdings Oy	266 720	1,0
14 OP-Suomi Mikroyhtiöt Esr	222 784	0,8
15 Odesangel Ab	197 488	0,7
16 Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,6
17 Pardon Christophe	157 916	0,6
18 Hollming Toni Kristian	144 574	0,5
19 Big Blue Games Oy	116 212	0,4
20 Vartia Arvo Arnar Antero	111 841	0,4
<b>20 suurinta omistajaa yhteensä</b>	<b>15 624 491</b>	<b>55,8</b>
<b>Hallintarekisteröityä</b>	<b>6 529 124</b>	<b>23,3</b>
<b>Muut osakkeet</b>	<b>5 825 133</b>	<b>20,8</b>
Yhteistilillä	902 012	3,2
<b>Yhteensä</b>	<b>27 978 748</b>	<b>100,0</b>

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 määritelty 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 27.5.2020. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta ja myönsi kaikille hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta ei makseta osinkoa. Yhtiökokous päätti kannattaa esitettyä toimielinten palkitsemispolitiikkaa.

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](http://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 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 oletettuihin tapahtumiin, joilla voi olla merkittävä liiketoiminnallinen vaikutus yhtiöön. Nämä ovat esimerkiksi markkinalla muuttuvat pelaajahankinnan hinnat, pelaajien käyttämä raha ja aika peleissä, mahdollisuus liikkua ulkona, sekä monia muita tekijöitä kuten yhtiön kyky kehittää peliprojekteja loppuun ja julkaista niitä pandemian aikana. COVID-19-pandemian vaikutukset ovat olleet vähäiset yhtiön peliliiketoimintaan, jonka johdosta muutoksia ei ole tapahtunut myynnin tuloutuksen ajankohdassa, liikearvossa, kehitysmenojen aktivoinnissa eikä arvonalentumisissa. Myynnin 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, jonka seurauksena näkymät vuodelle 2020 pysyvät muuttumattomina. Yhtiö on arvioinut, että pandemian mahdollinen 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.

## Tulevat tapahtumat

25.11.2020 Pääomamarkkinapäivä

Helsinki 28.8.2020

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 serverikuluilla, 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 liikeloksesta. IFRS 2 osakeperusteiset maksut oikaistaan liikeloksesta.

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

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

**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.

## Vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäytys

### Käyttökate (EBITDA)

EUR miljoonaa	01-06/ 2020	01-06/ 2019	01-12/ 2019
Liiketulos (EBIT)	-1,6	-3,5	-7,4
Poistot	2,0	2,0	4,0
<b>Käyttökate (EBITDA)</b>	<b>0,3</b>	<b>-1,5</b>	<b>-3,5</b>

### Oikaistu liiketulos

EUR miljoonaa	01-06/ 2020	01-06/ 2019	01-12/ 2019
Liiketulos (EBIT)	-1,6	-3,5	-7,4
IFRS 16 poistot	-0,5	-0,5	-1,0
Poistot	2,0	2,0	4,0
IFRS 2 oikaisu	0,3	0,2	0,5
<b>Oikaistu liiketulos</b>	<b>0,1</b>	<b>-1,8</b>	<b>-4,0</b>

### Julkaisutoiminnan kannattavuus

EUR miljoonaa	01-06/ 2020	01-06/ 2019	01-12/ 2019
Liikevaihto	14,4	19,2	34,7
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-6,8	-8,0	-15,0
Bruttokate	7,5	11,3	19,7
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-5,0	-9,8	-17,6
<b>Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)</b>	<b>2,6</b>	<b>1,4</b>	<b>2,1</b>
Julkaisutoiminnan poistot	0,8	0,8	1,7
<b>Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)</b>	<b>3,4</b>	<b>2,3</b>	<b>3,8</b>

## Puolivuotiskatsaus 1.1.-30.6.2020 taulukko-osa

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

### Laadintaperiaatteet

Konsernitilinpäätös on laadittu kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti. Laadinnassa on noudatettu myös kansainvälisen tilinpäätöskysymysten tulkintakomitean (IFRS IC) tulkintoja, joita sovelletaan Euroopan unionin päätöksen mukaan IFRS-standardeja soveltaviin yrityksiin. Konsernitilinpäätöksen liitetiedot on laadittu Suomen kirjanpito- ja osakeyhtiölain mukaisesti IFRS-standardeja täydentäen. Yhtiö ei seuraa IAS 34 -standardia puolivuotiskatsauksen laatimisessa, vaan raportoi First North Finland -yhtiöiden sääntelyn mukaisesti. 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

Nämä keskeiset harkintaa ja arvioita sisältävät erät on selvitetty yksityiskohtaisesti kyseisen erän liitetiedossa yhtiön tilinpäätöksessä. 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	1.1-30.6.2020	1.1-30.6.2019	1.1-31.12.2019
<b>Liikevaihto</b>	<b>14,4</b>	<b>19,2</b>	<b>34,7</b>
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-6,8	-8,0	-15,0
<b>Bruttokate</b>	<b>7,5</b>	<b>11,3</b>	<b>19,7</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	0,4	0,0	0,0
Tuotekehityksen kulut	-2,6	-3,3	-6,6
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-5,0	-9,8	-17,6
Hallinnon kulut	-1,9	-1,6	-3,0
<b>Liiketulos (EBIT)</b>	<b>-1,6</b>	<b>-3,5</b>	<b>-7,4</b>
Rahoitustuotot	0,0	0,0	0,1
Rahoituskulut	-0,2	-0,2	-0,3
<b>Rahoituskulut, netto</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,2</b>
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-0,1	-0,1	-0,2
<b>Tulos ennen veroja</b>	<b>-1,9</b>	<b>-3,7</b>	<b>-7,8</b>
Tilikauden tuloverot	0,0	-0,1	-0,1
Laskennallisten verojen muutos	0,1	-0,2	-0,4
<b>Tuloverot yhteensä</b>	<b>0,1</b>	<b>-0,3</b>	<b>-0,5</b>
<b>Tilikauden tulos</b>	<b>-1,8</b>	<b>-4,0</b>	<b>-8,3</b>
<b>Tilikauden laaja tulos</b>	<b>-1,8</b>	<b>-4,0</b>	<b>-8,3</b>
<b>Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta</b>	<b>-1,8</b>	<b>-4,0</b>	<b>-8,3</b>
<b>Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakekohtainen tulos</b>			
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,06	-0,22	-0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,06	-0,22	-0,41

## Konsernin tase

EUR miljoonaa	30/06/2020	30/06/2019	31/12/2019
<b>Varat</b>			
<b>Pitkäaikaiset varat</b>			
Liikearvo	3,3	3,3	3,3
Aineettomat hyödykkeet	11,0	10,5	10,6
Aineelliset hyödykkeet	4,7	6,0	5,3
Osuudet osakkuusyhtiöissä	0,1	0,3	0,2
Muut pitkäaikaiset saamiset	1,1	0,4	1,1
Laskennalliset verosaamiset	1,3	1,4	1,2
<b>Pitkäaikaiset varat yhteensä</b>	<b>21,6</b>	<b>21,9</b>	<b>21,7</b>
<b>Lyhytaikaiset varat</b>			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	5,0	5,9	5,2
Rahavarat	6,5	4,7	7,7
<b>Lyhytaikaiset varat yhteensä</b>	<b>11,5</b>	<b>10,6</b>	<b>12,9</b>
<b>Varat yhteensä</b>	<b>33,1</b>	<b>32,5</b>	<b>34,6</b>
<b>EUR miljoonaa</b>	<b>30/06/2020</b>	<b>30/06/2019</b>	<b>31/12/2019</b>
<b>Oma pääoma ja velat</b>			
<b>Oma pääoma</b>			
Osakepääoma	0,1	0,1	0,1
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61,7	54,0	61,7
Kertyneet voittovarot	-38,6	-30,9	-30,6
Tilikauden tulos	-1,8	-4,0	-8,3
<b>Oma pääoma</b>	<b>-21,3</b>	<b>-19,1</b>	<b>-22,8</b>
<b>Velat</b>			
<b>Pitkäaikaiset velat</b>			
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,5	0,5	0,5
Vuokrasopimusvelat	2,8	3,6	3,2
<b>Pitkäaikaiset velat yhteensä</b>	<b>3,3</b>	<b>4,2</b>	<b>3,7</b>
<b>Lyhytaikaiset velat</b>			
Laina julkishallintoyhteisöltä	0,1	0,2	0,2
Vuokrasopimusvelat	1,0	1,0	1,0
Tuloennakot	2,0	1,3	1,0
Ostovelat	2,1	2,2	3,7
Muut velat	0,1	0,1	0,1
Siirtovelat	3,0	4,4	2,2
<b>Lyhytaikaiset velat yhteensä</b>	<b>8,5</b>	<b>9,2</b>	<b>8,1</b>
<b>Velat yhteensä</b>	<b>11,7</b>	<b>13,4</b>	<b>11,8</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>33,1</b>	<b>32,5</b>	<b>34,6</b>

## Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta

EUR miljoonaa	Osakepää- oma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2019</b>	<b>0,1</b>	<b>53,9</b>	<b>-31,1</b>	<b>22,9</b>
Tilikauden voitto (tappio)			-4,0	-4,0
Tilikauden laaja tulos			-4,0	-4,0
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit		0,1		0,1
Omien osakkeiden takaisinosto				
Osakeperusteiset maksut			0,2	0,2
<b>Oma pääoma 30.06.2019</b>	<b>0,1</b>	<b>54,0</b>	<b>-35,0</b>	<b>19,1</b>

EUR miljoonaa	Osakepää- oma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2020</b>	<b>0,1</b>	<b>61,7</b>	<b>-38,9</b>	<b>22,8</b>
Tilikauden voitto (tappio)			-1,8	-1,8
Tilikauden laaja tulos			-1,8	-1,8
Liiketoimet omistajien kanssa				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit		0,0		
Omien osakkeiden takaisinosto				
Osakeperusteiset maksut			0,3	0,3
<b>Oma pääoma 30.06.2020</b>	<b>0,1</b>	<b>61,7</b>	<b>-40,4</b>	<b>21,3</b>

## Konsernin rahavirtalaskelma

EUR miljoonaa	1.1-30.06.2020	1.1-30.06.2019	1.1.-31.12.2019
Liiketoiminnan nettorahavirta	1,3	-0,7	-3,6
Investointien nettorahavirta	-1,7	-1,4	-2,7
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	-0,7	-0,6	6,6
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	-1,1	-2,6	0,4
Rahavarat tilikauden alussa	7,7	7,3	7,3
Muuntoerot	0,0	0,0	0,1
<b>Rahavarat tilikauden lopussa</b>	<b>6,5</b>	<b>4,7</b>	<b>7,7</b>

## 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***<sup>TM</sup>