



NEXT GAMES

PUOLIVUOTISKATSAUS 2018

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Teemu Huuhtanen
Toimitusjohtaja



H1 2018: FOKUKSESSA TRANSITIO YHDEN TUOTTEEN YRITYKSESTÄ USEAMMAN TUOTTEEN YHTIÖKSI

- Tammi-kesäkuun 2018 aikana yhtiö keskittyi strategiansa mukaisesti uusien viihdebrändilisensseihin pohjautuvien pelien kehitykseen, julkaisuihin valmistautumiseen, sekä The Walking Dead: No Man's Land -pelin edelleen kehittämiseen.
- Strategisesti yhtiö keskittyi skaalaamaan toimintaansa ja tukemaan useiden pelien julkaisua joka saralla, niin pelikehitys- teknologia, markkinointi- kuin analytiikka-tiimeissäkin, sekä operatiivisen toiminnan tuen osalta.



H1 2018: UUSIEN TUOTTEIDEN KEHITYS EDISTYY SUUNNITELLUSTI

- Tarkastalukauden jälkeen yhtiö julkaisi The Walking Dead: Our World -pelin.
- Blade Runner –peli siirtyi testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen
- NBCUniversal peliprojekti esituotannosta tuotantoon
- Uusi lisenssisopimus uuden kumppanin kanssa



BLADE RUNNER
2049



FOKUS UUSISSA TUOTTEISSA

HENKILÖSTÖRESURSSIEN JAKO JA KESKITTYMINEN

**H1
2018**

OUR WORLD

40%

NO MAN'S LAND

17 %

UUDET PROJEKTIT

30%

HALLINTO

13%

% henkilöstöstä, joka työskentelee Our Worldissa, No Man's Landissa, uusissa peleissä ja hallinnollisessa työssä.

132

TYÖNTEKIJÄÄ

17

KANSALLISUUTTA



TAMMI-KESÄKUU 2018

LIKEVAIHTO **-46 %**

10,5M EUR (19,5M EUR)

MYYNTEKATE **26 %**

(36 %)

(2017 tammi-kesäkuu vertailu suluissa)



TAMMI-KESÄKUU 2018

LIIKETULOS **-8M EUR**

(0,0M EUR)

TUOTEKEHITYSMENOT

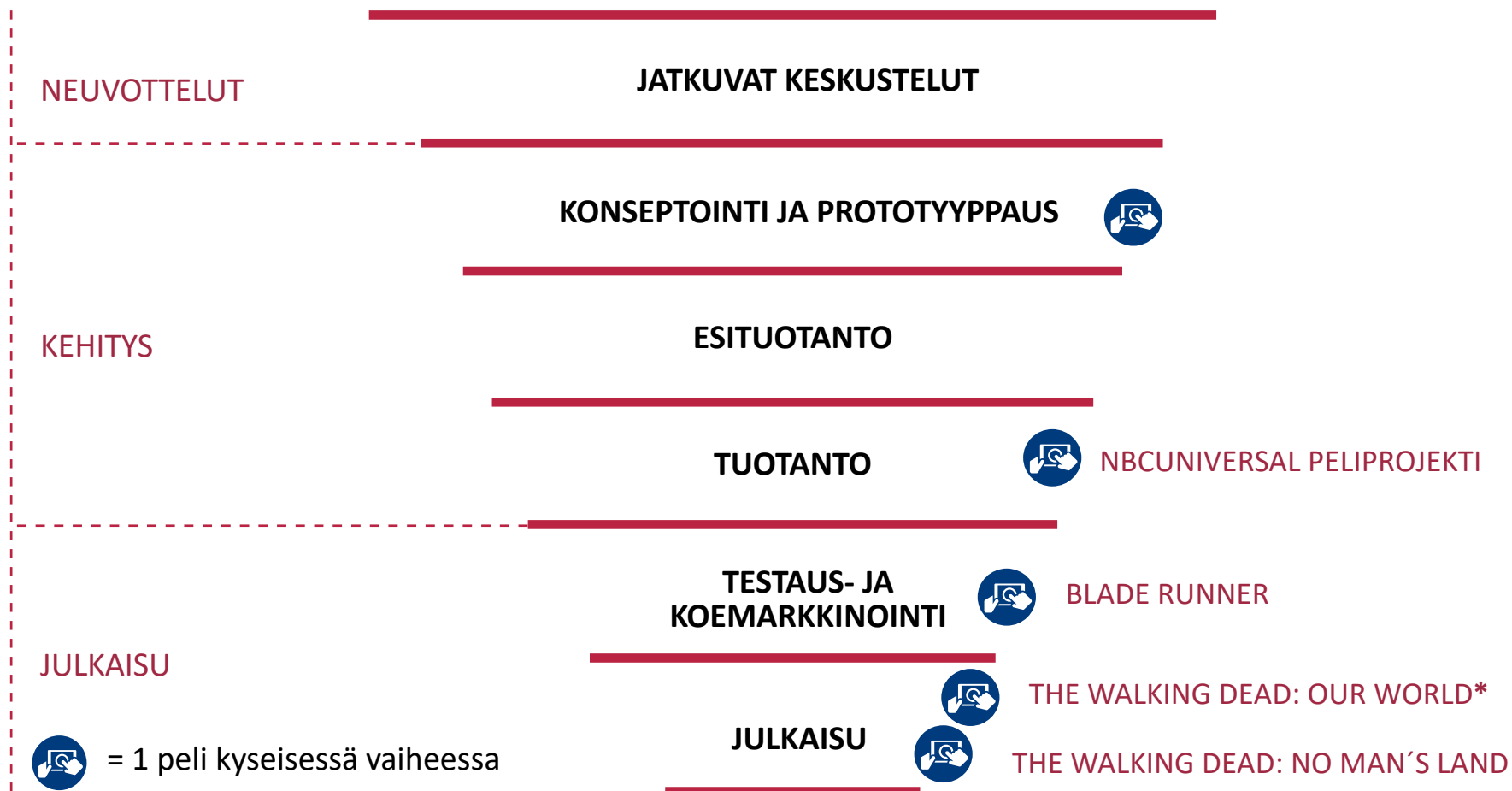
3,9M EUR (1,0M EUR)

Next Games ei aktivoi pelien kehitysmenoja taseelle
(2017 tammi-kesäkuu vertailu suluissa)





PELIEN KEHITYSVAIHEET



* Peli julkaistu tarkastelukauden jälkeen 12.7.2018

THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND



THE WALKING DEAD: NO MAN'S LAND

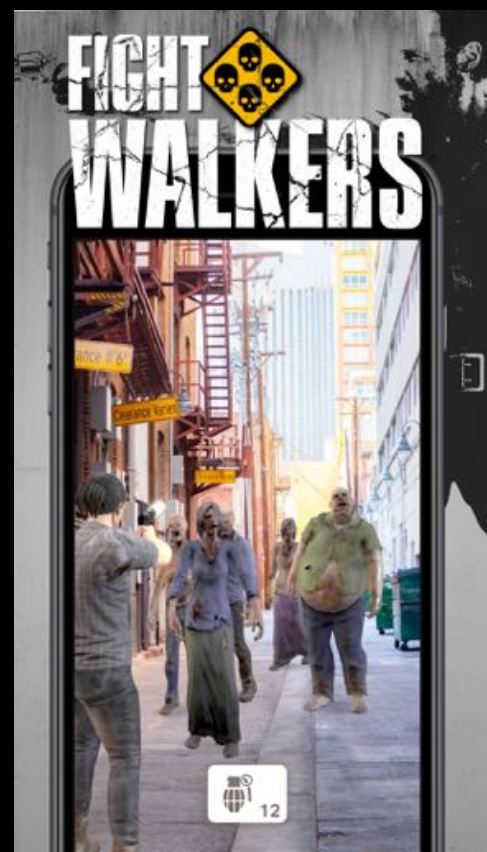
- Kehitystä jatkettiin tarkastelukaudella
- Peli julkaistiin sekä Koreassa, että Japanissa. Erityisesti Japanin markkina avautui lupaavasti
- Pelin kehittäminen on edelleen kannattavaa resurssipanostukseen nähden



THE
WALKING DEAD
OUR WORLD



Ainutlaatuinen, sosiaalinen, lokaatiopohjainen,
lisättyä todellisuutta (AR) hyödyntävä peli,
The Walking Dead hittisarjan pohjalta



 Google Maps karttateknologia

 Apple ARKit

 Android ARCore



THE WALKING DEAD: OUR WORLD

- ENSIMMÄINEN VIIKKO

- Julkaisu katsauskauden jälkeen 12.7.2018 maailmanlaajuisesti 153 markkinalla
- Pelin saama huomio median ja pelaajayleisön keskuudessa merkittävää
- TOP 10 ladatuimpien pelien joukossa yli 40:llä markkinalla
- Globaali ARPDAU 0,35 euroa ensimmäisellä viikolla



1. viikon lukuja

- Top 10 ladatuin peli yli 40 maassa
- Keskimäärin yksittäinen pelaaja pelaa 7 pelisessiota per päivä ja käyttää pelissä keskimäärin 37 minuuttia aikaa
- Yhteensä pelaajat ovat suorittaneet 100 miljoonaa tehtävää ja kävelleet 9 miljoonaa kilometriä, eli noin 220 kertaa maapallon ympäri.
- Aktiivisimmat kaupungit maailmalla ovat New York, Pariisi ja Tokio.



TOP 5 MOST ACTIVE CITIES

- | | | | |
|-------------|--|--------------|--|
| 1. PARIS | | 4. SINGAPORE | |
| 2. NEW YORK | | 5. LEIPZIG | |
| 3. TOKYO | | | |



MOST POPULAR HERO AND WEAPON



MOST USED WORD IN GROUP CHATS





3 UUTTA PELIÄ 3 ERI LISENSSIÄ



A promotional image for Blade Runner. It features a woman, likely Rachael, in a dark, futuristic rain-soaked city. She is wearing a dark leather jacket with a high collar and has a gun holstered on her back. The background is filled with neon lights and rain. The title "BLADE RUNNER" is overlaid in a stylized font.

BLADE RUNNER

Blade Runner -peli

- Blade Runner -peli on suunnitellusti siirtynyt tuotantovaiheesta testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen
- Suljettujen käyttäjätestien jälkeen avattu yhdelle testimarkkinalle
- Pelin kehitys etenee edelleen projektin suunnitelmien mukaisesti



BLADE RUNNER



ALCON
PARTNERING WITH CREATORS



NEXT GAMES

NBCUniversal peliprojekti

- Projekti siirtynyt esituotannosta tuotantovaiheeseen
- NBCUniversal tunnettu useista maailmanlaajuisesti suosituista elokuvista ja tv-sarjoista





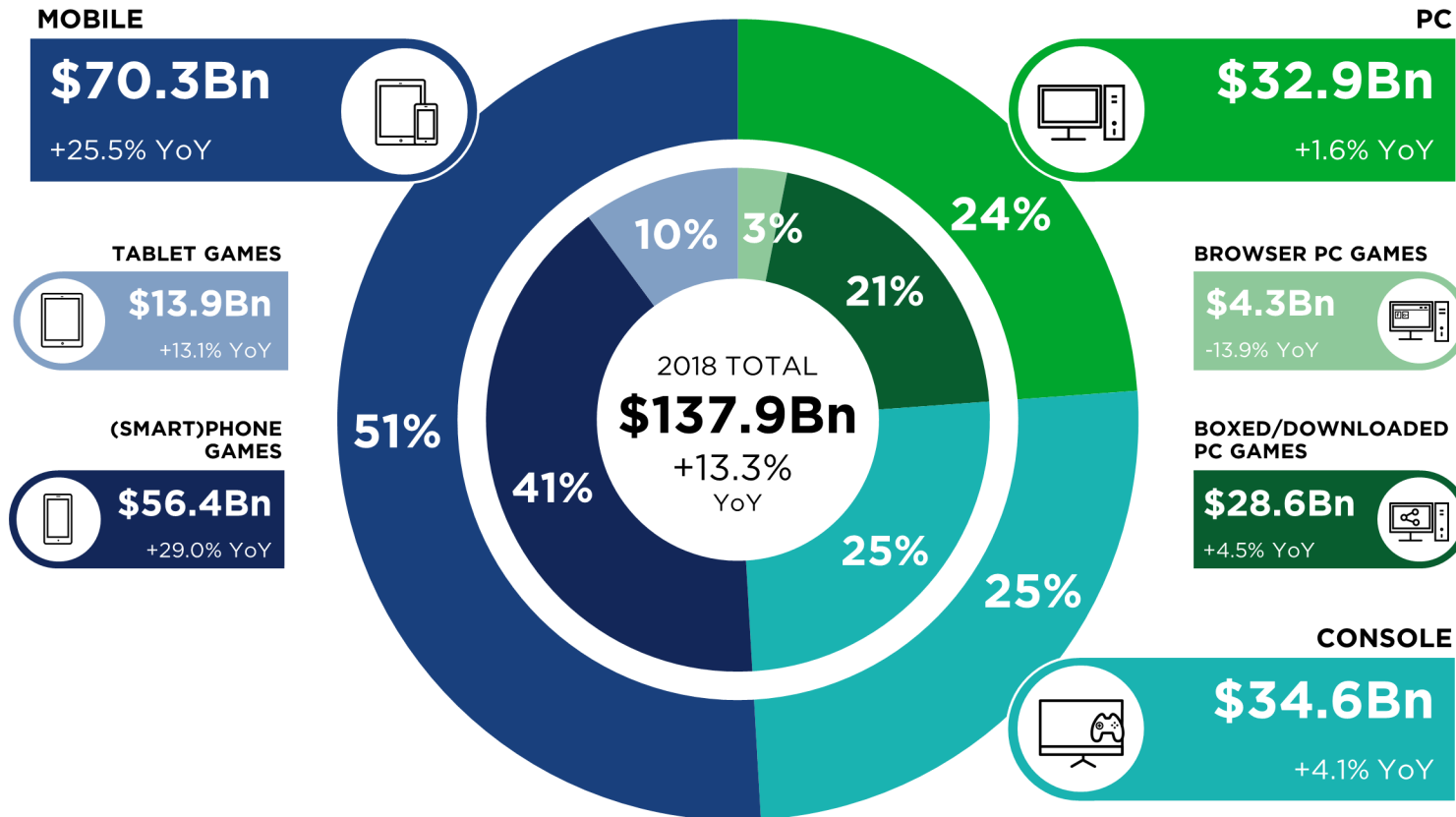
MARKKINAKATSAUS



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES

©2018 Newzoo



In 2018, mobile games will generate

\$70.3Bn

or **51%** of the global market.

Source: ©Newzoo | 2018 Global Games Market Report

newzoo.com/globalgamesreport

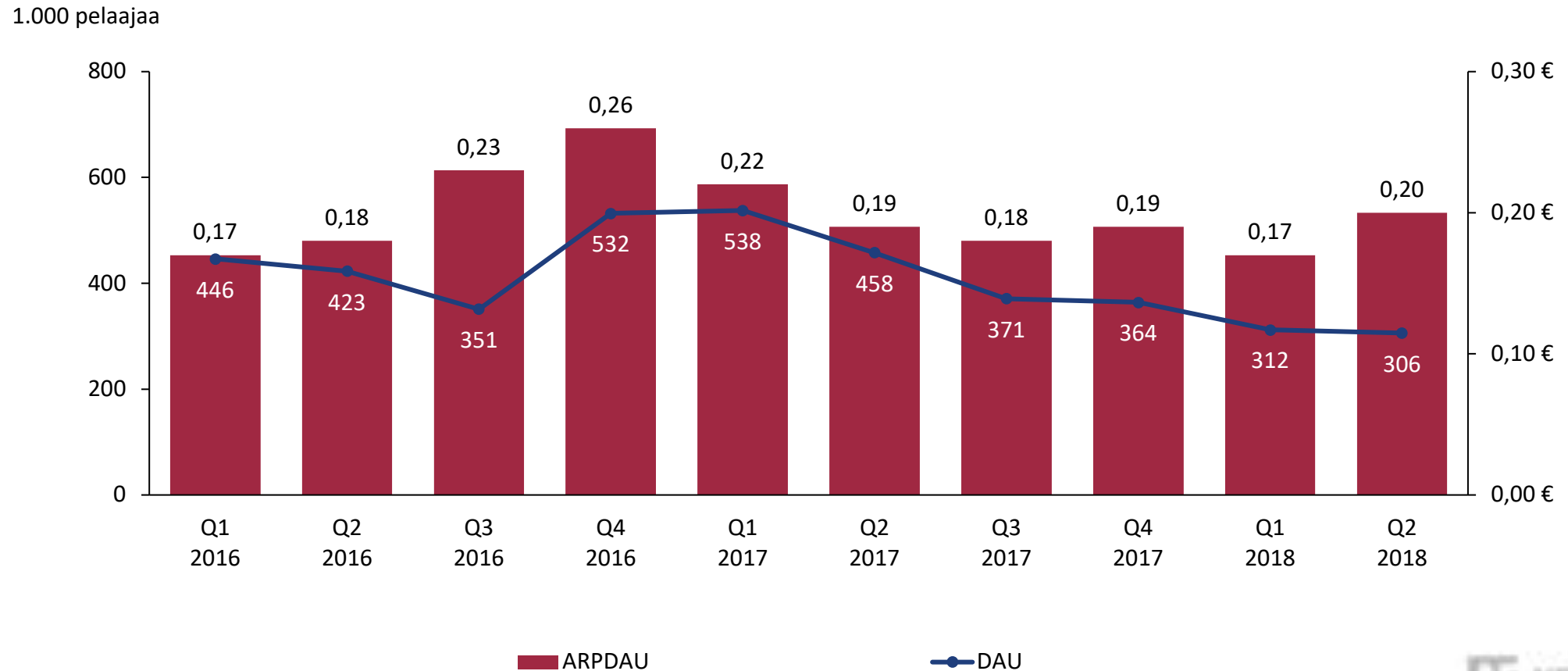
TALOUEDELLINEN KATSAUS

Annina Salvén
Talousjohtaja



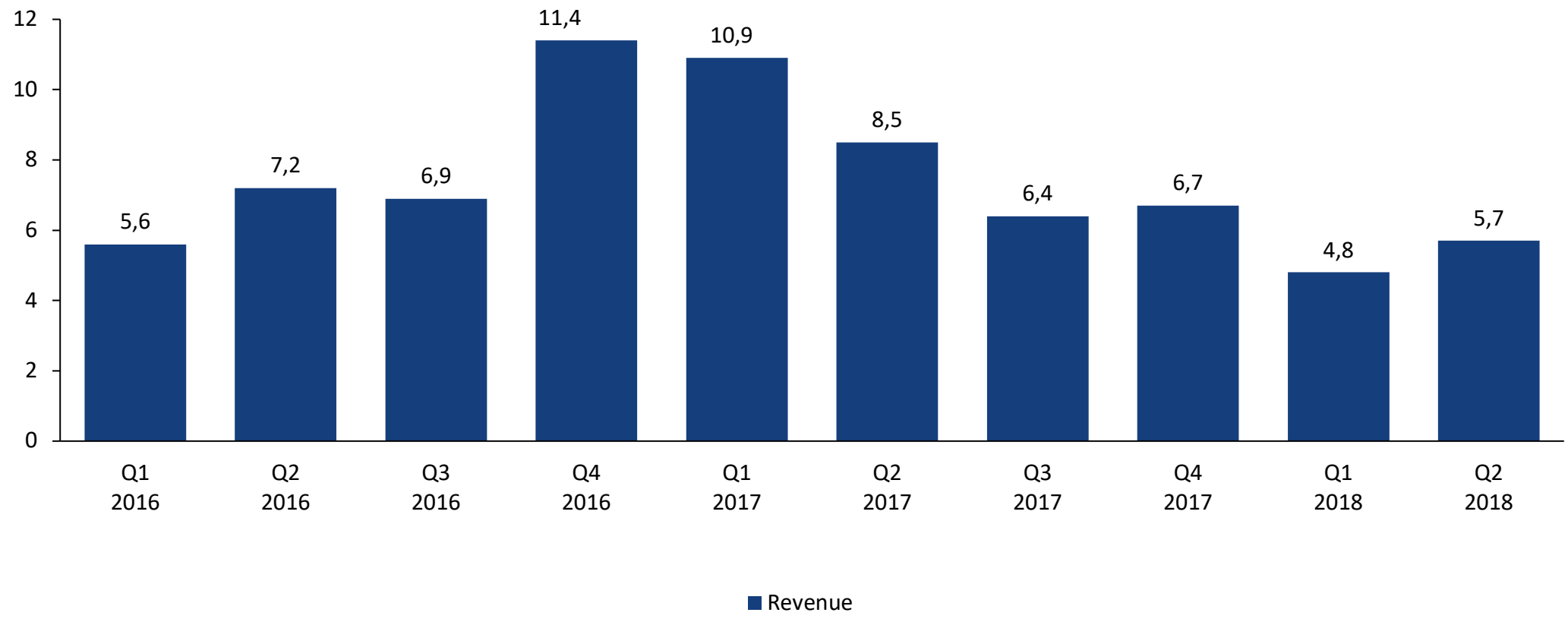
Operatiiviset tunnusluvut

DAU JA ARPDAU



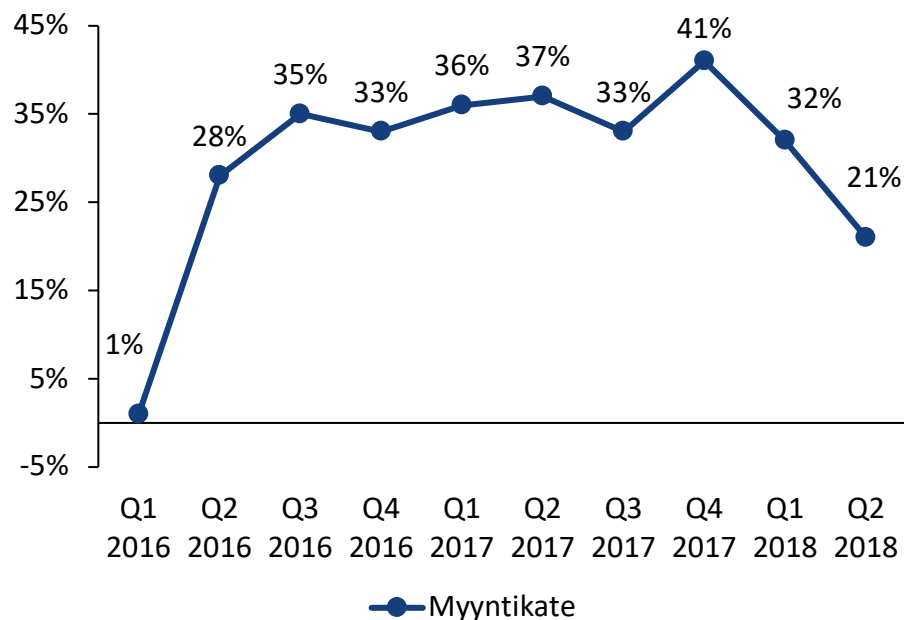
Liikevaihto

EURm

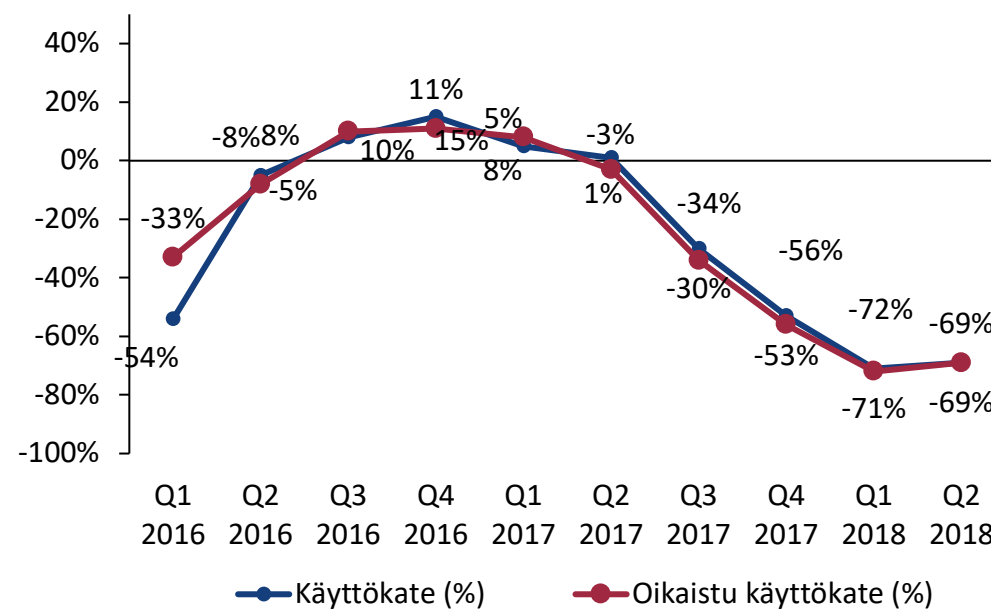


Myyntikate ja käyttökate

Myyntikate (%)

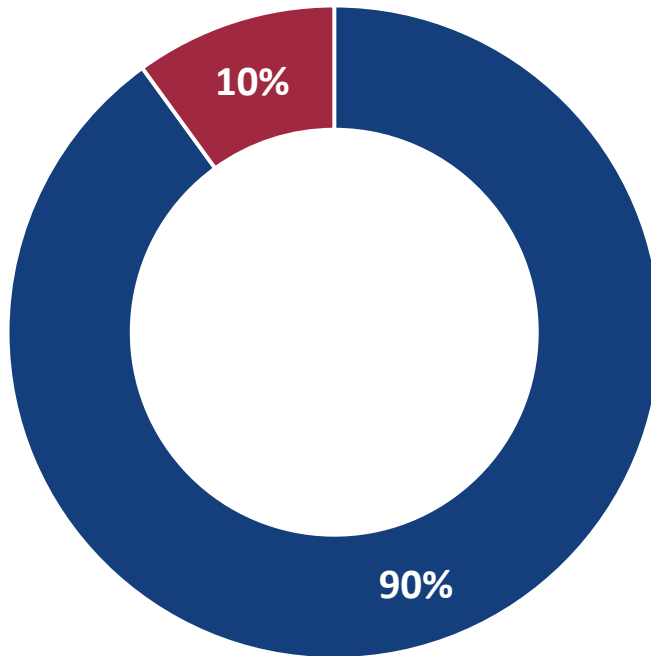


Käyttökate (%) ja Oikaistu käyttökate (%)

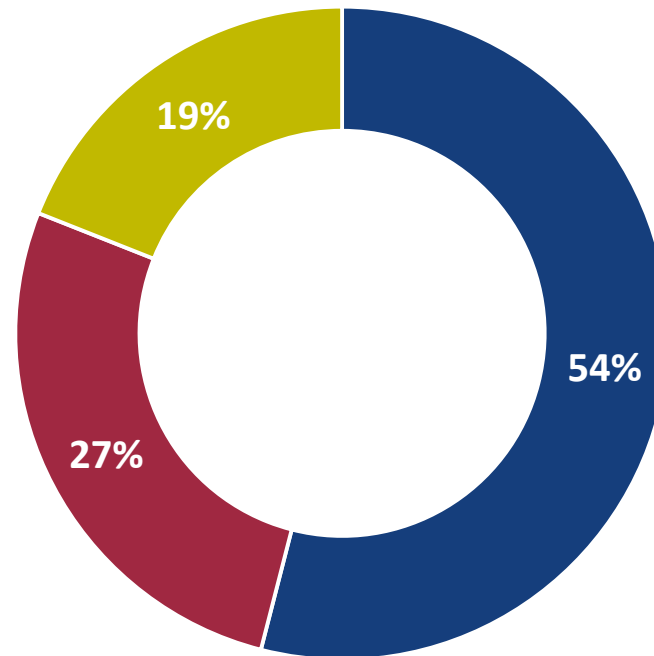


Bruttomyynti

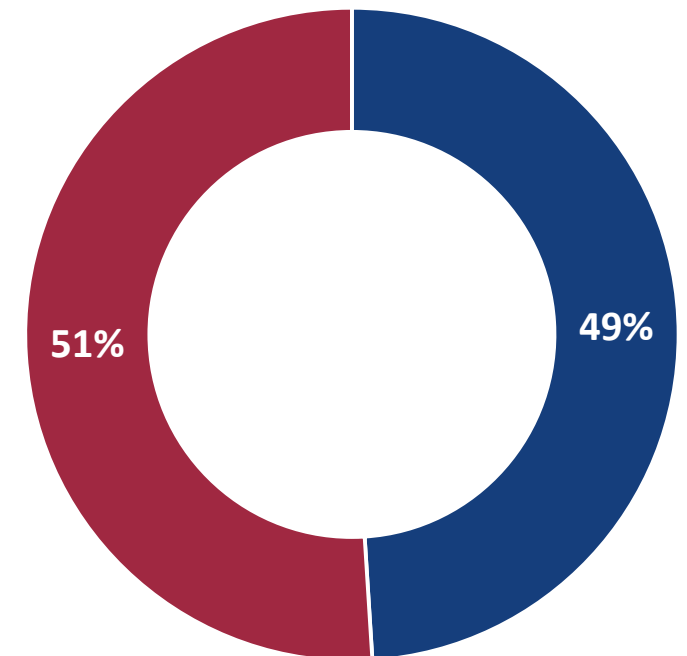
BRUTTOMYYNTI LÄHTEITTÄIN



BRUTTOMYYNTI MAA-ALUEITTAIN



ALUSTAKOHTAINEN BRUTTOMYYNTI



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

■ Pohjois-Amerikka ■ EU-maat ■ Muut

■ Android ■ iOS

Tuloslaskelma

	Konserni	Konserni	Konserni
(EUR 1000)	01-06/2018 (tilintarkastamaton)	01-06/2017 (tilintarkastamaton)	2017 (tilintarkastettu)
Liikevaihto	10 477	19 452	32 497
Liiketoiminnan muut tuotot	45	2	22
Ostot ja palvelut yhteensä	-7 784	-12 373	-20 547
Henkilöstökulut yhteensä	-4 582	-2 967	-6 656
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-689	-657	-1 552
Liiketoiminnan muut kulut	-5 457	-3 464	-10 143
Liiketulos	-7 990	-7	-6 379
Rahoitustuotot ja -kulut	-740	-159	-470
Tulos ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-8 730	-166	-6 849
Tilikauden verot	9	-7	468
Tilikauden tulos	-8 721	-173	-6 381

Tase

EUR 1000	30.6.2018 (tilintarkastamaton)	31.12.2017 (tilintarkastettu)
VASTAAVAA		
PYSYVÄT VASTAAVAT		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	3 291	3 300
Muut aineettomat hyödykkeet	3 373	2 617
Liikearvo	790	903
	7 454	6 820
Koneet ja kalusto	232	136
Aineelliset hyödykkeet	232	136
Sijoitukset		
Muut osakkeet	63	1 074
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ	7 750	8 030
VAIHTUVAT VASTAAVAT		
Pitkäaikaiset saamiset		
Muut saamiset	669	822
Siirtosaamiset	561	480
Laskennalliset verosaamiset	2 850	2 850
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	4 080	4 152
Lyhytaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	2 313	2 686
Lainasaamiset	0	3
Muut saamiset	462	243
Siirtosaamiset	3 032	1 574
Lyhytaikaiset saamiset yhteensä	5 807	4 505
Rahat ja pankkisaamiset	16 940	26 377
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ	26 828	35 034
VASTAAVAA YHTEENSÄ	34 577	43 064

Tase

VASTATTAVAA

OMA PÄÄOMA

Osakepääoma	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	53 307	53 277
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-16 755	-10 373
Tilikauden voitto (tappio)	-8 721	-6 381
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ	27 912	36 602

VIERAS PÄÄOMA

Pitkäaikainen vieras pääoma

Lainat rahoituslaitoksilta	663	691
Laskennalliset verovelat	65	74
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	728	765

Lyhytaikainen vieras pääoma

Lainat rahoituslaitoksilta	112	84
Saadut ennakot	886	914
Ostovelat	2 042	1 162
Muut velat	192	205
Siirtovelat	2 705	3 331
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	5 937	5 697
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ	6 665	6 462

VASTATTAVAA YHTEENSÄ	34 577	43 064
-----------------------------	---------------	---------------

Rahoituslaskelma

EUR 1000	1.1-30.6/2018 (tilintarkastamaton)	1.1-30.6/2017 (tilintarkastamaton)	1.1-31.12/2017 (tilintarkastettu)
Liiketoiminnan rahavirta	-8 264	-1 535	-6 205
Investointien rahavirta	-1 420	-103	-720
Rahoituksen rahavirta	31	30 078	30 099
Nettorahavirrat	-9 653	28 439	23 173
Rahavarat tilikauden alussa	26 377	3 638	3 638
Valuuttakurssien vaikutus rahavirtoihin	216	-139	-434
Rahavarojen muutos	-9 437	28 301	22 739
Rahavarat tilikauden lopussa	16 940	31 939	26 377

KYSYMYKSIÄ?



Nasdaq Helsinki First North: NXTGMS

nextgames.com | [@nxtgms](https://twitter.com/nxtgms) | facebook.com/nxtgms