



NEXT GAMES

TAMMI-KESÄKUU 2019

LIIKETOIMINTAKATSAUS H1 2019

Teemu HUUHTANEN
Toimitusjohtaja



H1 2019 PÄHKINÄNKUORESSA

- **Liikevaihto kasvoi 83 %** 19,2 miljoonaan euroon (10,5 milj.)
- 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 milj.)
- 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

Q2 2019 - SUUNNANMUUTOS

1. VAIHE TOTEUTETTU - KUSTANNUSSÄÄSTÖT SUUNNITELMIEN MUKAISET

- Kulusäästöt toteutuvat - 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 / kk toisella neljänneksellä

2. VAIHE KÄYNNISSÄ - UUSI PELINKEHITYSPROSESSI TUOTTAU TULOSTA

- Fokus koodin ja olemassa olevan teknologian uudelleenkäytössä, minkä avulla uusien tuotteiden tuotekehitysaikoja ja markkinoilletuloaika on mahdollisuus lyhentää
- Uudistettu lähestyminen prototyypin ja konseptointiin sekä lisenssineuvottelujen ajoitukseen suhteessa pelinkehitysprosessin vaiheeseen
- Uusi tuotekehityspotki mukaanlukien mahdollisuus kehittää omaa IP:tä

3. VAIHE KÄYNNISSÄ - RAHOITUSVAIHTOEHTOJEN ARVIOINTI

- 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.



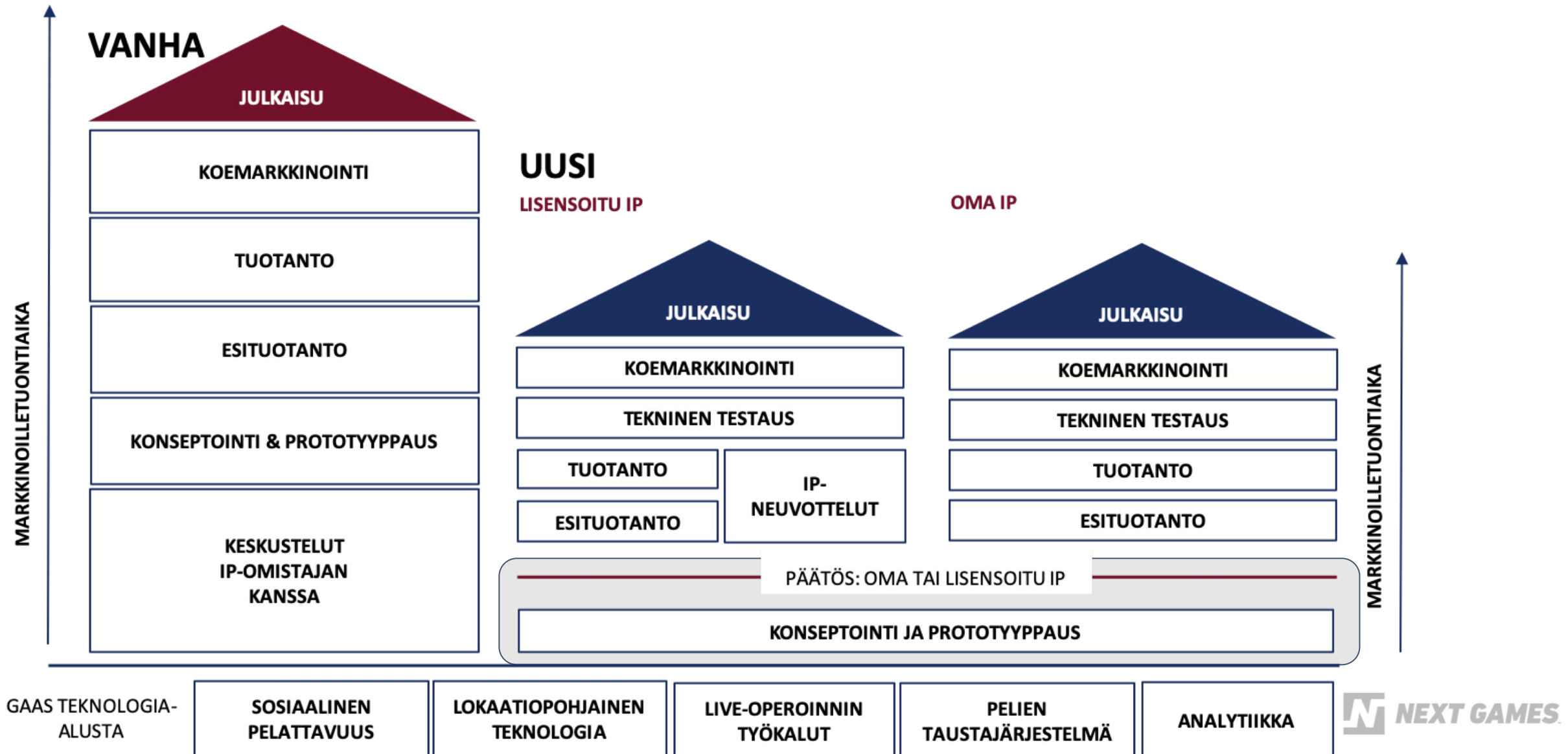
PELIEN KEHITYSVAIHEET

UUSI TOIMINTAMALLI PELINKEHITYKSESSÄ

- Uuden toimintamallin tavoitteena on lyhentää pelien tuotantoaikoja ja pienentää pelinkehityksen eri vaiheiden riskiä
- Yhtiöllä on uudistetun tuotekehitysprosessinsa myötä 9 uutta pelikonseptia tai prototyyppiä työn alla. Osaan liittyy kolmannen osapuolen lisenssi ja osaan ei
- Keskusteluja useista eri kolmannen osapuolen lisensseistä merkittävien kansainvälisten lisenssienhaltijoiden kanssa
- Vain osa kehitteillä olevista peleistä läpäisee testausprosessin ja julkaistaan. Sopimuksen solmiminen ei vielä tarkoita että peli varmasti julkaistaan markkinoille
- Yhtiö pysyy tavoitteessaan julkaista vähintään yhden pelin vuodessa.



UUDISTETTU PELINKEHITYSPROSESSI



PELIEN KEHITYSVAIHEET 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 prototyypaus	 9 pelikonseptia tai -prototyyppeä

SEASON 9 MISSIONS

THE
WALKING DEAD
OUR WORLD



amc



NEXT GAMES

THE WALKING DEAD: OUR WORLD

- Kesäkuussa jälleen uusi ennätys 0,34 euron ARPDAU 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
- Liikevaihdon kasvattamiseksi yhtiö on aktiivisesti kehittänyt mainostulomalliaan. Our World -peliin lisättiin No Man's Landissa jo implementoidut tavanomaiset videomainokset kesäkuun puolessa välissä 2019.
- Lisäksi Our Worldissa on pilotoitu innovatiivista lokaatiopohjaista mainosratkaisua alan merkittävän kansainvälisen toimijan kanssa lupaavin alustavin tuloksin



THE WALKING DEAD: OUR WORLD - AVAINLUVUT

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
ARPPDAU (USD)	-	-	0,27	0,31	0,29	0,41*
ARPPDAU (EUR)	-	-	0,23	0,28	0,26	0,37*

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

THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND



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 jatkunut 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 OFFICIAL MOBILE GAME

BLADE RUNNER

N E X U S



ALCON
INTERACTIVE GROUP

N NEXT GAMES

BLADE RUNNER NEXUS

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



BLADE RUNNER



ALCON
INTERACTIVE GROUP



NEXT GAMES



NEXT GAMES

NETFLIX

STRANGER THINGS

Stranger Things

- Yhteistyösopimus Netflixin kanssa julki 12. kesäkuuta pelialan E3-messuilla Los Angelesissa
- Stranger Things on Netflixin julkaisema yhdysvaltalainen 80-luvulle sijoittuva tieteiskauhutarja, jonka ensimmäinen kausi julkaistiin kesällä 2016. Sarjasta on julkaistu kolme tuotantokautta
- Sarjan kolmannen tuotantokauden avausjaksoa katsottiin 40,7 miljoonan Netflix-tilin kautta ensimmäisen neljän päivän aikana - enemmän kuin mitään muuta Netflixin elokuvaa tai sarjaa aikaisemmin.
- Yhtiö arvioi pelin julkaisun ajoittuvan vuodelle 2020

TALOUEDELLINEN KATSAUS

Annina Salvén
Talousjohtaja



IFRS RAPORTOINTIMUUTOKSIA

Tärkeimmät muutokset Next Games:in siirryttyä IFRS raportointiin

1. Toimintokohtainen tuloslaskelma otettu käyttöön
 - a. Myynti- ja markkinointitoiminto sisältää yhtiön kaikki markkinointitoimenpiteet, mukaan lukien palkat, yleiset kulukohdistukset, työkalut sekä pelaajahankinnan
2. Peliin ja teknologian tuotekehitykset aktivoidaan tuotteen siirtyessä tuotantovaiheeseen
3. IFRS 2 mukaiset pääomaohjelmien vaikutukset kirjataan henkilöstökuluksi
4. Uusi toimisto käsitellään vuokrasopimus -standardin mukaan taseella (IFRS 16) ja poistetaan vuokrasopimuksen ajan mukaisesti
5. Uusi vaihtoehtoinen tunnusluku otettu käyttöön; Oikaistu liiketulos

HUHTI-KESÄKUU 2019

LIKEVAIHTO

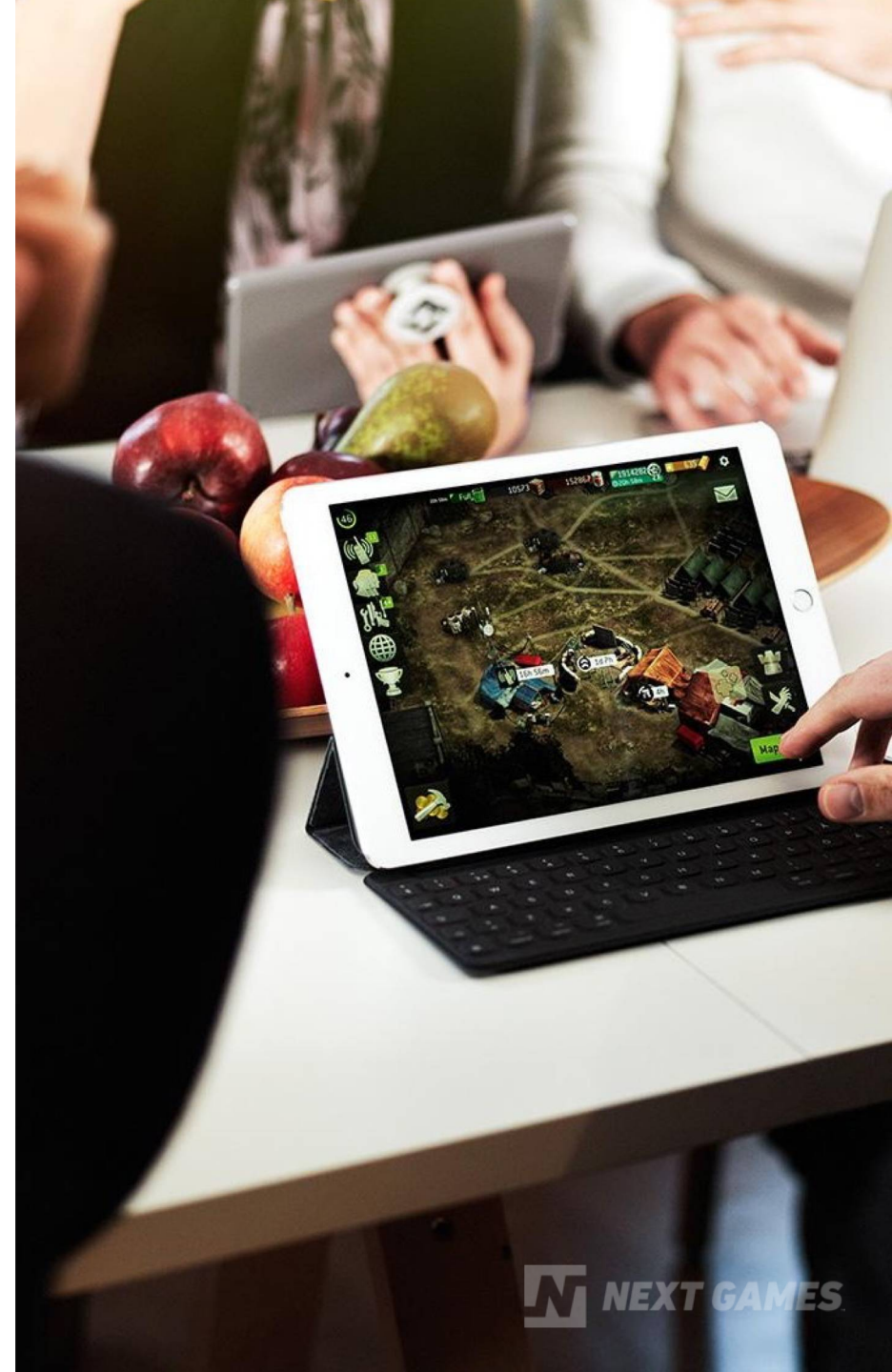
9,4M EUR (5,7M EUR)

BRUTTOKATE 5,7M EUR, 60%
(3,3M EUR, 58%)

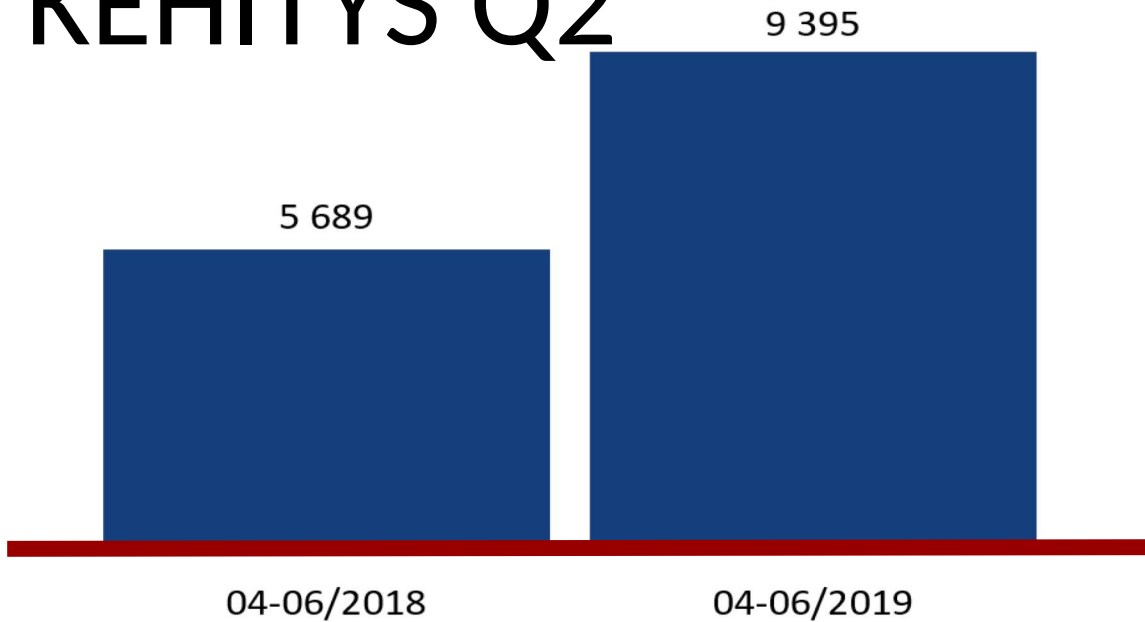
OIKAISTU LIIKETULOS

-0,5M EUR
(-2,0M EUR)

(2018 huhti-kesäkuu vertailu suluissa)



LIKEVAIHDON JA OIKAISTUN LIIKETULOKSEN KEHITYS Q2



LIKEVAIHTO

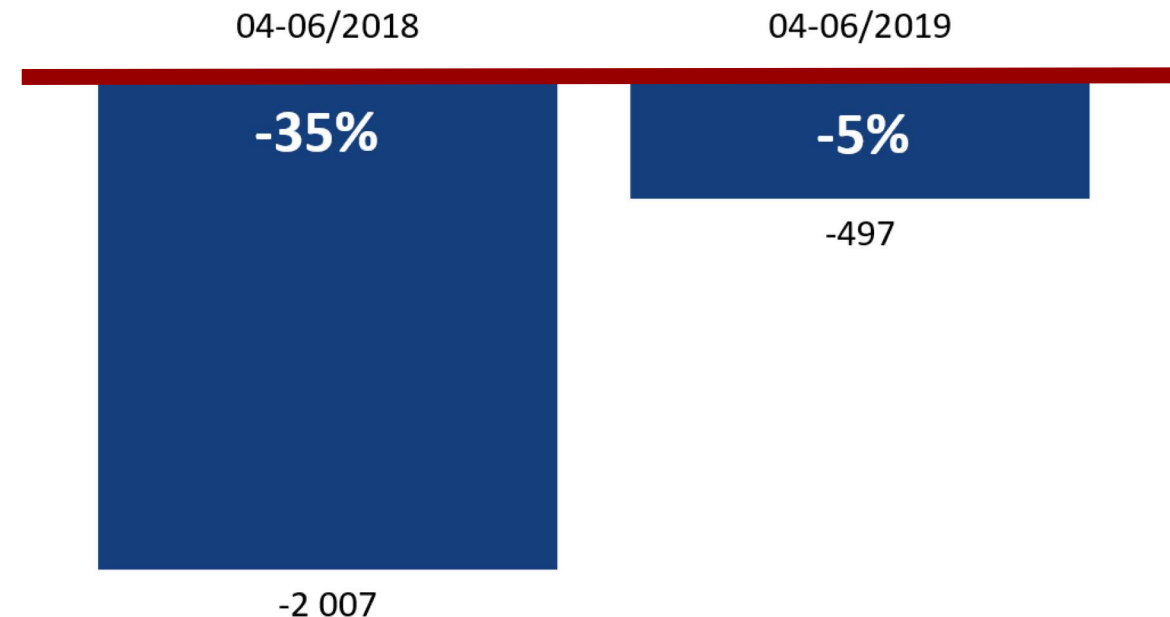
Liikevaihto kasvoi 9,4 miljoonaan euroon

+65 % kasvu

OIKAISTU LIIKETULOS

Oikaistu liikevaihto oli
-0,5 miljoonaa euroa

+1,5 miljoonan euron
parannus



TAMMI-KESÄKUU 2019

LIKEVAIHTO

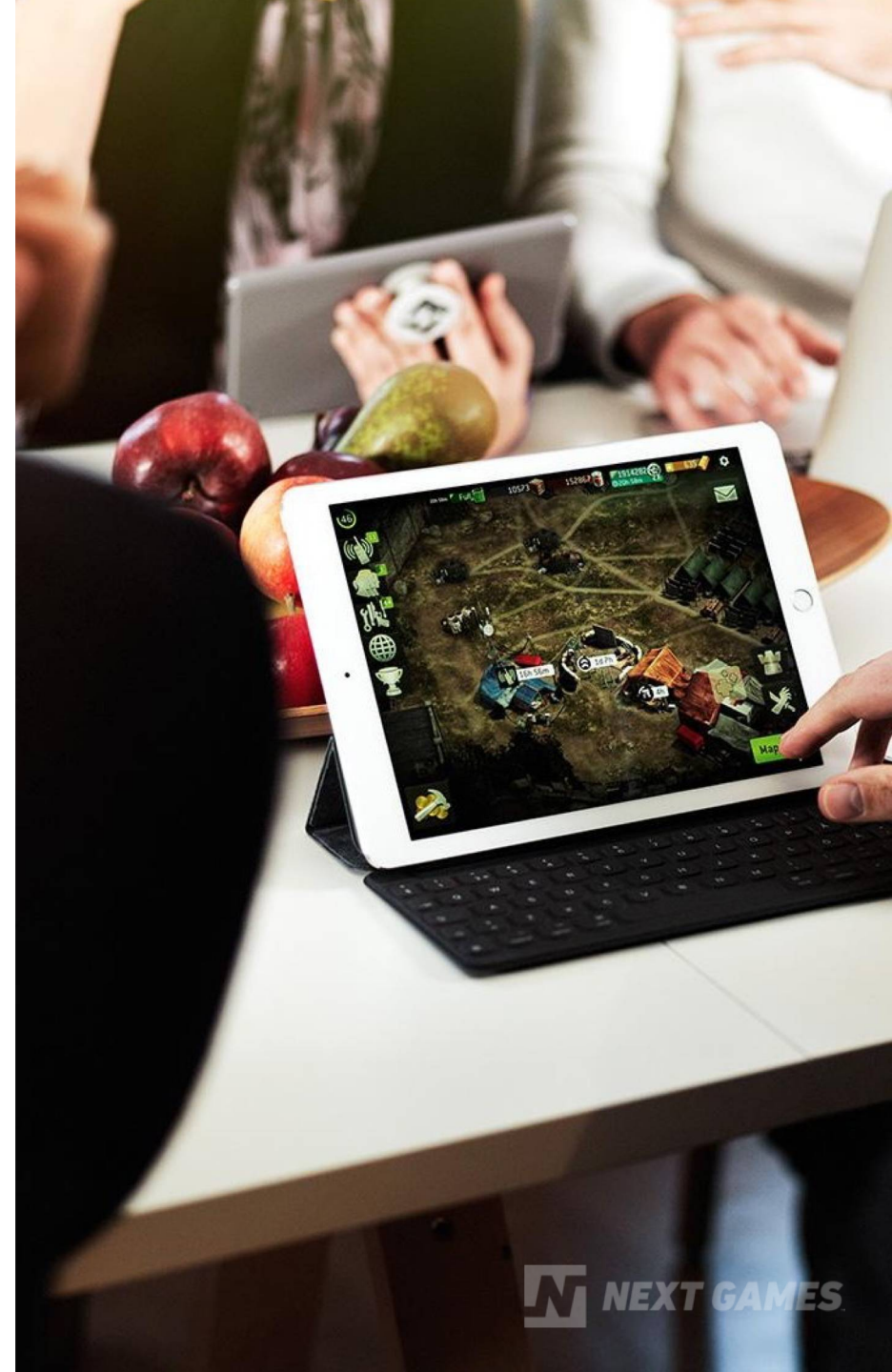
19,2M EUR (10,5M EUR)

BRUTTOKATE 11,2M EUR, 59%
(6,0M EUR, 58 %)

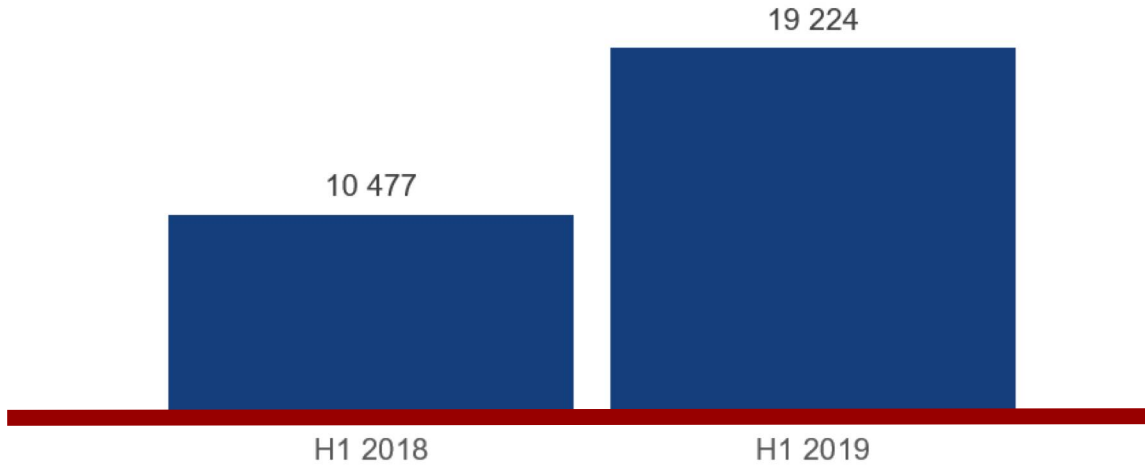
OIKAISTU LIIKETULOS

-1,8M EUR
(-4,1M EUR)

(2018 tammi-kesäkuu vertailu suluissa)



LIKEVAIHDON JA OIKAISTUN LIIKETULOKSEN KEHITYS H1



LIKEVAIHTO

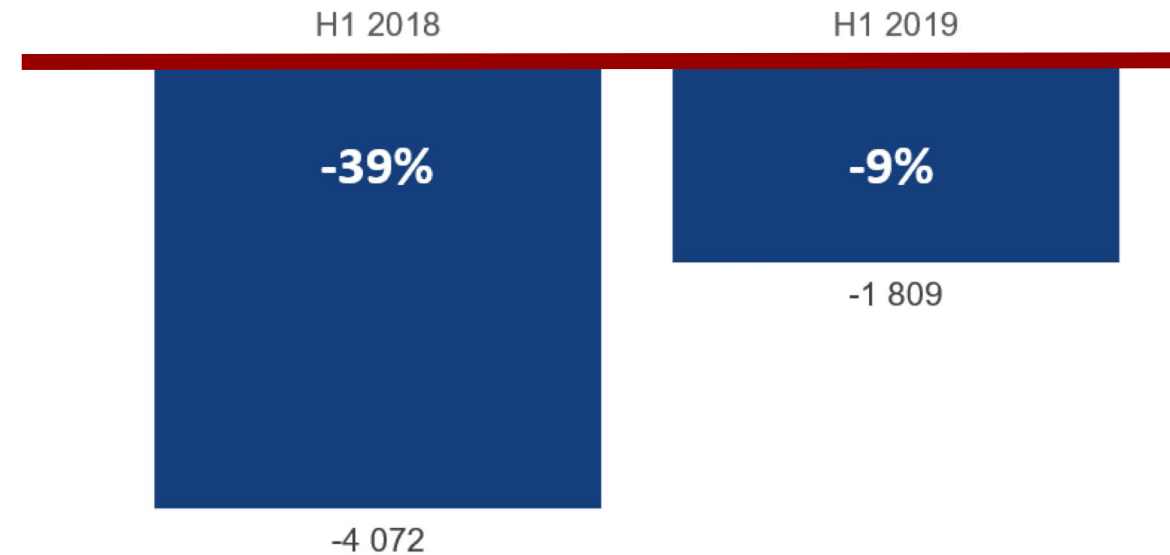
Liikevaihto kasvoi 19,2 miljoonaan euroon

+83 % kasvu

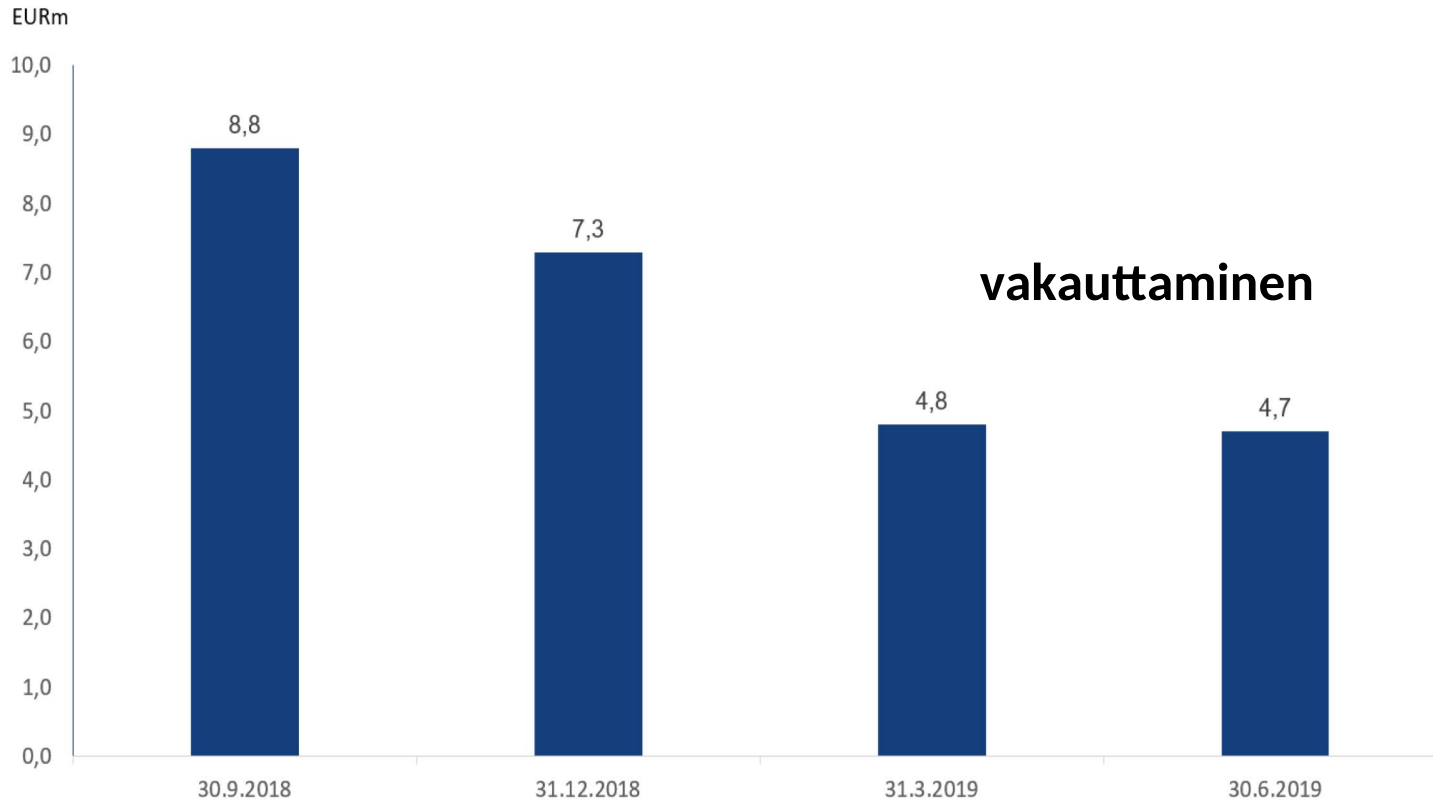
OIKAISTU LIIKETULOS

Oikaistu liike-tulos oli
-1,8 miljoonaa euroa

+2,3 miljoonan euron
parannus



KASSAVAROJEN KEHITTYMINEN



Ensimmäisen vuosipuoliskon lopussa yhtiöllä oli kassavaroja 4,7 miljoonaa euroa.

Yhtiö on kyennyt suunnitelmansa mukaisesti vakauttamaan kassatilanteensa helmikuusta 2019 alkaen.

Yhtiö tavoittelee tilikaudella 2019 liikevaihdon kasvua edellisvuoteen verrattuna ja uudistetun kulurakenteen avulla olemaan rahavirran osalta neutraali.

KUSTANNUSSÄÄSTÖOHJELMA

	Kustannukset kuukausitasolla				Säästöt		
	H2	Q1	Q2	Q2*	Toteutuma Q2	Kuukausitavoite	Tavoite
k €	2018	2019	2019	2019	kuukausitasolla	vuositasolla	vuositasolla
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

Yhtiön on toteuttanut kustannussäästöohjelman, jonka tavoitteena on saavuttaa **550 tuhannen euron kuukausittaiset säästöt henkilöstö-, hallinto- ja tuotekehityskuluissa**, vuoden 2018 toiseen puoliskoon verrattuna. Vuositasolla säästöt ovat noin 6,5 miljoonaa euroa.

Yhtiö saavutti kustannussäästöjä tavoitteeseen nähden 1,1-1,2 miljoonan euron kulutasolla kuukaudessa. Tarkastelukauden H1 lopussa yhtiössä työskenteli 108 työntekijää, kun vuoden vaihteessa (Q4 2018) yhtiössä työskenteli 143 työntekijää. Q1 2019 lopussa yhtiössä työskenteli 119 työntekijää.

Yhtiö lopetti tarkastelukaudella yhden peliprojektin, millä oli merkittävä vaikutus ostettuihin tuotekehityspalveluihin. Yhtiö saavutti säästöjä myös muiden peliprojektien ostetuissa tuotekehityspalveluissa.

TULOSLASKELMAN AVAINLUVUT

EUR 1000	01-06/2019	01-06/2018
Liikevaihto	19 224	10 477
Myyntien kulut	-7 974	-4 443
Bruttokate	11 250	6 034
Liiketoiminnan muut tuotot	9	45
Tuotekehityksen kulut	-4 679	-3 555
Myyntien ja markkinoinnin kulut	-8 414	-5 405
Hallinnon kulut	-1 661	-2 073
Liiketulos (EBIT)	-3 495	-4 954
Oikaistu liiketulos	-1 809	-4 072
Käyttökate (EBITDA)	-1 510	-4 814

Ensimmäisen puoliskon aikana yhtiön markkinointitoiminnot olivat pienemmät suhteessa liikevaihtoon (44%) tarkastelukauteen verrattuna (52%)

Myyntien ja markkinoinnin kulut sisältävät pelaajahankinnan (user acquisition) lisäksi kaikki yleiset markkinointitoimenpiteet, kaikki toimintoon liittyvät palkat, sekä muut osastoon kuuluvat yleiset kiinteiden kulujen kohdistukset. Näin ollen luku ei ole vertailukelpoinen suoraan pelaajahankintaan.

Tuotekehityksen kulut kasvoivat vertailukauteen nähden noin miljoona euroa.

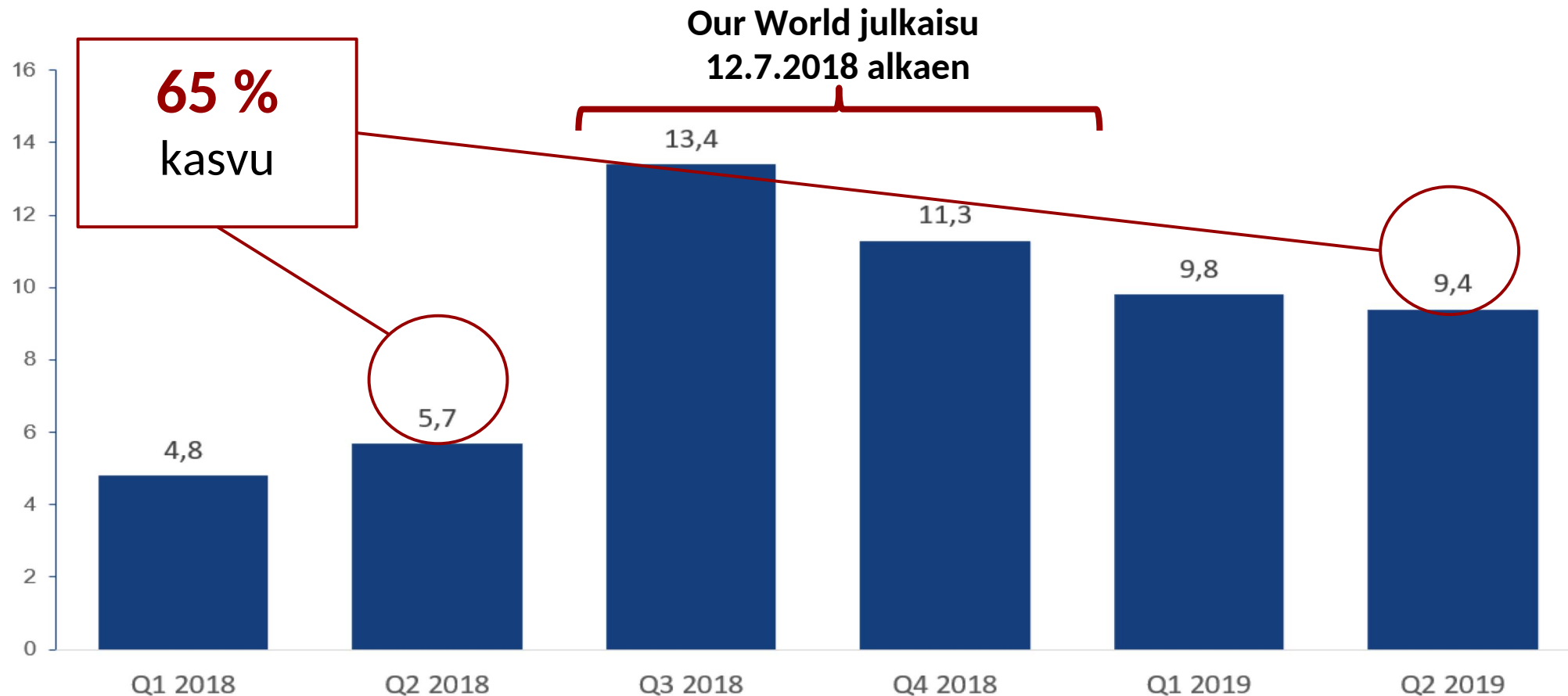
Hallinnon kulut laskivat odotetusti kulusäästöohjelman seurauksena.

Liiketulokseen vaikutti poistot liittyen pelien ja teknologian kehitykseen.

Oikaistu liiketulos parani 2.3 miljoonaa euroa

LIKEVAIHDON KEHITYS Q2

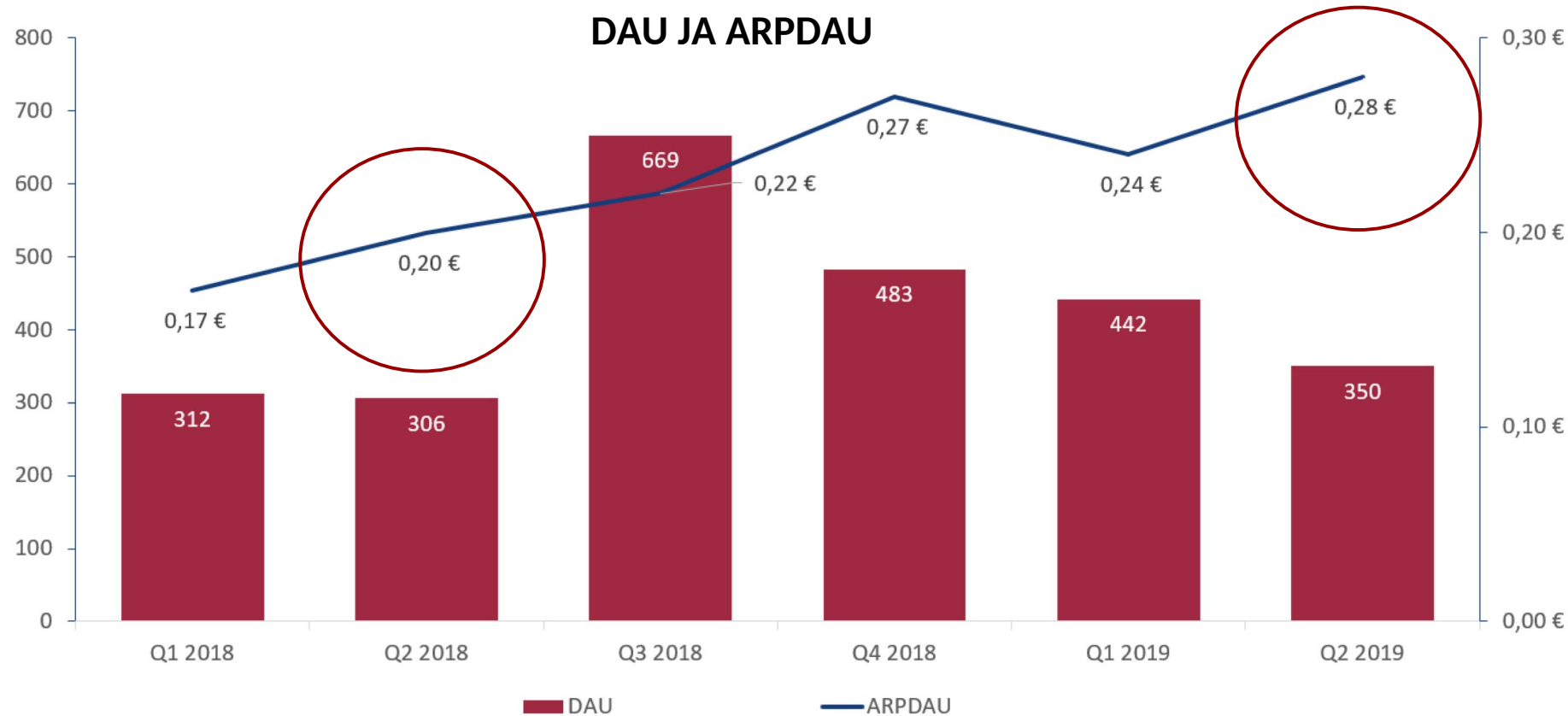
Vuoden 2019 2. neljänneksen myynti oli edellisvuoden vastaavaan jaksoon verrattuna huomattavasti parempi. Liikevaihto nousi **65 %**. Liikevaihdon nousuun vertailukauteen verrattuna vaikutti The Walking Dead: Our World -peli, sillä peliä ei oltu vielä julkaistu vuoden 2018 toisella neljänneksellä.



DAU:n JA ARPDAU:n KEHITYS

Yhtiö on onnistunut kasvattamaan merkittävästi pelaajakohtaista tuottoaan (ARPDAU). Our World -peli teki kesäkuussa jälleen uuden ennätyksen 0,34 euron ARPDAUlla pelin sisäisistä ostoksista ja lisäksi peliin tuotiin mainokset, joista syntyi ARPDAUn nousua.

1,000 pelaajaa

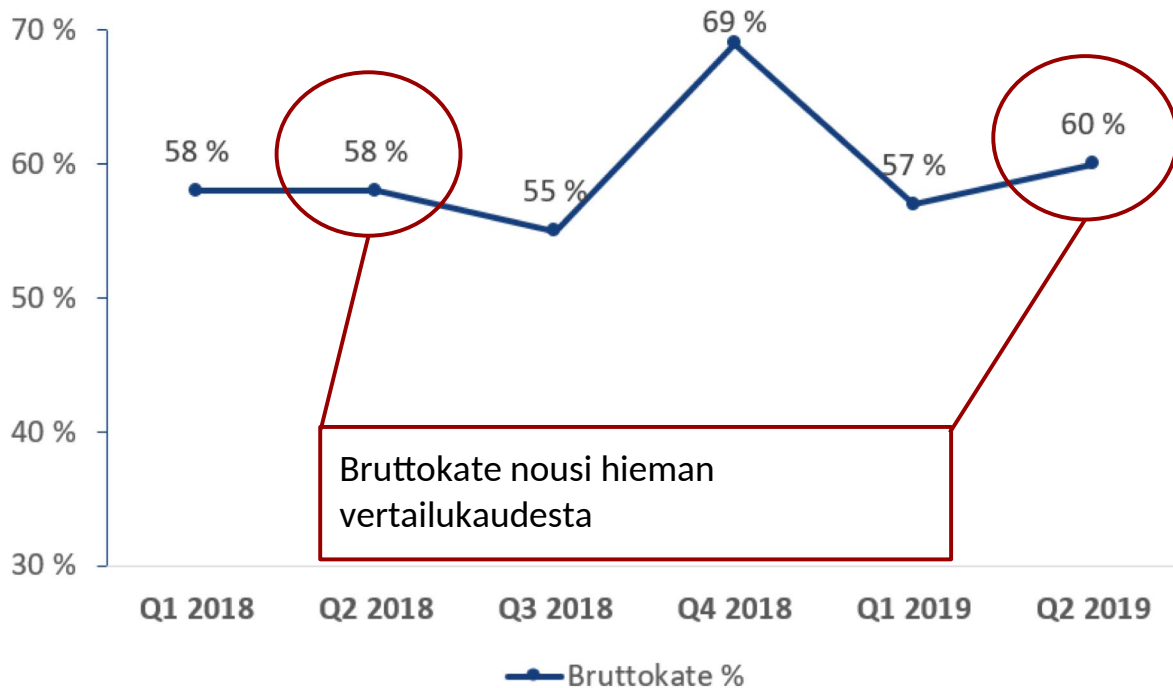


Ennätyksellinen
Our World
ARPDAU
kesäkuussa 2019

EUR 0,34
(Pelinsisäiset
ostokset, IAP)

BRUTTOKATE JA OIKAISTU LIIKEVOITTO

Bruttokate %



Oikaistu liikevoitto %





MARKKINA JA STRATEGIA 2019



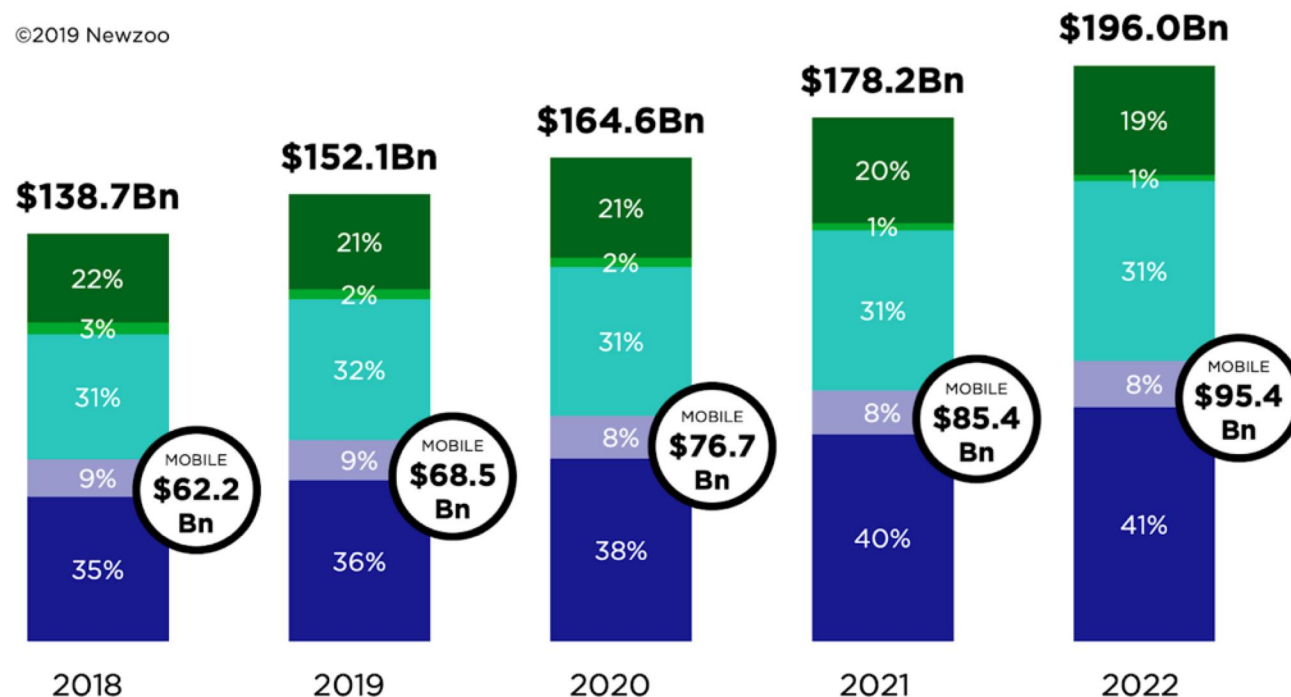
2018-2022 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2022

+9.0%

TOTAL MARKET CAGR
2018-2022

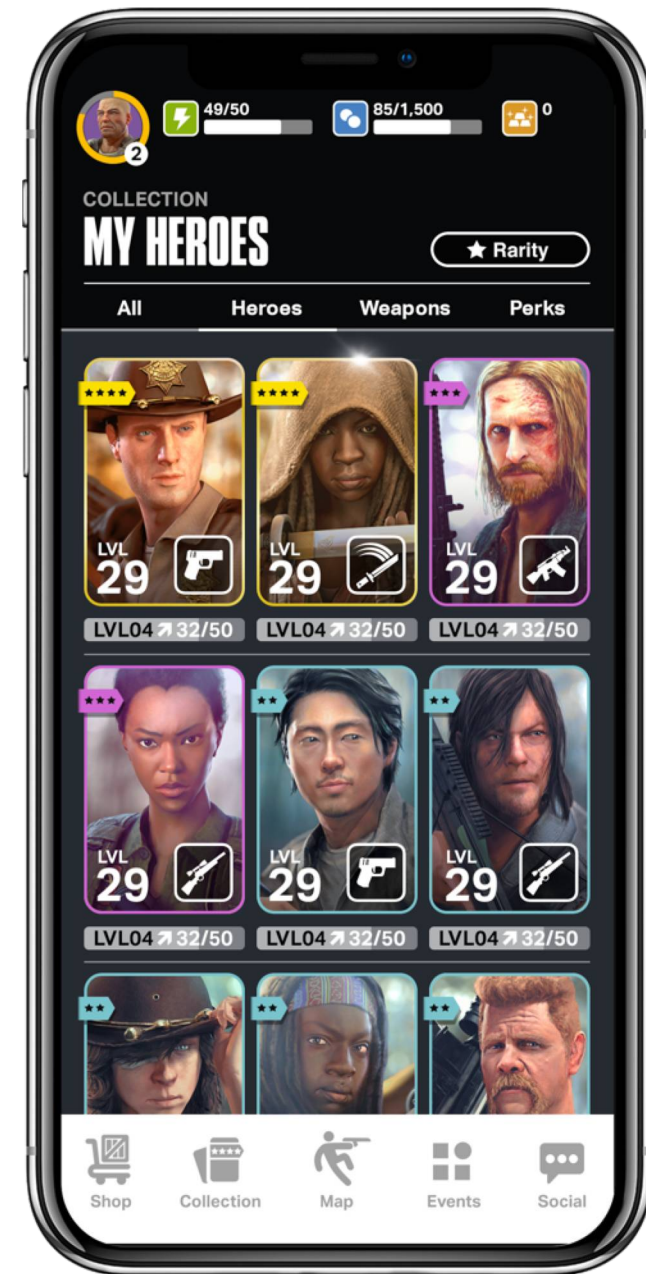
©2019 Newzoo



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

MOBIILIPELIMARKKINA 2019

- Newzoon kesäkuussa 2019 julkaiseman raportin mukaan mobiilipeli-markkina jatkaa kasvuaan noin 10,2 % vuosivauhdilla 2018 verrattuna
- Globaalin pelimarkkinan ennustetaan olevan \$151,1 miljardia vuonna 2019, mobiilimarkkinan osuus noin 45% eli \$68,5 miljardia.
- Globaalin mobiilipelimarkkinan kasvun hiipumiselle edellisvuosiin verrattuna syinä ovat pääasiassa Kiinan pelimarkkinan uudet regulaatiot sekä puute uusista huippumenestyspeleistä
- Next Gamesin kannalta positiivista on Yhdysvaltojen markkinan kasvu suurimmaksi pelimarkkinaksi liikevaihdolla mitattuna, ohittaen Kiinan ennusteessa vuonna 2019.
- Next Gamesin liikevaihdosta 45 % tuli Yhdysvalloista vuoden 2019 ensimmäisellä vuosipuoliskolla. Yhtiöllä ei ole pelejä Kiinan markkinoilla.



STRATEGIA JA NÄKYMÄT 2019

Liiketoimintänäkymät 2019

- Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana maltillista liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden
- 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.



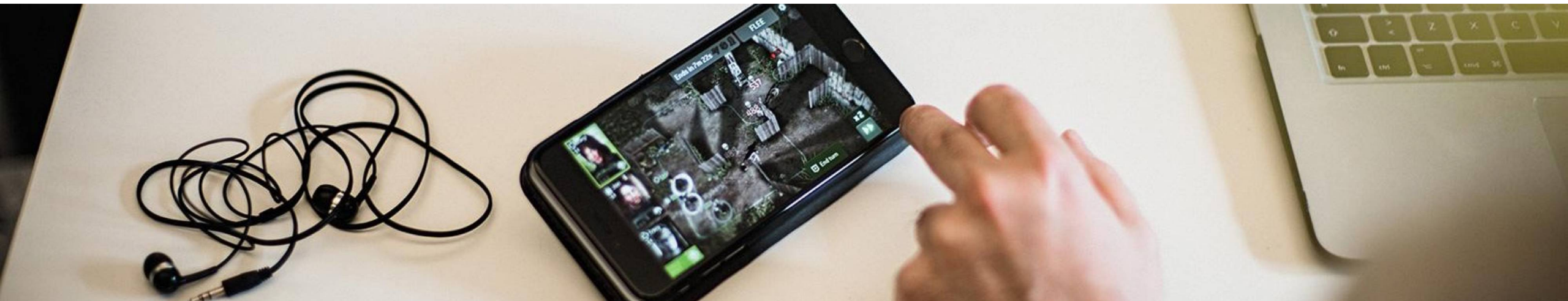
TULEVAT TAPAHTUMAT

1.11.2019

Liiketoimintakatsaus
tammi-syyskuu 2019



KYSYMYKSIÄ?



Nasdaq Helsinki First North: NXTGMS

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