



NEXT GAMES™

Q1

Next Games Oyj

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Tammi-maaliskuu 2019



Next Games Oyj Q1/2019: Onnistunut suunnanmuutos - kulusäästöt toteutuvat, liikevaihto kehittynyt odotetusti, Our Worldilla ennätys-ARPAU maaliskuussa

Tammi-maaliskuu 2019 lyhyesti

- Liikevaihto kasvoi 104 % 9,8 miljoonaan euroon (4,8 miljoonaa)
- Bruttokate oli 5,6 miljoonaa euroa (2,8 miljoonaa), eli 57 % yhtiön liikevaihdosta (58 %)
- Oikaistu liiketulos oli -1,3 miljoonaa euroa (-2,1 miljoonaa)
- Liiketulos, EBIT oli -2,4 miljoonaa euroa (-2,5 miljoonaa)
- Tuotekehityskulut olivat 2,7 miljoonaa euroa (1,8 miljoonaa)
- Henkilöstömäärä oli tarkastelukauden lopussa 119 henkilöä (124)
- Yhtiön onnistuneen kustannussäästöohjelman johdosta yhtiö odottaa saavuttavansa 550 tuhannen euron säästön kuukausitasolla palkoissa, hallinto- ja tuotekehityskuluissa, yhteensä noin 6,5 miljoonaa euroa vuodessa, verrattuna vuoden 2018 toisen puoliskon kuukausittaiseen keskitasoon
- Tarkastelukauden lopussa yhtiöllä oli kassavaroja 4,8 miljoonaa euroa, sekä viiden miljoonan euron käyttämätön tililimiitti. Yhtiön kassatilanne on suunnitelmien mukaisesti alkanut asettumaan vakaalle tasolle helmikuusta 2019 alkaen ja yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden, sekä kulumurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii kohti jatkuvaa kassavirtaneutraalia tilannetta

(Vertailuluvut tammi-maaliskuu 2018 suluissa)

Avainluvut:

| (EUR 1000) | 01-03/2019 | 01-03/2018 |
|--------------------------------------|------------|------------|
| Liikevaihto | 9 829 | 4 788 |
| Bruttomyynti | 9 536 | 4 747 |
| Bruttokate | 5 580 | 2 761 |
| Liiketulos (EBIT) | -2 395 | -2 506 |
| Oikaistu liiketulos | -1 312 | -2 065 |
| Prosenttiosuus liikevaihdosta | | |
| Bruttokateprosentti | 57 % | 58 % |
| Liiketulosprosentti | -24 % | -52 % |
| Oikaistu liiketulosprosentti | -13 % | -51 % |

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

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

Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

Yhdistetyt operatiiviset tunnusluvut

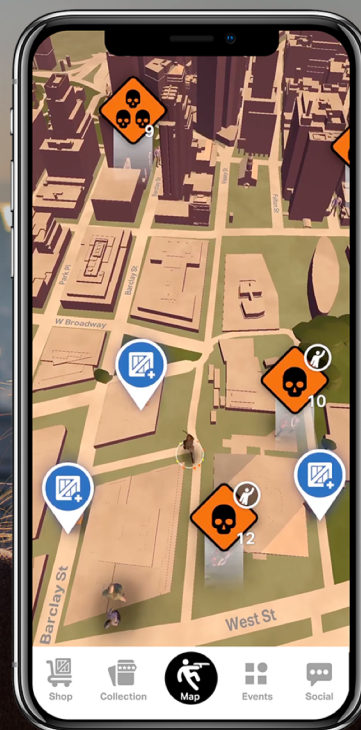
| | Tammi-Maalis 2019 | Tammi-Maalis 2018 |
|---------------|-------------------|-------------------|
| DAU | 441 735 | 312 228 |
| MAU | 1 711 076 | 1 017 936 |
| ARPPDAU (US) | 0,27 | 0,21 |
| ARPPDAU (EUR) | 0,24 | 0,17 |

Pelikohtaiset operatiiviset tunnusluvut*

| TWD: No Man's Land | Tammi-Maalis 2019 | Tammi-Maalis 2018 |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| DAU | 225 048 | 300 367 |
| MAU | 669 181 | 977 754 |
| ARPPDAU (US) | 0,25 | 0,21 |
| ARPPDAU (EUR) | 0,22 | 0,17 |

| TWD: Our World | Tammi-Maalis 2019 | Tammi-Maalis 2018 |
|----------------|-------------------|-------------------|
| DAU | 210 693 | - |
| MAU | 982 345 | - |
| ARPPDAU (US) | 0,29 | - |
| ARPPDAU (EUR) | 0,26 | - |

* Sisältää maailmanlaajuisesti julkaistut pelit, joilla on olennainen merkitys yhtiön raportointiin.



Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen

Next Gamesin vuoden 2019 ensimmäistä neljänestä sävytti vahvasti uuden aikakauden alku, kun sopeutimme onnistuneesti kulurakennettamme ja uudistimme pelien kehityksen toimintamalliamme. Onnistuimme kaksinkertaistamaan liikevaihtomme 9,8 miljoonaan euroon, huomattavasti kasvattamaan yhtiön ARPAU-lukua (keskimääräinen tuotto päivittäistä käyttäjää kohden ja onnistuimme huomattavasti myös kasvattamaan päivittäisten aktiivisten käyttäjien (DAU) määrää vertailukauteen nähden.

Kulurakenteen uudistuksen myötä kassatilanne on suunnitelmien mukaisesti alkanut stabiloitumaan vakaalle tasolle helmikuusta 2019 alkaen. Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana liikevaihdon kasvu vuoteen 2018 nähden, sekä kulurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii kohti kassavirtaneutraalia tilannetta, ja arvioi kiinteiden kulujen, lukuunottamatta pelien markkinointia, asettuvan 1,1 - 1,2 miljoonan euron kuukausitasolle toisen kvartaalin 2019 aikana.

Uuden toimintamallimme myötä olemme panostaneet olemassa olevan teknologian ja ohjelmistokoodin uudelleenkäyttöön, jonka avulla tuotteiden kehitysaikaa on mahdollista lyhentää. Yhtiön näkemyksen mukaan on tärkeitä ensin onnistuneesti stabiloida perusliiketoiminta uudelle tasolle, jonka jälkeen neuvotellaan rahoitus tulevaisuuden tuotekehityksen tarpeisiin ja uusien tuotteiden markkinoille tuomiseen.

The Walking Dead: Our Worldin kehityksessä olemme keskittyneet teknisen suorituskyvyn ja monetisaation parantamiseen ja yhtiön ARPAU-luvun kehityksessä Our Worldilla on ollut keskeinen rooli. Tiimi on testannut laajasti erilaisia myyntistrategioita, mikä on johtanut nousevaan trendiin päivittäisessä myyntikonversiossa ja pelin tuotoissa. Yhtiö on myös tutkinut lisätulonlähteitä pelille ja aloittanut lokaatiopohjaisten mainosten pilotoinnin, sekä tutkinut tavallisten videomainosten integrointia peliin.

Pelin maaliskuun ARPAUn keskiarvo nousi uuden myyntistrategian myötä ennätyskelliseen 0,31 euroon. Our Worldin kannattavuus parani tarkastelukauden aikana parantuneen myyntikatteen, tuotekehitysmenojen optimoinnin ja uuden toimintamallin implementoinnin johdosta. Markkinointipanostukset ovat pysyneet katsauskauden aikana tavanomaisella tasolla ja skaalaustoimenpiteitä ei ole vielä toistaiseksi aloitettu. Pelin kasvattamisen aloittaminen vaatii vielä parannuksia pelin pitkän aikavälin retentioniin.

Blade Runner Nexus -pelin testausta jatkettiin katsauskaudella ja fokus on ollut ensikokemuksen ja ensimmäisten päivien retention optimoinnissa. The Walking Dead: No Man's Landin avainluvut ovat pysyneet tasaisella tasolla ensimmäisellä neljänneksellä ja peli itsenäisenä projektina on jatkunut kannattavana. Samanaikaisesti tiimin kokoa on jonkin verran pienennetty, kun yhtiö on kohdistanut resursseja uusiin projekteihin.

Kulujen sopeuttamisen ja toimintamallin uudistamisen myötä Next Games on asettumassa vakaalle pohjalle. Entistä ketterämmän tuotekehitysmallimme avulla yhtiön on hyvä rakentaa uudistunutta peliportfolioa.

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja
Next Games

Liikevaihto ja tuloksen kehitys

| (EUR 1000) | 01-03/2019 | 01-03/2018 |
|-------------------------------------|------------|------------|
| Liikevaihto | 9 829 | 4 788 |
| Myyntin kulut | -4 250 | -2 027 |
| Bruttokate | 5 580 | 2 761 |
| Liiketoiminnan muut tuotot | 9 | 34 |
| Tuotekehityksen kulut | -2 709 | -1 777 |
| Myyntin ja markkinoinnin kulut | -4 310 | -2 529 |
| Hallinnon kulut | -965 | -996 |
| Liiketulos (EBIT) | -2 395 | -2 506 |
| Poistot | 736 | 70 |
| IFRS 2 oikaisu (ei kassavaikutusta) | 347 | 371 |
| Oikaistu liiketulos | -1 312 | -2 065 |

Yhtiön liikevaihto kasvoi 104 %, ja oikaistu liiketulos parani noin 753 tuhatta euroa vertailukauteen, vuoden 2018 ensimmäiseen neljännekseen nähden. Next Games käyttää oikaistua liikevoittoa vaihtoehtoisena tunnuslukuna seurataksaan yhtiön operatiivista kannattavuutta. Liiketulos (EBIT) oikaistaan IFRS 2 mukaisilla osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla. IFRS 16 -standardiin perustuvia poistoja vuokrasopimuksista ei kuitenkaan oikaista liiketuloksesta.

Liikevaihdon kasvuun vaikutti moni osatekijä, kuten aktiivisten päivittäisten pelaajien (DAU) määrän kasvu ja ARPDAU:n (keskimääräinen myynti päivittäistä pelaajaa kohden) nousu. Sekä pelaajien määrä, että myyntin keskiarvo aktiivista pelaajaa kohden olivat korkeammalla tasolla, kuin vuoden 2018 ensimmäisellä neljänneksellä. Liikevaihdon huomattavasta kasvusta huolimatta, yhtiö ei saavuttanut toivottua kannattavuustasoa. Tämän johdosta yhtiö toteutti onnistuneesti laajamittaisen kulusäästöohjelman vuoden ensimmäisellä neljänneksellä, jonka kokonaisvaikutusten odotetaan toteutuvan toisen neljänneksen aikana.

Kulusäästöohjelman toimenpiteet kohdistuivat kiinteisiin kuluihin, ja ovat yhteensä noin 6,5 miljoonaa euroa vuositasolla. Yhtiö odottaa kiinteiden kulujen, lukuunottamatta pelien markkinointia, asettuvan 1,1 - 1,2 miljoonan euron kuukausitasolle toisen kvartaalin 2019 aikana. Alla oleva taulukko erittelee kululajikohtaiset kustannussäästöt.

| k € | Kustannukset kuukausitasolla | | | Säästöt | |
|------------------------------|------------------------------|------------|-------------|----------|--------------|
| | H2 2018 | Q1 2019 | Q2* 2019 | Yhteensä | Vuositasolla |
| Ostetut tuotekehityspalvelut | 320 | 70 | 50 | -270 | -3 190 |
| Henkilöstökulut | 830 | 820 | 700 | -130 | -1 560 |
| Muut kiinteät kulut | 550 | 500 | 400 | -150 | -1 800 |
| | 1 700 | 1 390 | 1 150 | -550 | -6 550 |

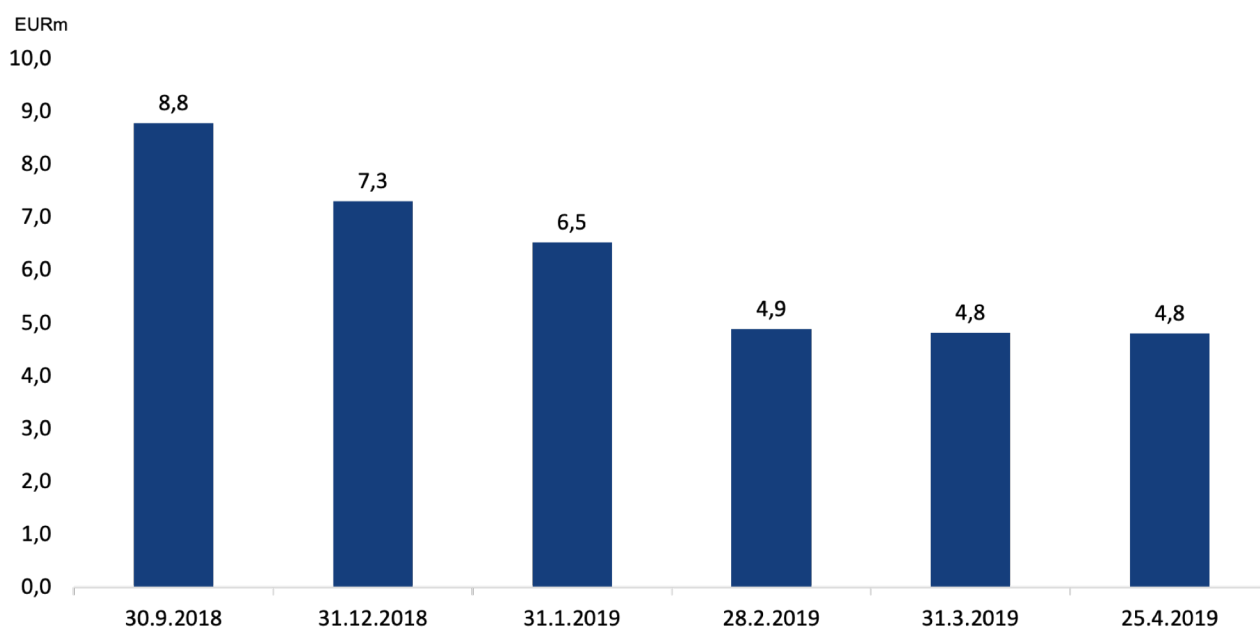
*tavoite

Yhteistoimintaneuvottelujen tuloksena yhtiö saavutti säästöjä palkoissa ja palkkioissa. Yhtiön palveluksessa oli ensimmäisen neljänneksen lopussa 119 henkilöä, kun lukumäärä vuoden 2018 viimeisellä neljänneksellä oli 143 henkilöä ja vertailukaudella 124 henkilöä. Yhtiö myös lakkautti tuotantovaiheessa olleen peliprojektin, josta syntyi suurin osuus säästöistä ostetuissa tuotekehityspalveluissa. Säästöjä kohdistui myös pienemmässä määrin yhtiön muihin peliprojekteihin.

Tarkastelukauden lopussa yhtiöllä oli kassavaroja 4,8 miljoonaa euroa, sekä viiden miljoonan euron käyttämätön tililimiitti. Yhtiö keskittyi ensimmäisen kvartaalin aikana operatiivisen kassavirran vakauttamiseen. Monien onnistuneiden toimenpiteiden kautta, mukaan lukien liikevaihdon kasvun ja onnistuneen kulusäästöohjelman ansiosta, kassan tilanne on alkanut asettumaan suunnitelmien mukaan vakaalle tasolle helmikuusta 2019 alkaen.

Seuraavana askeleena, yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden, sekä kulurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii kohti jatkuvaa kassavirtaneutraalia tilannetta. Alla oleva kaavio kuvaa kassan kehitystä vuoden 2018 kolmannelta neljännekseltä vuoden 2019 huhtikuun loppuun asti.

Kassavarojen kehittyminen



Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

The Walking Dead: Our World

The Walking Dead: Our Worldin kehityksessä on keskitytty teknisen suorituskyvyn ja monetisaation parantamiseen. Tiimi on testannut laajasti erilaisia myyntistrategioita, mikä on johtanut nousevaan trendiin ARPDAUssa (keskimääräinen myynti päivittäistä pelaajaa kohden) sekä päivittäisessä myyntikonversiossa. Pelin maaliskuun ARPDAUn keskiarvo nousi uuden myyntistrategian myötä ennätykselliseen 0,31 euroon, mutta koko ensimmäisen neljänneksen ARPDAU jäi vuoden 2018 viimeistä neljänneistä alemmalle tasolle, sillä myyntistrategiamuutokset implementoitiin vasta maaliskuun aikana. Yhtiö on myös tutkinut lisätulonlähteitä pelille ja aloittanut lokaatiopohjaisten mainosten pilotoinnin kahdella markkinalla, sekä tutkinut tavallisten videomainosten integrointia peliin.

Markkinointipanostukset ovat pysyneet katsauskauden aikana vielä konservatiivisella tasolla ja skaalaustoimenpiteitä ei ole vielä aloitettu, kun fokus on ensin ollut teknisen suorituskyvyn ja monetisaation parantamisessa. Pelin kasvattamisen aloittaminen vaatii vielä parannuksia pelin pitkän aikavälin retentioon. Uusia pelin sisäisiä tapahtumia ja sisältöä on lisätty peliin läpi katsauskauden, mukaan lukien The Walking Dead 9. tuotantokauden aikana julkaistut erityissisällöt.

The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Land juhlisti The Walking Dead tv-sarjan 9. tuotantokauden toisen puoliskon alkamista julkaisemalla uutta, sarjan tapahtumiin perustuvaa pelattavaa sisältöä. Lisäksi peliin julkaistiin muuta uutta sisältöä, kuten uusia hahmoja ja aseita. Pelin avainluvut ovat pysyneet tasaisella tasolla ensimmäisellä neljänneksellä ja peli itsenäisenä projektina on jatkunut kannattavana. Samanaikaisesti tiimin kokoa on jonkin verran pienennetty, kun yhtiö on kohdistanut resursseja uusiin projekteihin.

Blade Runner Nexus





Blade Runner Nexus -pelin testausta jatkettiin ensimmäisen neljänneksen aikana. Peli avattiin yhdellä uudella koemarkkinalla Puolassa raportointikauden jälkeen huhtikuussa, ja peli on nyt testausvaiheessa tämän lisäksi aiemmin avatuilla markkinoilla Filippiineillä, Australiassa, Uudessa-Seelannissa ja Suomessa. Pelin testauksessa on keskitytty ensikokemuksen ja ensimmäisten päivien retention optimointiin ja parantamiseen.

Syvän pelimekaniikkansa johdosta pelin optimointi on monimutkaisempaa, joten testaus- ja koemarkkinointivaihe kestää pidempään kuin yhtiön aiemmin julkaistujen pelien kohdalla. Peliin hankitut käyttäjämäärät eivät volyymiltaan ole vielä suuria, mutta CPI (cost per install), eli käyttäjähankintahinta, on alustavan arvion mukaan kilpailukykyinen muihin saman lajityypin peleihin verraten. Lisäksi peliin hankittujen käyttäjien keskimääräinen peliin käytetty aika on verraten korkea, mikä osoittaa lupaavia merkkejä pelin kiinnostavuudesta keskeisen kohdeyleisön keskuudessa.

Julkistamattomat projektit

Yhtiöllä on tällä hetkellä kaksi kolmannen osapuolen viihdebrändilisenssiin kiinnitettyä tuotetta konseptointi- ja prototyypausvaiheessa. Lisäksi yhtiö on panostanut pelien kehityksen toimintamallin kehitykseen, jonka avulla yhtiö pyrkii lyhentämään tuotantoaikoja ja pienentämään pelinkehityksen eri vaiheiden riskiä uudistetulla testausprosessilla sekä tutkimaan mahdollisuuksia kehittää pelejä ilman kolmannen osapuolen lisenssiä. Yhtiö on alustavasti tutkinut useita eri kolmannen osapuolen lisenssejä mahdollisia tulevaisuuden projekteja silmällä pitäen. Yhtiö odottaa saavansa vähintään kaksi peliä testausvaiheeseen vuoden 2020 aikana ja pysyy tavoitteessaan julkaista vähintään yhden pelin vuodessa.

Pelien kehitysvaiheet Q1 2019

| Neuvottelut | Jatkuvat keskustelut | |
|-------------|------------------------------|---|
| Kehitys | Konseptointi ja prototyypaus |    |
| | Esituotanto | |
| | Tuotanto | |
| Julkaisu | Testaus- ja koemarkkinointi |  Blade Runner Nexus |
| | Julkaisu |  The Walking Dead: Our World  The Walking Dead: No Man's Land |



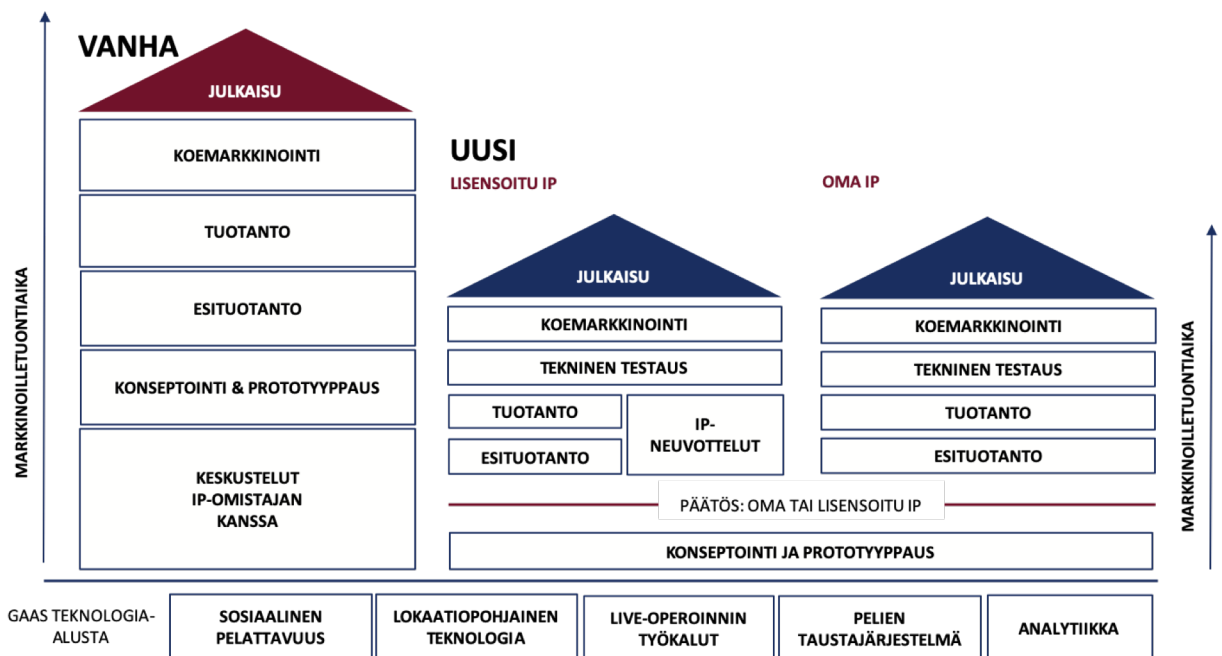
= 1 Peliprojekti kyseisessä vaiheessa



Strategia ja liiketoimintanäkymät

Yhtiön toimintamallia on uudistettu voimakkaasti vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana. Yhtiö on panostanut uudessa toimintamallissaan olemassaolevan teknologian ja ohjelmistokoodin uudelleenkäyttöön, ja yhtiön näkemyksen mukaan uusien tuotteiden kehitysaikaa on mahdollista lyhentää näillä toimenpiteillä. Yhtiön strategiana on edelleen kehittää pelejä tunnettujen viihdebrändien, kuten elokuvien, tv-sarjojen tai kirjojen pohjalta. Yhtiö ei uudessa tuotekehitysmallissaan kuitenkaan sulje pois mahdollisuutta kehittää tuotteita ilman kolmannen osapuolen brändiä, mikäli yhtiö testausprosessinsa kuluessa näkee tähän mahdollisuuden ja mikäli mahdolliset kolmannen osapuolen brändit eivät toisi lisäarvoa tuotteelle esimerkiksi markkinoinnin näkökulmasta.

Uuden toimintamallin myötä, yhtiö uudistaa tapaa kuvata pelien kehitysvaiheita alkaen seuraavasta puolivuotisraportista. Alla oleva kaavio kuvaa olemassaolevaa tuotekehityspotkea (vasemmalla) ja uudistettua toimintamallia (oikealla), mukaan lukien kolmannen osapuolen ja ilman kolmannen osapuolen lisenssiä kehitettäville peleille rinnakkain.



Yhtiö näkee kehittämänsä Google Maps -pohjaisen lokaatioteknologian hyvänä alustana useamman tuotteen kehitykselle. Lisäksi yhtiö on kehittänyt peleille yhteistä teknologia-alustaa, jonka tarkoituksena on tarjota jaettu alustaratkaisu ja työkalut kaikille yhtiön peleille. Näin ohjelmistokoodia voidaan käyttää uudelleen projektien välillä ja vähentää jokaisen pelin perusteiden kehittämiseen kuluvan ajan ja vaivan määrää. Yhtiö myös tutkii mahdollisia yhteistyömalleja ja vaihtoehtoja teknologia-alustansa edelleenkehittämiseksi ja tuotteistamiseksi lukuisten eri toimijoiden kanssa vuoden 2019 aikana.

Yhtiö on myös uudistamassa pelinkehityksen toimintamallia ketterämmäksi ja pyrkii tuomassa uusia testauskäytäntöjä pelinkehityksen ensivaiheisiin. Näin yhtiöllä olisi mahdollisuus parempaan portfolio-tason riskien hallintaan, riskien arviointiin ja haasteiden tunnistamiseen aikaisemmin tuotekehityksen aikana. Yhtiö pitää edelleen kiinni tavoitteestaan julkaista yksi uusi peli vuodessa, mutta pyrkii tuomaan useampia prototyyppjeja testausvaiheeseen.

Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden, sekä kulurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii kohti kassavirtaneutraalia tilannetta, ja arvioi kiinteiden kulujen, lukuunottamatta pelien markkinointia, asettuvan 1,1 - 1,2 miljoonan euron kuukausitasolle vuoden 2019 aikana.

Uuden toimintamallin myötä yhtiö on panostanut olemassa olevan teknologian ja ohjelmistokoodin uudelleenkäyttöön, jonka avulla tuotteiden kehitysaikaa on mahdollista lyhentää. Yhtiön näkemyksen mukaan on tärkeitä ensin onnistuneesti stabiloida perusliiketoiminta uudelle tasolle, jonka jälkeen neuvotellaan rahoitus tulevaisuuden tuotekehityksen tarpeisiin ja uusien tuotteiden markkinoille tuomiseen.

Henkilöstö ja johto

Katsauskauden lopussa, Next Games työllisti 119 työntekijää (124). Yhtiössä työskenteli katsauskauden aikana keskimäärin 130 (122) työntekijää.

Katsauskauden lopussa, työntekijöistä 11 % työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa, 26 % työskenteli The Walking Dead: Our World -pelin parissa, 50 % uusissa projekteissa, ja 13 % työskenteli hallinnollisissa tehtävissä.

Yhtiön tuotejohtaja ja johtoryhmän jäsen Emmi Kuusikko jätti tehtävänsä helmikuussa 2019. 15.2.2019 alkaen, Next Gamesin johtoryhmä on koostunut seuraavista henkilöistä: Teemu HUUHTANEN (toimitusjohtaja), Annina SALVÉN (talousjohtaja), Saara BERGSTRÖM (markkinointijohtaja), Kalle HIITOLA (teknologiajohtaja) ja Joonas VIITALA (operatiivinen johtaja). Johtoryhmän jäsenet raportoivat toimitusjohtajalle.

Tiettyjä vuosineljänneksen taloudellisia tietoja

| 1 000 euroa | Maalis-2018 | Kesä- 2018 | Syys-2018 | Joulu-2018 | Maalis-2019 |
|--|-------------|------------|-----------|------------|-------------|
| Liikevaihto, bruttomyynti ja bruttokate | | | | | |
| Liikevaihto | 4 788 | 5 689 | 13 435 | 11 333 | 9 829 |
| Bruttomyynti | 4 747 | 5 702 | 13 787 | 11 552 | 9 536 |
| Bruttokate | 2 761 | 3 273 | 7 410 | 7 850 | 5 580 |
| Liiketulos, ja oikaistu liiketulos | | | | | |
| Liikevoitto (tappio) (EBIT) | -2 506 | -2 448 | -10 342 | -1 618 | -2 395 |
| Poistot ja arvonalentumiset | 70 | 70 | 772 | 742 | 736 |
| IFRS 2 osakeperusteiset maksut | 371 | 371 | 371 | 371 | 347 |
| Oikaistu liikevoitto (tappio) | -2 065 | -2 007 | -9 199 | -506 | -1 312 |
| Prosenttiosuus liikevaihdosta | | | | | |
| Bruttokateprosentti (%) | 58 % | 58 % | 55 % | 69 % | 57 % |
| Liiketulosprosentti (%) | -52 % | -43 % | -77 % | -14 % | -24 % |
| Oikaistu liiketulosprosentti (%) | -43 % | -35 % | -68 % | -4 % | -13 % |
| | | | | | |
| DAU | 312 228 | 306 492 | 668 566 | 482 814 | 441 735 |
| MAU | 1 017 936 | 979 599 | 3 205 333 | 1 506 242 | 1 711 076 |
| ARPPAU (USD) | 0,21 | 0,24 | 0,26 | 0,30 | 0,27 |
| ARPPAU (EUR) | 0,17 | 0,20 | 0,22 | 0,27 | 0,24 |

Tulevat tapahtumat

Varsinainen yhtiökokous 2019

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous 2019 pidetään tiistaina 21.5.2019 klo 10.00 Maximissa, Klouvikatu 1, 00100 Helsinki. Lue lisää: <https://www.nextgames.com/fi/yhtiokokous2019/>

Liiketoimintakatsaukset

26.7.2019 - Puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2019

1.11.2019 - Liiketoimintakatsaus tammi-syyskuulta 2019

Helsinki 26.4.2019

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 ja vaihtoehtoisten tunnuslukujen määritelmät

Next Games esittää taloudellisessa raportoinnissaan tiettyjä taloudellisia tunnuslukuja, jotka eivät perustu IFRS:ään (ns. vaihtoehtoiset tunnusluvut). Vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät sisällä tiettyjä ei-operatiivisia tai ei-kassavirtaperusteisia vertailukelpoisuuteen vaikuttavia eriä, ja niiden tarkoituksena on kuvata jatkuvan liiketoiminnan taloudellista kehitystä ja parantaa vertailukelpoisuutta raportointikausien välillä. Vaihtoehtoisia tunnuslukuja ei tule pitää korvaavina mittareina verrattuna IFRS-tilinpäätösnormistossa määriteltyihin tunnuslukuihin.

Uudet tunnusluvut alkaen 1.1.2019

Next Games esittää uutena vaihtoehtoisena tunnuslukuna taloudellisessa raportoinnissaan liikeluokituksen oikaistuna (Oikaistu liikeluokitus) IFRS 2 osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla. IFRS 16 mukaisia poistoja vuokrasopimuksista ei kuitenkaan oikaista liikeluokituksesta (lyhennettynä oikaistu liikeluokitus). Yhtiö esittää myös vastaavan oikaistun liikevoittoprosentin vaihtoehtoisena tunnuslukuna.

Toisin kuin aikaisempi oikaistu liikeluokitus, jossa IFRS osakeperusteisia maksuja ei oikaistu, uusi vaihtoehtoinen tunnusluku antaa paremman kuvan yhtiön operatiivisesta kannattavuudesta sillä tunnusluku eliminoi tulevien (ei liikevaihtoa tuottavien) projektien vaikutukset yhtiön nykyiseen kannattavuuteen, ja on informatiivisempi yhtiön liiketoiminnan kassavirran kannalta.

Uusi vaihtoehtoinen tunnusluku täydentää siten muita tunnuslukuja ja antaa sijoittajille arvokasta tietoa ja se tulee sisällyttämään Next Games:in taloudelliseen raportointiin Q1 2019 osavuositarkastuksesta lähtien. Vuonna 2018 taloudellisessa raportoinnissa vaihtoehtoisina tunnuslukuina esitettyjä oikaistua käyttökatetta ja oikaistua liikevoittoa ei esitetä enää Q1 2019 osavuositarkastuksesta alkaen.

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 liiketulos = Liiketulos (EBIT) oikaistaan IFRS 2 osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla. IFRS 16 mukaisia poistoja vuokrasopimuksista ei kuitenkaan oikaista liiketuloksesta (lyhennettynä oikaistu liiketulos). Yhtiö esittää myös vastaavan oikaistun liikevoittoprosentin vaihtoehtoisena tunnuslukuna.

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 GAMESTM