



***NEXT GAMES***™

Q3

Next Games Oyj

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Tammi-syyskuu 2017



## Next Games Oyj liiketoimintakatsaus Q3 2017: Liikevaihdon kasvu jatkui, vahva fokus tuotekehityksessä

### Tammi-syyskuu 2017 lyhyesti:

- Liikevaihto kasvoi 31 % ja oli 25,8 miljoonaa euroa (€19,7M)
- Myyntikate parani, ja oli 36 % (24 %)
- Liiketulos oli -2,1 miljoonaa euroa (-€3,1M). Liiketulokseen vaikuttivat investoinnit uusien pelien ja liiketoiminnan kehitykseen sekä organisaation kasvu. Lisäksi tulokseen vaikuttivat vuoden 2017 aikana listautumiseen liittyvät kulut sekä poistot yhteensä 1,1 miljoonaa euroa
- Yhtiö on onnistunut rekrytoinnissa, ja henkilöstömäärä kasvoi 104:ään henkilöön (69)
- Tuotekehitysmenot olivat 1,9 miljoonaa euroa (€226k). Yhtiö ei aktivoi pelien kehitysmenoja taseeseen (tammi-syyskuu 2016 vertailuluvut suluissa)

### Avainluvut

| (EUR 1000)                             | 01-09/2017 | 01-09/2016 | 1-12/2016 |
|----------------------------------------|------------|------------|-----------|
| Liikevaihto                            | 25 837     | 19 722     | 31 112    |
| Bruttomyynti                           | 24 451     | 21 031     | 33 593    |
| Myyntikate                             | 9 206      | 4 471      | 8 252     |
| Liiketulos (EBIT)                      | -2 120     | -3 145     | -1 582    |
| Käyttökate (EBITDA)                    | -1 292     | -2 827     | -1 155    |
| Oikaistu käyttökate (Adjusted EBITDA)  | -1 553     | -2 084     | -709      |
| <b>Prosenttiosuus liikevaihdosta</b>   |            |            |           |
| Myyntikateprosentti                    | 36 %       | 23 %       | 27 %      |
| Käyttökateprosentti                    | -5 %       | -14 %      | -4 %      |
| Liiketulosprosentti                    | -8 %       | -16 %      | -5 %      |
| <b>Prosenttiosuus bruttomyyinnistä</b> |            |            |           |
| Oikaistu käyttökateprosentti           | -6 %       | -10 %      | -2 %      |

Bruttomyynti ei sisällä kestohyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia.

Oikaistu käyttökate (Adjusted EBITDA) on liikevoitto lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla, myynnin, lisenssi- ja komissiojaksotusten muutoksilla sekä listautumiseen liittyvillä kuluilla.

### Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Operatiivisten tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

|              | 1-9/2017  | 1-9/2016  |
|--------------|-----------|-----------|
| DAU          | 455 301   | 406 457   |
| MAU          | 1 357 789 | 1 583 551 |
| ARPDau (USD) | 0,22      | 0,21      |
| ARPDau (EUR) | 0,20      | 0,19      |

## Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen:

Next Gamesin liikevaihdon ja myyntikatteen kehitys jatkui edelleen myönteisenä verrattuna vuoden 2016 tammi-syyskuuhun. 31 %:n kasvu liikevaihdossa ja DAU/MAU-lukujen suhteen kasvu 26 %:sta 34 %:iin on merkki The Walking Dead: No Man's Land-peliin tehtyjen investointien toimivuudesta. Yhtiön päivittäisten pelaajien määrä, eli DAU-luku, nousi 12 %. Keskimääräinen tulo päivittäistä käyttäjää kohden, eli ARPDAU-luku oli ajanjaksolla 0,20 euroa. Edellisen tarkastelukauden ARPDAU-luku oli 0,19 euroa.

Next Gamesin strategian keskiössä on liiketoiminnan kasvattaminen, mikä vaatii panostuksia tulevaisuutta varten. Tämä näkyy suunnitellusti tuotekehitysmenojen kasvuna ja heijastuu siten liiketulokseemme, sillä emme aktivoi tuotekehitysmenoja. Tuoteportfoliomme koostuu toistaiseksi yhdestä merkittävää myyntiä kerryttävästä pelistä, joka kannattelee koko yhtiön kulurakennetta. Kehitteillä olevat kolme muuta peliä vaativat etupainotteisesti investointeja tuotekehitykseen sekä markkinointiin. Tämä voi vaikuttaa yhtiön kannattavuuteen ennen uusien pelien lanseerauksia ja niistä mahdollisesti syntyviä tuloja.

Uusien peliemme kehitys edistyy suunnitelmien mukaisesti. The Walking Dead: Our World on siirtymässä testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen vuoden 2017 lopussa, kuitenkin viimeistään tammikuussa 2018. Pelin ensimmäinen mainosvideo herätti runsaasti huomiota maailmalla niin viihde- kuin pelimediankin keskuudessa ja odotamme innolla pelaajien palautetta koemarkkinoinnin alkaessa. Myös Blade Runner -elokuvabrändiin perustuvan pelin ja kolmannen, vielä julkaisemattoman peliprojektin kehitys edistyy suunnitellusti.

Valtaosa potentiaalisista lisenssikumppaneistamme, kuten kansainväliset tv-yhtiöt ja elokuvastudiot, sekä markkinoinnin pääyhteistyökumppanit sijaitsevat Yhdysvalloissa. Aiomme vahvistaa paikallista presenssiämme Yhdysvaltojen länsirannikolla perustamalla markkinointi- ja liiketoiminnan kehitys -toiminnoista koostuvan, muutamia henkilöitä työllistävän toimiston Los Angelesiin vuoden 2018 ensimmäisellä neljänneksellä.

Olemme onnistuneet rekrytoimaan kokeneita pelinkehittäjiä sekä Suomesta että ulkomailta. Kolmannen neljänneksen lopussa Next Games työllisti yhteensä 104 henkilöä. Olemme ylpeitä panostuksestamme henkilöstömme viihtyvyyteen ja vuoden 2018 aikana siirrymme uusiin toimitiloihin Helsingissä. Uudet toimitilat on mitoitettu noin 200 henkilölle, mikä odotetaan kattavan yhtiön lähivuosien kasvutarpeen.

### Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja  
Next Games



## Liikevaihto ja tuloksen kehitys

Yhtiö jatkoi edelleen The Walking Dead: No Man's Land -pelin kehitystä, minkä johdosta liikevaihto nousi 31 % vuoden 2016 tammi-syyskuuhun verrattuna. Myyntikateprosentti parani ja oli 36 %, liiketuloksen ollessa -2,1 miljoonaa euroa. Liiketulokseen vaikutti pääasiallisesti tulevien pelien kehitysmenot ja niihin liittyvät investoinnit sekä henkilöstökulut, jotka olivat yhteensä 1,9 miljoonaa euroa.

Yhtiön ARPDau-luku oli ajanjaksolla 0,20 euroa. Edellisen tarkastelukauden ARPDau-luku oli 0,19 euroa. Yhtiön päivittäisten pelaajien määrä, eli DAU-luku, nousi 12 % ja oli 455 301, kun se vertailukaudella tammi-syyskuussa 2016 oli 406 457. Tämä tarkoittaa että yhtiöllä oli tarkastelukaudella enemmän päivittäisiä käyttäjiä vertailukateen verrattuna.

## Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

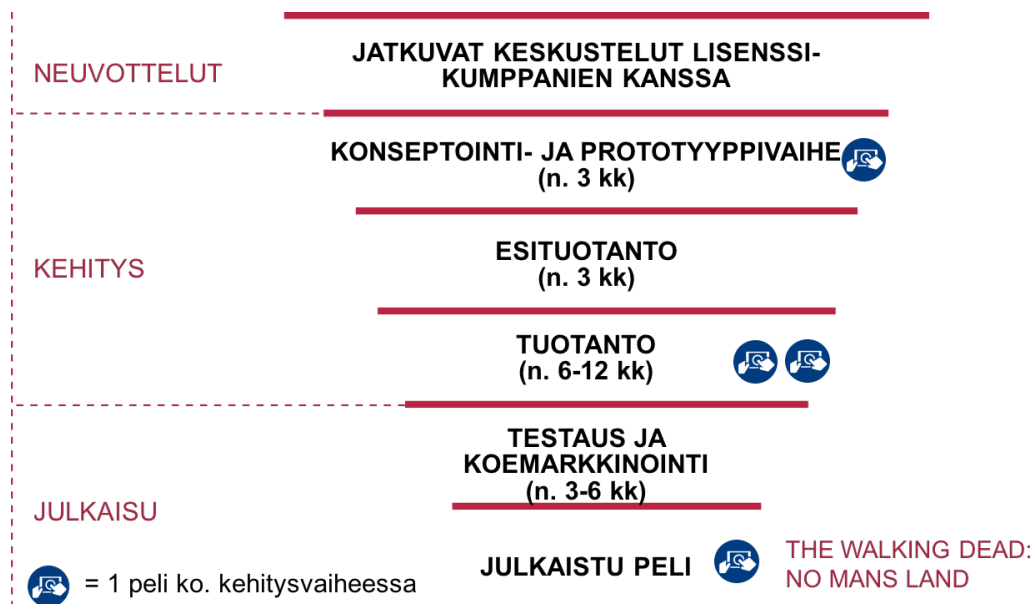
Next Gamesilla on The Walking Dead: No Man's Land -pelin lisäksi kolme kehittämisvaiheessa olevaa peliä ja kunkin pelin kehitys edistyy suunnitelmien mukaisesti.

The Walking Dead: No Man's Land -pelin liikevaihto kasvoi ja yhtiön DAU/MAU-suhteluku nousi 26 %:sta 34 %:iin. DAU/MAU-suhteen nousu kertoo pelin pelaajaprofiilin muuttuneen siten, että päivittäin peliä pelaavien osuus on kasvanut suhteessa kuukausittain peliä pelaaviin. Tämä on merkki onnistuneesta markkinoinnista ja pelaajien sitoutumisesta, kun aiempaa suurempi osuus pelaajakunnasta pelaa peliä useammin.

Lisätyn todellisuuden (Augmented Reality, AR) teknologiaa ja paikkatietoa hyödyntävä, The Walking Dead tv-sarjaan perustuva, The Walking Dead: Our World-peli lähestyy nk. koemarkkinointivaihetta, jossa peli julkaistaan rajatulle määrälle käyttäjiä tai tietyille markkinoille testaustarkoituksessa. Koemarkkinoinnin aikana yhtiö testaa teknologiansa toimivuutta, pelin houkuttelevuutta ja tuottokykyä. Koemarkkinoinnin arvioidaan alkavan vuoden 2017 lopussa, viimeistään vuoden 2018 tammikuussa. The Walking Dead: Our World on siten tällä hetkellä yhtiön pisimmälle edennyt peliprojekti.

Next Gamesilla on mahdollisuus The Walking Dead: Our Worldin avulla olla yksi edelläkävijöistä lisättyyn todellisuuteen ja paikkatietoon pohjautuvien pelien saralla, sillä näiden teknologioiden hyödyntäminen, ja erityisesti niiden yhdistäminen saman tuotteen sisällä, vaatii erityistä teknologiaosaamista. Kategoriassa on siksi tällä hetkellä hyvin niukasti vartenotettavia kilpailevia tuotteita, jotka olisivat tuotekehityksessään yhtä pitkällä kuin Next Games.

Blade Runner -elokuvabrändiin pohjautuva peli, ja kolmas, kolmannen lisenssikumppanin kanssa kehityksessä oleva peli edistyvät kukin oman suunnitelmansa mukaisesti. Lisäksi yhtiö käy jatkuvasti aktiivisia neuvotteluja eri lisenssikumppanien kanssa. Yhtiö tiedottaa pelien julkaisuaikatauluista jatkossa kvartaaliraporttiensa yhteydessä projektien edetessä.



## Strategia ja liiketoimintanäkymät

Tarkastelukaudella yhtiö keskittyi strategiansa mukaisesti päätuotteensa The Walking Dead: No Man's Land-pelin kehitykseen, sekä uusien pelien kehitykseen ja aktiivisiin neuvotteluihin uusien lisenssikumppanien kanssa. Yhtiöllä on tällä hetkellä kolme uutta lisenssieihin perustuvaa peliä työn alla, joista The Walking Dead: Our World on siirtymässä testaus- ja koemarkkinointivaiheeseen.

Vahvistaakseen tulevien vuosien tuoteportfoliotansa, yhtiö käy jatkuvia keskusteluja ja neuvotteluja mahdollisten lisenssikumppanien kanssa. Valtaosa potentiaalisista lisenssikumppaneista, kuten kansainväliset tv-yhtiöt ja elokuvastudiot, sekä markkinoinnin pääyhteistyökumppanit sijaitsevat Yhdysvalloissa, Los Angelesissa. Yhtiö aikoo vahvistaa paikallista presenssiään Yhdysvaltojen länsirannikolla perustamalla toimiston Los Angelesiin vuoden 2018 ensimmäisen neljänneksen aikana. Toimisto tulee koostumaan pääasiallisesti liiketoiminnan kehitys- ja markkinointihenkilöstöstä.

Yhtiön tuoteportfolio koostuu toistaiseksi yhdestä merkittävää liiketoimintaa tuottavasta pelistä, joka kannattelee yhtiön kulurakennetta, eli kehitteillä olevaa kolmea muuta peliä ja etupainotteisia investointeja uusien pelien markkinointiin. Lisäksi yhtiö investoi uusiin toimitiloihin. Tämän oletetaan vaikuttavan yhtiön kannattavuuteen ennen uusien pelien lanseerauksia ja niistä mahdollisesti syntyviä tuloja. Yhtiö pyrkii aiemmin ilmoitetun mukaisesti julkaisemaan vähintään yhden pelin vuodessa alkaen vuonna 2018.

## Henkilöstö ja johto

Henkilöstön määrä kasvoi kolmannen kvartaalin aikana 11 henkilöllä ja oli katsauskauden lopussa yhteensä 104 henkilöä. Organisaation kasvu johtuu pääasiallisesti uusien pelien tuotantotiimien ja markkinointitiimien vahvistamisesta.

Yhtiö panostaa henkilöstön hyvinvointiin monin eri tavoin. Viihtyisä ja toimiva työympäristö on tärkeä osa kokonaisuutta ja yhtiön kasvun myötä myös toimitilojen uusiminen on tarpeellista. Yhtiö on vuokrannut uudet toimitilat Helsingin keskustasta. Uudet toimitilat tullaan ottamaan käyttöön arviolta kevään 2018 aikana.

## Tulevat tapahtumat

**29.11. - 30.11.2017** - SIJOITUS INVEST-tapahtuma (Messukeskus, Helsinki)  
Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen esiintyy

**30.1.2018** - Tilinpäätöstiedote 2017

Helsinki 3.11.2017

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 tunnuslukujen määritelmät

**DAU** (daily active users) tarkoittaa päivittäisiä aktiivisia käyttäjiä. Pelaajan lasketaan olevan päivittäinen käyttäjä jos käyttäjä kirjautuu sisään peliin vähintään kerran 24 tunnin ajanjakson aikana. 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** Liikevaihto oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon muutoksella (+/-)

**Myyntikate** Liikevaihto vähennettynä ostoilla ja palveluilla

**Käyttökate** Liikevoitto (-tappio) lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla

**Oikaistu käyttökate** Käyttökate oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon ja Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutoksilla sekä oikaistuna pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitoilla ja tappioilla

**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.





Nextgames.com | @nxtgms | facebook.com/nxtgms

