



NEXT GAMES™

H1

Next Games Oyj

PUOLIVUOTISKATSAUS

Tammi-kesäkuu 2019



N NEXT GAMES **NETFLIX**

**STRANGER
THINGS**

Next Games Oyj puolivuotiskatsaus 2019

Liikevaihto kasvoi 83 %, kannattavuus parani selvästi

Huhti-kesäkuu 2019 lyhyesti

- Liikevaihto oli 9,4 miljoonaa euroa, vertailukauteen nähden kasvua oli 65 % (5,7 miljoonaa euroa)
- Bruttokate nousi 3 prosenttiyksikköä ja oli 5,7 miljoonaa euroa, eli 60 % yhtiön liikevaihdosta (3,3 miljoonaa euroa, 58 % liikevaihdosta)
- Oikaistu liiketulos parani 75 % ja oli -0,5 miljoonaa euroa (-2,0 miljoonaa euroa)
- Käyttökate (EBITDA) parani 96 % ja oli -0,1 miljoonaa euroa (-2,4 miljoonaa euroa)
- Liiketulos parani 55 % ja oli -1.1 miljoonaa euroa (-2,4 miljoonaa euroa)
- Tuotekehitysmenot olivat 2,0 miljoonaa euroa (1,8 miljoonaa euroa)
- Yhtiön henkilöstömäärä oli tarkastelukauden lopussa 108 henkilöä (132 henkilöä).
- Tarkastelukauden lopussa yhtiöllä oli kassavaroja 4,7 miljoonaa euroa. Yhtiön pidemmän aikavälin pyrkimys kohti jatkuvaa kassavirtaneutraalia tilannetta on edennyt suunnitellusti, kassavarojen ollessa 4,8 miljoonaa euroa ensimmäisen neljänneksen lopussa
- Yhtiö uusi onnistuneesti tililimiittitakauksensa tarkastelukaudella. Osana rahoitusvaihtoehtojen kokonaisarviointia, yhtiö neuvottelee luotontarjoajien kanssa tililimiitin uusista ehdoista.
- Yhtiö julkisti yhteistyösopimuksen Netflixin kanssa Stranger Things -pelistä vuodelle 2020

Tammi-kesäkuu 2019 lyhyesti

- Liikevaihto oli 19,2 miljoonaa euroa, vertailukauteen nähden kasvua oli 83 % (10,5 miljoonaa euroa)
- Bruttokate nousi 1 prosenttiyksikön ja oli 11,2 miljoonaa euroa, eli 59 % yhtiön liikevaihdosta (6,0 miljoonaa euroa, 58 % liikevaihdosta)
- Oikaistu liiketulos parani 56 % ja oli -1,8 miljoonaa euroa (-4,1 miljoonaa euroa)
- Käyttökate (EBITDA) parani 69 % ja oli -1,5 miljoonaa euroa (-4,8 miljoonaa euroa)
- Liiketulos parani 29 % ja oli -3,5 miljoonaa euroa (-5,0 miljoonaa euroa)
- Tuotekehitysmenot olivat 4,7 miljoonaa euroa (3,6 miljoonaa euroa)

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

Avainluvut

	2019		2018	2019		2018	2018
EUR tuhatta	04-06/2019	04-06/2018	Muutos	01-06/2019	01-06/2018	Muutos	01-12/2018
Liikevaihto	9 395	5 689	65 %	19 224	10 477	83 %	35 245
Bruttokate	5 670	3 273	73 %	11 250	6 034	86 %	21 294
Bruttokate %	60 %	58 %	3ppt	59 %	58 %	1ppt	60 %
Liiketulos (EBIT)	-1 100	-2 448	n/a	-3 495	-4 954	n/a	-16 915
Liiketulos %	-12 %	-43 %	31ppt	-18 %	-47 %	29ppt	-48 %
Oikaistu liiketulos*	-497	-2 007	n/a	-1 809	-4 072	n/a	-13 777
Oikaistu liiketulos %	-5 %	-35 %	30ppt	-9 %	-39 %	29ppt	-39 %
Poistot yhteensä	993	70		1 985	140		2 165
IFRS 16	256	-		512	-		512
Poistot tuotekehitys & lisensioikeudet	579	30		1 157	60		1 248
Muut	159	40		316	80		405
Osakekohtainen tulos EUR	-0,08	-0,12		-0,22	-0,30		-0,99
Osakekohtainen tulos, laimennettu EUR	-0,08	-0,12		-0,22	-0,30		-0,99
Current Ratio	1,15	3,92		1,15	3,92		1,53
Henkilöstömäärä kauden lopussa	108	132		108	132		143

*Oikaistu liiketulos on vaihtoehtoinen tunnusluku, liikeluoksen (EBIT) ja käyttökatteen (EBITDA) rinnalla jota johto käyttää kannattavuuden analysoinnissa. Oikaistu liiketulos on oikaistu IFRS 2 osakeperusteisilla maksuilla, joilla ei ole kassavaikutusta, sekä poistoilla lukuunottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja vuokrasopimuksista, joita ei kuitenkaan oikaista liikeluoksesta.

Current ratio on vaihtoehtoinen tunnusluku missä jaetaan vaihto-omaisuus, lyhytaikaiset saamiset, rahat ja pankkisaamiset lyhytaikaisella vieraalla pääomalla. Tunnusluku mittaa mittaa yrityksen maksuvalmiutta.

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskenta

Oikaistu liiketulos ja EBITDA

	2019	2018	2019	2018	2018
EUR tuhatta	04-06/2019	04-06/2018	01-06/2019	01-06/2018	01-12/2018
Liiketulos (EBIT)	-1 100	-2 448	-3 495	-4 954	-16 915
Poistot yhteensä	993	70	1 985	140	2 165
Käyttökate (EBITDA)	-107	-2 378	-1 510	-4 814	-14 749
IFRS 16	-256	-	-512	-	-512
IFRS 2 osakeperusteiset maksut	-134	371	213	742	1 483
Oikaistu liiketulos	-497	-2 007	-1 809	-4 072	-13 777

Current Ratio

EUR tuhatta	30.6.2019	30.6.2018
Lyhytaikaiset varat	10 598	23 300
Lyhytaikaiset velat	9 247	5 937
Current Ratio	1,15	3,92

Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen

Yhtiön toiminnan uudistaminen jatkui vahvana ensimmäisen puolivuotiskauden aikana. Saimme onnistuneesti päätökseen yhtiön kolmivaiheisen suunnanmuutoksen ensimmäisen askeleen, kulurakenteen tasapainottamisen ja vakauttaminen uudelle tasolle.

Yhtiö ilmoitti aiemmin pyrkivänsä noin 1,1 - 1,2 miljoonan euron kuukausittaiseen kiinteiden kulujen tasoon. Säästöohjelma on toteutunut suunnitellusti, tason ollessa 1,2 miljoonaa euroa toisella neljänneksellä. Yhtiön tappio jatkoi pienentymistään toisella neljänneksellä. Oikaistu liiketulos oli huhti-kesäkuussa -0,5 miljoonaa euroa, kun se vuoden 2019 ensimmäisellä neljänneksellä oli vielä -1,3 miljoonaa euroa. Yhtiön pitkän aikavälin pyrkimys kohti kassavirtaneutraalia tilannetta onkin edennyt suunnitellusti.

Tammi-kesäkuuhun 2018 nähden yhtiön liikevaihto kasvoi 83 % ja huhti-kesäkuuhun 2018 nähden 65 %. Our World -peli rikkoi kesäkuussa jälleen uuden ennätyksen 0,34 euron ARPD AUlla pelin sisäisistä ostoksista. Pelin retentiossa esiintyi edelleen haasteita, minkä johdosta markkinointi-investointien taso oli liikevaihtoon nähden yhtiön tavoitetasoa korkeammalla. Tiimi keskittyy nyt parantamaan pelin retentiota ja pelin kehitys jatkuu.

Liikevaihdon kasvattamiseksi yhtiö on aktiivisesti kehittänyt mainostuloon liittyvää liiketoimintamalliaan. Our World -peliin lisättiin No Man's Landissa jo implementoidut tavanomaiset videomainokset kesäkuun puolesta välissä. Lisäksi yhtiö on ensimmäisen vuosipuoliskon aikana pilotoinut innovatiivista lokaatiopohjaista mainosratkaisua Our Worldissa alan merkittävän kansainvälisen toimijan kanssa lupaavin alustavin tuloksin.

Suunnanmuutoksen toinen askel, tuotekehityspotken rakentaminen uuden fokuksen mukaisesti on lähtenyt hyvin liikkeelle. Yhtiö on rakentanut mallia, jossa yhtiö keskittyy olemassa olevan teknologian ja ohjelmistokoodin uudelleenkäyttöön, jonka avulla tuotteiden kehitysaikaa on mahdollista lyhentää. Kesäkuussa julkistettu ja valtavan kansainvälisen mediahuomion saanut kumppanuus Netflixin kanssa koskien Stranger Things -peliä on rakennettu soveltaen uusia käytäntöjä. Yhtiö on myös käynyt aktiivista keskustelua yhteistyöstä muiden merkittävien kansainvälisten lisenssinhaltijoiden kanssa.

Lisäksi yhtiö on saanut prototyypaus- ja konseptointivaiheeseen useita uusia projekteja yhtiön uudistetun pelinkehitysprosessin ansiosta. Mobiilipelien tekemisessä on tärkeää, että yhtiöllä on useita uusia tuotteita pelinkehityspotkessa, sillä alalle on tyypillistä, että vain osa kehitteillä olevista peleistä läpäisee testausprosessin ja julkaistaan. Tällä hetkellä yhtiön uusien projektien parissa työskentelee 42 % ja live-tuotteiden parissa 46 % henkilöstöstä.

Kolmantena- ja viimeisenä askeleena suunnanmuutoksessa on rahoitusaseman turvaaminen tulevaisuuden investointeja, kuten tuotekehitystä ja uusien tuotteiden markkinointia varten. Vakautunut perusliiketoiminta ja uusi tuotekehityspotki antavat yhtiölle hyvät lähtökohdat jatkaa eri rahoitusvaihtojen arviointia.

Haluan kiittää yhtiön kaikkia työntekijöitä ja hallitusta erinomaisesta työpanoksesta suunnanmuutoksessa ja erityisesti olen ilahtunut innosta, jolla koko henkilöstö on lähtenyt rakentamaan uutta tuoteportfolioa.

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja, Next Games

Liiketoimintanäkymät 2019

Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana maltillista liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden, sekä kulurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii ensivaiheessa pidemmällä aikavälillä kohti jatkuvaa kassavirtaneutraalia tilannetta. Yhtiön kustannussäästöohjelman puitteissa yhtiö odottaa saavuttavansa 550 tuhannen euron säästön kuukausitasolla palkoissa, hallinto- ja tuotekehityskuluissa, yhteensä noin 6,5 miljoonaa euroa vuositasolla verrattuna vuoden 2018 toisen puoliskon kuukausittaiseen keskitasoon.

Näkymien perusta

Yhtiön arvio liikevaihdon kasvuun ja kannattavuuden tasoon perustuu oletukseen että No Man's Land ja Our World -pelien liikevaihto jatkaa arviolta nykyisellä tasolla. Lisäksi näkymien perustana on tuotekehityksen pysyminen aikataulussa ja pysyminen vähintään yhden pelin vuosittaisessa julkaisutahdissa.

Tammi-kesäkuu 2019 Audiocast

Next Games järjestää suomenkielisen audiocastin ja puhelinkonferenssin 26.7.2019 klo 9.30. Tilaisuutta voi seurata audiocast-lähetyksenä osoitteessa: <https://nxtg.ms/2YKVOCJ>. Lisätietoa audiocastista ja puhelinkonferenssista: <https://nxtg.ms/2O5qkey>

Next Games lyhyesti

Next Games on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija sekä ensimmäinen Suomessa pörssiin listautunut mobiilipeliyriyitys. Hyvän vastaanoton saaneiden The Walking Dead peliensä ansiosta, Next Games on suunnannäyttjä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, palvelupohjaisten mobiilipelien alalla. Yhtiö julkaisi kesällä 2018 The Walking Dead: Our World -pelin, joka käyttää viimeisintä AR-teknologiaa ja Google Mapsia. Tällä hetkellä Next Games kehittää useaa viihdebrändilisensseihin perustuvaa peliä, mukaan lukien Blade Runner Nexus -peliä, joka perustuu suosittuihin Blade Runner-elokuviin sekä Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuvaa mobiilipeliä.

Markkinanäkymät

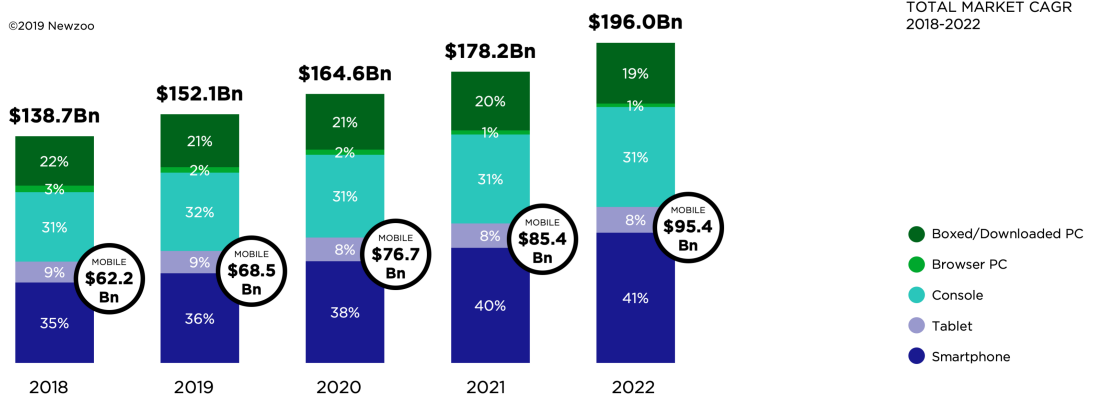
Tutkimusyhtiö Newzoon kesäkuussa 2019 julkaiseman raportin mukaan mobiilipelimarkkina jatkaa kasvuaan noin 10,2 % vuosivauhdilla vuoteen 2018 verrattuna. Markkinatutkimuksen mukaan globaalin pelimarkkinan ennustetaan olevan 151,1 miljardia dollaria vuonna 2019, josta mobiilimarkkinan osuus olisi noin 45 % eli 68,5 miljardia dollaria. Globaalin mobiilipelimarkkinan kasvun hiipumiselle edellisvuosiin verrattuna syinä ovat pääasiassa Kiinan pelimarkkinan uudet regulaatiot sekä puute uusista huippumenestyspeleistä viime aikoina.

Next Gamesin kannalta positiivista on Yhdysvaltojen markkinan kasvu suurimmaksi pelimarkkinaksi liikevaihdolla mitattuna, ohittaen Kiinan Newzoon ennusteessa vuonna 2019. Next Gamesin liikevaihdosta 45% tuli Yhdysvalloista vuoden 2019 ensimmäisellä vuosipuoliskolla eikä yhtiöllä ole pelejä toistaiseksi Kiinan markkinoilla.



2018-2022 GLOBAL GAMES MARKET

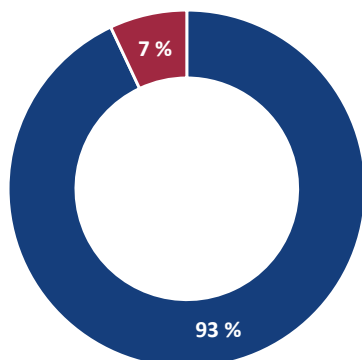
FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2022



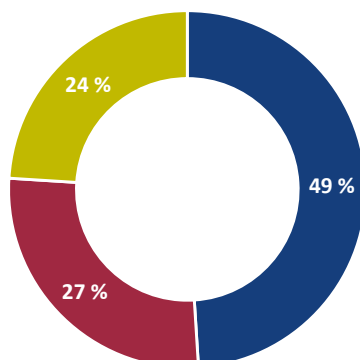
Source: ©Newzoo | 2019 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Liikevaihto ja tuloksen kehitys

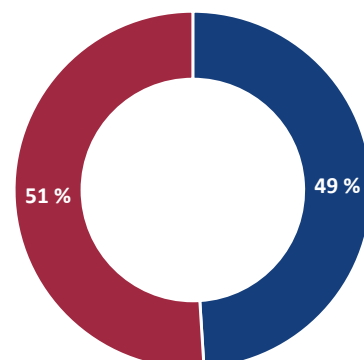
BRUTTOMYYNTI LÄHTEITTÄIN



BRUTTOMYYNTI MAA-ALUEITTAIN



ALUSTAKOHTAINEN BRUTTOMYYNTI



■ Pelin sisäiset ostokset ■ Mainosmyynti (AD) ■

■ Pohjois-Amerikka ■ EU-maat ■ Muut

■ Android ■ iOS

Huhti-kesäkuu 2019

Tarkastelukaudella huhti-kesäkuussa 2019 liikevaihto oli 9,4 miljoonaa euroa (5,7 miljoonaa euroa). Liikevaihdon nousuun vertailukauteen verrattuna vaikutti The Walking Dead: Our World -peli, sillä peliä ei oltu vielä julkaistu vuoden 2018 toisella neljänneksellä. Bruttokateprosentti parani ja oli tarkastelukaudella 60 % kun se oli vertailukaudella 58 %.

Liiketulos oli -1,1 miljoonaa euroa (-2,4 miljoonaa euroa) ja poistot olivat 1,0 miljoonaa euroa (0,1 miljoonaa euroa). Liiketuloksen tappio pienentyi sekä tarkastelukauteen nähden, että edelliseen neljännekseen nähden kustannussäästöohjelman onnistuneen toteuttamisen myötä. Henkilöstökulut laskivat 21 % ensimmäisestä neljänneksestä toiseen neljännekseen osana kustannussäästöohjelmaa. Lisäksi yhtiö onnistui pienentämään sekä ostettuja tuotekehityspalveluita, että muita kiinteitä kuluja. Kulut pienenevät erityisesti kesäkuuta kohti.

	Kustannukset kuukausitasolla				Säästöt		
	H2 2018	Q1 2019	Q2 2019	Q2* 2019	Toteutuma Q2 kuukausitasolla	Kuukausitavoite vuositasolla	Tavoite vuositasolla
k €							
Ostetut tuotekehityspalvelut	320	70	40	55	-280	-265	-3 180
Henkilöstökulut	830	820	660	700	-170	-130	-1 560
Muut kiinteät kulut	550	500	480	400	-70	-150	-1 800
	1 700	1 390	1 180	1 155	-520	-545	-6 540

*tavoite

Tammi-kesäkuu 2019

Vuoden 2019 ensimmäisellä vuosipuoliskolla Next Gamesin liikevaihto oli 19,2 miljoonaa euroa (10,5 miljoonaa euroa). Ensimmäisellä neljänneksellä liikevaihto oli 9,8 miljoonaa euroa (4,8 miljoonaa euroa) ja toisella neljänneksellä 9,4 miljoonaa euroa (5,7 miljoonaa euroa). Liikevaihdon nousuun vertailukauteen verrattuna vaikutti The Walking Dead: Our World -peli, sillä peliä ei oltu vielä julkaistu vuoden 2018 ensimmäisellä puoliskolla.

Yhtiön liiketulos oli ensimmäisellä puoliskolla -3,5 miljoonaa euroa (-5,0 miljoonaa euroa). Liiketappiosta noin kaksi kolmasosaa muodostui ensimmäisen neljänneksen aikana. Tappion pienentymiseen vertailukauteen nähden vaikutti pääasiassa tarkastelukaudella aloitettu ja toteutettu kustannussäästöohjelma sekä huomattava liikevaihdon nousu.

Bruttokateprosentti oli tarkastelukaudella 59 %, kun se oli vertailukaudella 58 %.

Tarkastelukauden verot olivat -0,3 miljoonaa euroa. Tulos oli -4,0 miljoonaa euroa tappiollinen.

Laimentamaton osakekohtainen tulos oli tarkastelukaudella -0,22 euroa. Laimennettu osakekohtainen tulos oli tarkastelukaudella -0,22 euroa. Vertailukaudella laimentamaton tulos per osake oli -0,30 euroa ja laimennettu -0,30 euroa.

Tuotekehityskulut, lisenssit ja kirjauskäytännöt

Yhtiöllä on kaksi julkaistua peliä; The Walking Dead: No Man's Land -peli sekä The Walking Dead: Our World -peli. Lisäksi yhtiöllä on Blade Runner Nexus -peli testausvaiheessa. Kesäkuussa 2019 yhtiö julkisti yhteistyössä Netflixin kanssa kehitettävän Stranger Things -pelin, jonka arvioidaan julkaistavan markkinoille vuonna 2020.

Tuotekehityskulut muodostuvat sekä henkilöstökuluista, että kolmansien osapuolien tuottamasta työstä. Julkaisemattomien pelien tuotekehityskuluja ryhdytään aktivoimaan taseelle niiden siirtyessä tuotantovaiheeseen, ja yhtiö on katsauskauden aikana aktivoinut tällaisia eriä taseelle. Liiketoimintamallinsa vuoksi Next Gamesin on mahdollista tunnistaa hetki tuotantoprosessissa, jolloin kehitysmenojen aktivointiedellytykset täyttyvät. Yhtiö ei aktivoi pelin julkaisun jälkeisiä kehitysmenoja.

Yhtiö jatkoi tarkastelukaudella teknologia- ja analytiikka-alustojensa aktiivista kehitystä. Yhtiön omat alustat mahdollistavat Next Gamesin tehokkaan skaalautumisen muutaman live-pelin yhtiöstä yhtiöksi, jolla on useita aktiivisesti ylläpidettäviä tuotteita.

Yhtiön lisenssisopimukseen saattaa liittyä ennakkomaksuja sekä lisenssimaksuja. Lisenssien hankintameno kirjataan aineettomiin hyödykkeisiin, ja niiden arvo poistetaan kolmen vuoden poistoilla alkaen pelin julkaisusta.

Investoinnit

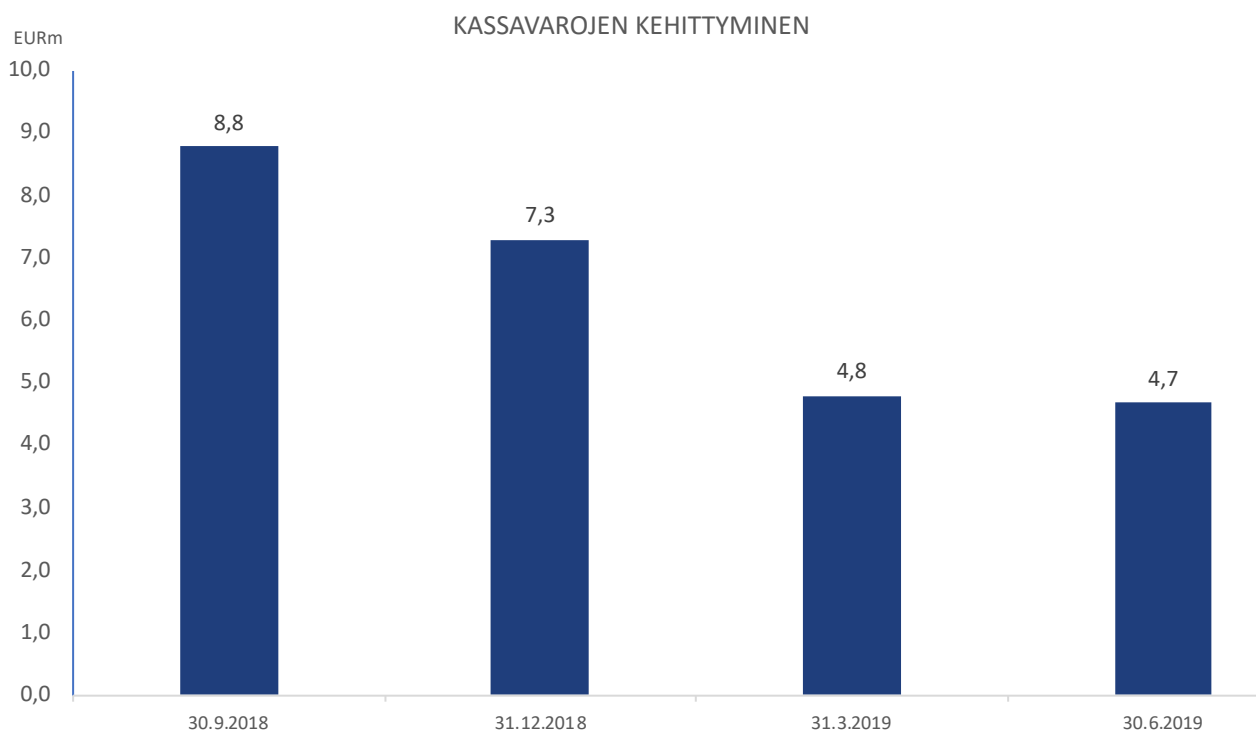
Yhtiön investoinnit olivat 1,4 miljoonaa euroa vuoden ensimmäisellä vuosipuoliskolla, kun ne vertailukaudella olivat 4,6 miljoonaa euroa. Kaikki yhtiön investoinnit tarkastelukaudella liittyivät tulevien pelien tuotekehitykseen. Vertailukauden investoinneista 3,2 miljoonan euron osuus liittyi tulevien pelien tuotekehitykseen.

Rahavirta ja rahoitus

Liiketoiminnan rahavirta oli tarkastelukaudella -0,7 miljoonaa euroa (-4,8 miljoonaa euroa). Suurin vaikutus yhtiön rahavirtaan liittyi investointeihin, jotka tarkastelukaudella olivat -1,4 miljoonaa euroa (-4,6 miljoonaa euroa). Rahoituksen rahavirta oli -0,6 miljoonaa euroa (-0,2 miljoonaa euroa). Rahoituksen rahavirtaan vertailukauteen nähden vaikutti eniten yhtiön toimitilat.

Rahavarojen muutos oli, valuuttakurssimuutokset huomioon ottaen, -2,6 miljoonaa euroa ja rahavarat tarkastelukauden lopussa 4,7 miljoonaa euroa. Suurimmat muutokset rahavirtaan tapahtuivat ensimmäisen neljänneksen aikana. Muutos rahavaroissa ensimmäisen ja toisen neljänneksen välillä oli -0,1 miljoonaa euroa. Rahavarojen laskuun vaikutti eniten ensimmäisellä vuosineljänneksellä korkeammalla tasolla olleet kustannukset. Yhtiö uusi onnistuneesti tililimiittitakauksensa tarkastelukaudella. Osana rahoitusvaihtoehtojen kokonaisarviointia, yhtiö neuvottelee luotontarjoajien kanssa tililimiitin uusista ehdoista.

Yhtiön rahoituskulut nettona olivat -0,2 miljoonaa euroa. Vertailukaudella rahoitustuotot olivat nettona 0,3 miljoonaa euroa.



Peliliiketoiminnan kehitys

Yhtiö on panostanut pelien kehityksen toimintamallin uudistamiseen osana yhtiön suunnanmuutosprojektia. Uuden toimintamallin tavoitteena on lyhentää pelien tuotantoaikoja ja pienentää pelinkehityksen eri vaiheiden riskiä uudistetulla testausprosessilla sekä tutkimaan mahdollisuuksia kehittää pelejä ilman kolmannen osapuolen lisenssiä.

Kesäkuussa julkistettu ja valtavan kansainvälisen mediahuomion saanut kumppanuus Netflixin kanssa Stranger Things -pelistä on rakennettu soveltaen uusia käytäntöjä. Lisäksi yhtiö on saanut prototyypaus- ja konseptointivaiheeseen useita uusia projekteja yhtiön uudistetun pelinkehitysprosessin avulla.

Yhtiö on alustavasti tutkinut useita eri kolmannen osapuolen lisensoijia mahdollisia tulevaisuuden projekteja silmällä pitäen merkittävien kansainvälisten lisenssienhaltijoiden kanssa. Mobiilipelien tekemisessä on tärkeää, että yhtiöllä on useita uusia projekteja pelinkehityspotkussa, sillä alalle on tyypillistä, että vain osa kehitteillä olevista peleistä läpäisee testausprosessin ja julkaistaan. Se että yhtiö solmii sopimuksen pelin kehittämiseksi ei vielä takaa julkaisua. Yhtiö pysyy tavoitteessaan julkaista vähintään yhden pelin vuodessa.

Yhtiön pelien yhdistetyt keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

	01-03/2018	04-06/2018	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019
Bruttomyynti	4 747	5 702	13 787	11 552	9 536	8 971
DAU	312 228	306 492	668 566	482 814	441 735	349 993
MAU	1 017 936	979 599	2 919 031	1 505 995	1 670 936	1 161 302
ARPDau (USD)	0,21	0,24	0,26	0,30	0,27	0,31
ARPDau (EUR)	0,17	0,20	0,22	0,27	0,24	0,28

The Walking Dead: No Man's Land

Pelin ARPDau on parantunut vertailukauteen nähden ja oli keskimäärin 0,22 euroa ensimmäisen vuosipuoliskon aikana. Aktiivisten käyttäjien määrä on sitä vastoin hieman laskenut vertailukaudesta. Peli itsenäisenä projektina on pysynyt kannattavana. Tiimin tavoitteena on pitää pelin avainluvut vakaalla tasolla.

TWD: No Man's Land	01-03/2018	04-06/2018	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019
Bruttomyynti	4 691	5 482	5 534	5 727	4 547	3 753
DAU	300 367	286 806	274 752	253 339	225 048	189 852
MAU	977 754	883 966	799 919	728 296	669 181	539 948
ARPDau (USD)	0,21	0,24	0,26	0,28	0,25	0,24
ARPDau (EUR)	0,17	0,21	0,24	0,25	0,22	0,22

The Walking Dead: Our World

Our World -peli teki kesäkuussa jälleen uuden ennätyksen 0,34 euron ARPDAUlla pelin sisäisistä ostoksista. Pelin retentiossa esiintyi edelleen haasteita, minkä johdosta markkinointi-investointien taso oli liikevaihtoon nähden yhtiön tavoitetasoa korkeammalla. Tiimi keskittyy nyt parantamaan pelin retentiota ja pelin kehitys jatkuu.

Liikevaihdon kasvattamiseksi yhtiö on aktiivisesti kehittänyt mainostulomalliaan. Our World -peliin lisättiin No Man's Landissa jo implementoidut tavanomaiset videomainokset kesäkuun puolessa välissä 2019. Lisäksi yhtiö on ensimmäisen vuosipuoliskon aikana pilotoinut innovatiivista lokaatiopohjaista mainosratkaisua Our Worldissa alan merkittävän kansainvälisen toimijan kanssa lupaavin alustavin tuloksin.

TWD: Our World	01-03/2018	04-06/2018	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019
Bruttomyynti	-	-	8 219	5 793	4 961	5 200
DAU	-	-	386 109	222 943	210 693	154 936
MAU	-	-	2 096 120	758 542	982 345	602 486
ARPDAU (USD)	-	-	0,27	0,31	0,29	0,41*
ARPDAU (EUR)	-	-	0,23	0,28	0,26	0,37*

*ARPDAU sisältää sekä pelin sisäiset ostokset (IAP) että mainostulon alkaen 11.6.2019

Blade Runner

Yhtiö jatkoi edelleen Blade Runner Nexus -pelin testausta katsauskaudella Filippiineillä, Australiassa, Uudessa-Seelannissa, Suomessa ja Puolassa. Pelin testauksessa on keskitytty ensikokemuksen ja ensimmäisten päivien retention optimointiin ja parantamiseen.

Stranger Things

Next Games ja Netflix julkistivat 12. kesäkuuta pelialan E3-messuilla Los Angelesissa tekevänsä yhteistyössä mobiilipelin Stranger Things tv-sarjan pohjalta. Stranger Things on Netflixin julkaisema yhdysvaltalainen 80-luvulle sijoittuva tieteiskauhutarina, jonka ensimmäinen kausi julkaistiin kesällä 2016.






Sarjasta on julkaistu kolme tuotantokautta, joista viimeisin heinäkuussa 2019. Netflixin mukaan sarjan kolmannen tuotantokauden avausjaksoa katsottiin 40,7 miljoonan Netflix-tilin kautta ensimmäisen neljän päivän aikana - enemmän kuin mitään muuta Netflixin elokuvaa tai sarjaa aikaisemmin. Sarjalla on näin ollen laaja globaali suosio ja se on voittanut lukuisia arvostettuja media-alan palkintoja.

Kehitteillä oleva Stranger Things -peli on helposti lähestyttävä lokaatiopohjainen pulmapeli, joka ammentaa visuaalista inspiraatiota 80-luvun tv-piirrossarjoista. Karttaelementin kautta pelaaja pääsee seikkailemaan Stranger Thingsin maailmassa ja päihittämään hauskan pulmapelimekaniikan avulla tv-sarjasta tuttuja hirviöitä yhteistyössä muiden pelaajien kanssa. Yhtiö arvioi pelin julkaisun ajoittuvan vuodelle 2020.

Julkistamattomat projektit

Yhtiöllä on uudistetun tuotekehitysprosessinsa myötä 9 uutta pelikonseptia tai prototyyppiä työn alla. Uudistetun tuotekehitysmallin mukaisesti osaan liittyy kolmannen osapuolen lisenssi ja osaan ei. Vaikka pelikonseptissa alkuvaiheessa ei olisi kolmannen osapuolen lisenssiä, sellainen voidaan liittää myöhemmässä vaiheessa, mikäli lisenssin käyttö on tarkoituksenmukaista. Yhtiö painottaa että vain osa kehitteillä olevista peleistä läpäisee testausprosessin ja julkaistaan. Yhtiö odottaa saavansa vähintään kaksi peliä testausvaiheeseen vuoden 2020 aikana ja pysyy tavoitteessaan julkaista vähintään yhden pelin vuodessa.

Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki H1 2019

LIVE	 The Walking Dead: Our World
Koemarkkinointi	 The Walking Dead: No Man's Land
Tekninen testaus	 Blade Runner Nexus
Tuotanto	
Esituotanto	 Stranger Things
Konseptointi ja prototyyppaus	 9 pelikonseptia tai -prototyyppiä

Henkilöstö ja johto

	1-6/2019	1-6/2018	Muutos %
Työntekijät (kauden lopussa)	108	132	-18,18 %

Katsauskauden lopussa 30.6.2019, Next Games työllisti 108 henkilöä (132), jotka edustivat 22 kansallisuutta. Yhtiössä työskenteli katsauskauden tammi-kesäkuu aikana keskimäärin 119 henkilöä (127) ja huhti-kesäkuun aikana keskimäärin 108 henkilöä (130).

Katsauskauden lopussa, työntekijöistä 14 % työskenteli The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa, 27 % työskenteli The Walking Dead: Our World -pelin parissa, 46 % uusissa projekteissa, ja 12 % työskenteli hallinnollisissa tehtävissä.

Henkilöstön lukumäärä pieneni viime vuoden vertailukaudesta yhteistoimintaneuvotteluiden seurauksena osana yhtiön kustannussäästö- ja toiminnan tehostamisohjelmaa. Yhteistoimintaneuvotteluiden tuloksena yhtiö otti käyttöön uuden organisaatorakenteen, jonka tavoitteena on lyhentää uusien tuotteiden markkinoilletuontiaikaa, parantaa yhtiön suorituskykyä sekä parantaa yhtiön tuotekehitysprosessia.

Next Gamesin tuotejohtaja Emmi Kuusikko lähti yhtiöstä tarkastelukaudella. Tarkastelukauden lopulla 30.6.2019 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.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Optio-oikeuksilla merkittyjen Next Games Oyj:n uusien osakkeiden rekisteröinnin seurauksena yhtiön osakkeiden kokonaismäärä kasvoi katsauskaudella 35 396 osakkeella. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin 4.4.2019 ja ne ovat tuottaneet samat oikeudet yhtiön vanhojen osakkeiden kanssa rekisteröintipäivästä lähtien.

Osakkeiden merkintähinta 25 743,83 euroa kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkinnän johdosta. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Merkintöjen seurauksena yhtiön osakkeiden lukumäärä nousi 18 538 710 osakkeeseen.

Tarkastelukauden aikana on merkitty optio-oikeuksilla Next Games Oyj:n osakkeita, joiden rekisteröityminen kaupparekisteriin tapahtuu vasta tarkastelukauden jälkeen.

30.6.2019 Next Gamesin osakepääoma oli 80 000 euroa ja osakkeiden lukumäärä 18 538 710 kappaletta. Euroclearin tietojen mukaan yhtiön viiden suurimman omistajan osuus vastasi 38,1 prosenttia yhtiön osakkeista ja kymmenen suurimman omistajan osuus vastasi 51 prosenttia yhtiön osakkeista. 10 suurimman osakkeenomistajan osakemäärät ja osuudet osakkeista ja osakemäärät on esitetty alla olevassa taulukossa.

Next Games Oyj 10 suurinta omistajaa 30.6.2019*

	Osakkeenomistajat	Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1	Ovaskainen Jari Juhani Rainer	3 093 110	16,68
2	IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	6,41
3	Hiitola Kalle Johannes	942 896	5,09
4	Achrén Joakim Tomas Johan	940 818	5,07
5	Achrén Mikael Jan Kennet	889 941	4,80
6	Jumisko Jaakko	850 246	4,59
7	Ilmarinen Mutual Pension Insurance Company	546 224	2,95
8	Varma Mutual Pension Insurance Company	380 000	2,05
9	Nuard Ventures Oy	364 000	1,96
10	Vaah Holdings Oy	226 720	1,44

*Next Gamesilla on hallintarekisteröityjä osakkeenomistajia, mukaan lukien AMC Networks, joiden yhteenlaskettu omistusosuus 3 221 458 osakkeella on 17,38 %.

Kuukausittain päivittyvä taulukko Next Gamesin osakkeenomistajista löytyy osoitteesta <https://www.nextgames.com/fi/ng/osake/suurimmat-osakkeenomistajat/>

Osakeperusteiset kannustinohjelmot

Next Gamesilla oli tarkastelukaudella voimassa neljä osakeperusteista kannustinohjelmää: optio-ohjelma 2014, optio-ohjelma 2015, optio-ohjelma 2017 ja optio-ohjelma 2018. 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.

Kaikki Next Gamesin työntekijät ovat optionhaltijoita koeajan päätyttyä. Yhtiö aikoo jatkossakin jakaa optio-oikeuksia kaikille uusille työntekijöille koeajan päätyttyä pitkän aikavälin kannustimena.

Yhtiön hallitus on myöntänyt optio-oikeuksia ilman maksua. Osakkeiden merkintähinnat on määritelty ohjelmakohtaisesti.

Riskit ja epävarmuustekijät

Yhtiön arvion mukaan riskeissä ja epävarmuustekijöissä ei ole tapahtunut olennaisia muutoksia ensimmäisen vuosipuoliskon aikana.

Yhtiö on edelleen riippuvainen kahden pelin tuottamasta myynnistä. Peleihin kohdistuvat riskit niiden taloudellisesta suoriutumiskyvystä, pelien kehittämisestä ja pelaajakunnan aktiivisuuden ylläpitämisestä vaikuttavat koko yhtiön liiketoimintarisktiin. Nykyisten pelien lisäksi viivästykset yhtiön uusien pelien kehityksessä voivat vaikuttaa rahavirtaan negatiivisesti. Uudet pelit vaativat merkittäviä kustannuksia markkinointi-investointeihin ja niiden kannattavuus on epävarmaa. Yhtiöllä on myös käytössä niin oman, kuin kolmannen osapuolen uutta teknologiaa, jossa saattaa olla skaalautumiseen liittyviä riskejä.

Yhtiön näkee toiminnan rahoittamiseen liittyvät riskit olennaisena liiketoiminnan kehityksen kannalta. Kassatilanne ja lisärahoituksen saatavuus saattaa vaikuttaa merkittävästi yhtiön mahdollisuuksiin kehittää ja julkaista uusia pelejä. Rahoitusriskit saattavat vaikuttaa myös negatiivisesti yhtiön likviditeettiin.

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

Lisäksi uusiin lisenssisopimuksiin liittyy ennakkomaksuja, jotka ovat vähennettävissä tulevista rojaltimaksuista. Projektien lopettamiseen liittyy ennakkomaksujen alaskirjausriski.

Yhtiö on vakuuttanut liiketoimintansa tavanomaisilla keskeytys- ja omaisuusvakuutuksilla.

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

Varsinaisen yhtiökokouksen ja hallituksen järjestäytymiskokouksen päätökset

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous pidettiin 21.5.2019. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen tilikaudelta 2018 ja myönsi hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 2018. Yhtiökokous hyväksyi hallituksen ehdotuksen, että päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei kyseiseltä tilikaudelta makseta osinkoa.

Yhtiökokous valitsi hallituksen jäseniksi kuusi (6) henkilöä, joista kaksi (2) ovat uusia jäseniä. Edellisen toimikauden jäsenistä Petri Niemi, Joakim Achrén, Peter Levin ja Jari Ovaskainen valittiin uudelleen toimikaudelle, joka päättyy vuoden 2020 varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Uusiksi hallituksen jäseniksi valittiin Elina Anckar ja Xenophin Lategan.

KTM Elina Anckar (s. 1968) toimii Marimekko Oyj:ssä nimikkeellä Chief Financial Officer sekä Kalevala Koru Oy:n hallituksen jäsenenä.

B.Sc. Xenophin Lategan (s. 1980) toimii mm. Next Games Oyj:n ja Foxin (Film, TV and Sports) neuvonantajana ja hän on aiemmin työskennellyt mm. Microsoftilla, Googlella ja Accenturella.

Yhtiökokous vahvisti, että hallituksen jäsenille maksettavat palkkiot säilyvät ennallaan seuraavasti: hallituksen puheenjohtajalle 4500 euroa kuukaudessa, muille hallituksen jäsenille 2500 euroa kuukaudessa, sekä palkitsemisvaliokunnan ja tarkastusvaliokunnan jäsenille lisäksi 1000 euroa kultakin valiokunnan kokoukselta. Palkkiot maksetaan rahasuorituksina.

Yhtiön tilintarkastajaksi valittiin uudelleen tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy ja päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Jukka Karinen.

Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen (noin 9,7 prosenttia kaikista osakkeista, 05/2019) hankkimisesta yhdessä tai useammassa erässä. Osakkeita voidaan hankkia yhtiön pääomarakenteen kehittämiseksi, yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muutoin edelleen luovutettaviksi tai mitätöitäviksi.

Lisäksi yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan yhdessä tai useammassa erässä antaa enintään 1 800 00 osaketta (noin 9,7 prosenttia kaikista osakkeista, 05/2019).

Molemmat valtuutukset ovat voimassa 21.11.2020 asti.

Yhtiökokouksen jälkeen pitämässään järjestäytymiskokouksessa hallitus valitsi keskuudestaan puheenjohtajaksi Petri Niemen.

Elina Anckar valittiin tarkastusvaliokunnan puheenjohtajaksi ja Petri Niemi jäseneksi. Elina Anckar ja Petri Niemi ovat riippumattomia sekä yhtiöstä että sen merkittävistä osakkeenomistajista.

Petri Niemi valittiin palkitsemisvaliokunnan puheenjohtajaksi ja Jari Ovaskainen sekä Joakim Achrén jäseniksi. Petri Niemi on riippumaton sekä yhtiöstä että sen merkittävistä osakkeenomistajista. Jari Ovaskainen on riippumaton yhtiöstä ja Joakim Achrén on riippumaton yhtiön merkittävistä osakkeenomistajista.

Osingonjako

Varsinainen yhtiökokous hyväksyi 21.5.2019 hallituksen ehdotuksen, että 31.12.2018 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei kyseiseltä tilikaudelta makseta osinkoa.

Katsauskauden jälkeiset tapahtumat

Next Games Oyj:n hallitus hyväksyi uuden osakepohjaisen kannustinohjelman 8.7.2019. Ohjelma on osa yhtiön henkilöstön sitouttamis- ja kannustinjärjestelmää.

Tulevat tapahtumat

Liiketoimintakatsaukset

1.11.2019 - Liiketoimintakatsaus tammi-syyskuulta 2019

Helsinki 25.7.2019

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.

Vaihtoehtoiset tunnusluvut

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.

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen määritelmät

Uudet tunnusluvut alkaen 1.1.2019

Next Games esittää uutena vaihtoehtoisena tunnuslukuna taloudellisessa raportoinnissaan liiketuloksen oikaistuna (Oikaistu liiketulos) 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.

Toisin kuin aikaisempi oikaistu liiketulos, 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 käyttökate ja oikaistua liikevoittoa ei esitetä enää Q1 2019 osavuositarkastuksesta alkaen.

Tunnuslukujen laskentakaavat

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). Bruttomyynti sisältää myös mainostulot.

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.

Käyttökate (EBITDA) Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla, sisältäen IFRS 16 poistot. Muiden peliyhtiöiden vertailukelpoisuuden takia yhtiö esittää myös toimintokohtaisessa tuloslaskelmassa EBITDA tunnusluku.

Omavaraisuusaste

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

Current ratio

	Lyhytaikaiset varat

	Lyhytaikaiset velat

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.

Operatiiviset tunnusluvut

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.

Puolivuotiskatsaus 1.1.–30.6.2019 taulukko-osa

Yhtiö soveltaa kansainvälisen tilinpäätöskäytännön (IFRS, International Financial Reporting Standards) standardeja. Tämä tilintarkastamaton 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
- Liikearvon arvonalentumistestaus
- Kehitysmenojen aktivointi
- Liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen aineettomien hyödykkeiden arvostaminen
- Vuokrasopimusten jatko- ja purkuoptiot
- Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt
- Laskennalliset verosaamiset

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 tuhatta	1.1-30.6.2019	1.1-30.6.2018	1.1-31.12.2018
Myyntituotot asiakassopimuksista	19 224	10 477	35 245
Myyntin kulut	-7 974	-4 443	-13 952
Bruttokate	11 250	6 034	21 294
Liiketoiminnan muut tuotot	9	45	71
Tuotekehityksen kulut	-4 679	-3 555	-10 418
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-8 414	-5 405	-23 643
Hallinnon kulut	-1 661	-2 073	-4 218
Liiketulos	-3 495	-4 954	-16 915
Rahoitustuotot	28	722	757
Rahoituskulut	-189	-466	-608
Rahoituskulut, netto	-161	255	149
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-85	-116	-122
Tulos ennen veroja	-3 741	-4 815	-16 887
Tilikauden tuloverot	-73	-	-143
Laskennallisten verojen muutos	-228	-733	-1 008
Tuloverot yhteensä	-300	-733	-1 151
Tilikauden tulos	-4 042	-5 547	-18 037
Tilikauden laaja tulos	-4 042	-5 547	-18 037

Konsernin tase

EUR tuhatta	30.6.2019	30.6.2018	31.12.2018
Varat			
Pitkäaikaiset varat			
Aineettomat hyödykkeet	10 472	9 893	10 347
Liikearvo	3 344	3 344	3 344
Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet	6 018	1 666	6 734
Osuudet osakkuusyhtiöissä	303	393	388
Muut pitkäaikaiset saamiset	395	669	395
Laskennalliset verosaamiset	1 394	1 896	1621
Pitkäaikaiset varat yhteensä	21 926	17 863	22 829
Lyhytaikaiset varat			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	5 937	6 359	6 339
Rahavarat	4 661	16 940	7 306
Lyhytaikaiset varat yhteensä	10 598	23 300	13 646
Varat yhteensä	32 524	41 162	36 475
Oma pääoma ja velat			
Oma pääoma			
Osakepääoma	80	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	53 978	53 897	53 925
Edellisten tilikausien voittovarot	-30 916	-13 832	-13 091
Tilikauden tuos	-4 042	-5 547	-18 037
Oma pääoma	19 101	34 597	22 876
Velat			
Pitkäaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteistöltä	540	628	518
Vuokrasopimusvelat	3 636	-	4 145
Pitkäaikaiset velat yhteensä	4 176	628	4 663
Lyhytaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteistöltä	224	112	222
Vuokrasopimusvelat	1 009	-	992
Tuloennakot	1 272	886	1 458
Ostovelat	2 239	2 042	2 731
Muut velat	140	192	204
Siirtovelat	4 362	2 705	3 329
Lyhytaikaiset velat yhteensä	9 247	5 937	8 936
Velat yhteensä	13 423	6 565	13 598
Oma pääoma ja velat yhteensä	32 524	41 162	36 475

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta

EUR tuhatta	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voitto (tappio)	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2018	80	53 866	-14 574	39 372
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-5 547	-5 547
Oman pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	37	-	37
Omien osakkeiden takaisinostot	-	-7	-	-7
Osakeperusteiset maksut	-	-	742	742
Oma Pääoma 30.6.2018	80	53 897	-19 380	34 597
Oma Pääoma 1.1.2019	80	53 925	-31 128	22 876
Tilikauden voitto (tappio)	-	-	-4 042	-4 042
Oman pääoman oikaisut				
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	-	53	-	53
Osakeperusteiset maksut	-	-	213	213
Oma pääoma 30.06.2019	80	53 978	-34 957	19 101

Konsernin rahavirtalaskelma

EUR tuhatta	1.1-30.6.2019	1.1-30.6.2018	1.1-31.12.2018
Liiketoiminnan rahavirta	-687	-4 809	-12 004
Investointien rahavirta	-1 395	-4 649	-6 736
Rahoituksen rahavirta	-554	-195	-555
Nettorahavirrat	-2 636	-9 653	-19 295
Rahavarat tilikauden alussa	7 306	26 377	26 377
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	-9	216	224
Rahavarat tilikauden lopussa	4 661	16 940	7 306

Tiettyjä vuosineljänneksen taloudellisia tietoja

1 000 euroa	Maalis-2018	Kesä- 2018	Syys-2018	Joulu-2018	Maalis-2019	Kesä-2019
Liikevaihto, bruttomyynti ja bruttokate						
Liikevaihto	4 788	5 689	13 435	11 333	9 829	9 395
Bruttomyynti	4 747	5 702	13 787	11 552	9 536	8 971
Bruttokate	2 761	3 273	7 410	7 850	5 580	5 670
Liiketulos, ja oikaistu liiketulos						
Liikevoitto (tappio) (EBIT)	-2 506	-2 448	-10 342	-1 618	-2 395	-1 100
Poistot ja arvonalentumiset	70	70	772	742	736	737
IFRS 2 osakeperusteiset maksut	371	371	371	371	347	-134
Oikaistu liikevoitto (tappio)	-2 065	-2 007	-9 199	-506	-1 312	-497
Prosenttiosuus liikevaihdosta						
Bruttokateprosentti (%)	58 %	58 %	55 %	69 %	57 %	60 %
Liiketulosprosentti (%)	-52 %	-43 %	-77 %	-14 %	-24 %	-12 %
Oikaistu liiketulosprosentti (%)	-43 %	-35 %	-68 %	-4 %	-13 %	-5 %
DAU	312 228	306 492	668 566	482 814	441 735	349 993
MAU	1 017 936	979 599	2 919 031	1 505 995	1 670 936	1 161 302
ARPDau (USD)	0,21	0,24	0,26	0,30	0,27	0,31
ARPDau (EUR)	0,17	0,20	0,22	0,27	0,24	0,28

Liitetiedot

Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden muutos

Aineettomat hyödykkeet

EUR tuhatta	Liikearvo	IT-ohjelmistot	Tavaramerkit	Aktivoidut kehitysmenot	Muut aineettomat hyödykkeet	Yhteensä
2018						
Hankintameno 1.1.2018	3 344	262	61	2 540	4 298	10 505
Lisäykset	-	-	-	3 229	-	3 229
Hankintameno 30.6.2018	3 344	262	61	5 769	4 298	13 734
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.2018	-	-85	-28	-	-272	-385
Poistot	-	-42	-9	-	-60	-111
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 30.6.2018	-	-127	-37	-	-332	-496
2019						
Hankintameno 1.1.2019	3 344	262	61	7 505	4 299	15 471
Lisäykset	-	-	-	1 375	-	1 375
Hankintameno 30.6.2019	3 344	262	61	8 880	4 299	16 847
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.2019	-	-170	-44	-578	-988	-1 780
Poistot	-	-42	-4	-578	-625	-1 250
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 30.6.2019	-	-212	-48	-1 156	-1 613	-3 030
Kirjanpitoarvo						
30.6.2018	3 344	134	24	5 769	3 967	13 238
30.6.2019	3 344	49	13	7 724	2 686	13 817
31.12.2018	3 344	92	17	6 927	3 311	13 691

Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet

EUR tuhatta	Maa-alueet ja rakennukset	Koneet ja kalusto	Yhteensä
2018			
Hankintameno 1.1.2018	1 009	336	1 345
Lisäykset	1 295	124	1 419
Liiketoimintahankinnat	-	2	2
Hankintameno 30.6.2018	2 304	462	2 766
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä 1.1.2018	-891	-180	-1 071
Poistot	-	-30	-30
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä 30.6.2018	-891	-209	-1 100
2019			
Hankintameno 1.1.2019	7 991	587	8 577
Lisäykset	19	-	19
Hankintameno 30.6.2019	8 010	587	8 597
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä 1.1.2019	-1 565	-279	-1 844
Poistot	-677	-58	-735
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä 30.6.2019	-2 242	-337	-2 579
Kirjanpitoarvo			
30.6.2018	1 413	253	1 666
30.6.2019	5 768	250	6 018
31.12.2018	6 426	308	6 734

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 lisenssiosapuolten kanssa (AMC). Liiketoimet ovat Next Games -liiketoimintamallissa tavanomaisia, ja noudattavat markkinaehtoja.

Yrityskaupat

Tarkastelukauden aikana yhtiöllä ei ollut yrityskauppoja.



NEXT GAMESTM