



NEXT GAMES™

Q3

Next Games Oyj

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Tammi-syyskuu 2018



Next Games Oyj liiketoimintakatsaus tammi-syyskuu 2018: The Walking Dead: Our World julkaistiin heinäkuussa, tekniset haasteet vaikuttivat pelin menestykseen

Heinä-syyskuu 2018 lyhyesti:

- Liikevaihto oli 13,4 miljoonaa euroa (6,4 miljoonaa euroa), vertailukauteen nähden kasvua oli 110 %.
- Myyntikate oli -11 % (33 %) liikevaihdosta
- Liiketulos oli -10,7 miljoonaa euroa (-2,1 miljoonaa euroa)
- The Walking Dead: Our World -peli julkaistiin maailmanlaajuisesti 12. heinäkuuta
- Yhtiö solmi uuden lisenssisopimuksen viihdealan johtavan toimijan kanssa

Tammi-syyskuu 2018 lyhyesti:

- Liikevaihto oli 23,9 miljoonaa euroa (25,8 miljoonaa euroa), vertailukauteen nähden laskua oli 7 %.
- Myyntikate oli 5 % (36 %) liikevaihdosta
- Liiketulos oli -18,7 miljoonaa euroa (-2,1 miljoonaa euroa)
- Henkilöstömäärä kasvoi 143 (104) työntekijään. 2018 3. neljänneksen aikana henkilöstömäärä kasvoi 11 henkilöä.
- Tarkastelukauden lopussa, 30.9.2018 yhtiöllä oli kassavaroja 8,8 miljoonaa euroa. Tämän lisäksi yhtiöllä on viiden miljoonan euron käyttämätön tililiimiitti. Rahavarat edellisen kauden lopussa, 30.6.2018 olivat 16,9 miljoonaa euroa.

Vertailuluvut suluissa viittaavat edellisvuoden vastaavaan jaksoon, ellei toisin ole mainittu.

Avainluvut:

(EUR 1000)	7-9/2018	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017
Liikevaihto	13 435	6 385	23 912	25 837
Bruttomyynti	13 787	6 163	24 236	24 451
Myyntikate	-1 543	2 128	1 150	9 206
Liiketulos (EBIT)	-10 718	-2 113	-18 708	-2 120
Käyttökate (EBITDA)	-10 001	-1 941	-17 303	-1 292
Oikaistu käyttökate (Adjusted EBITDA)	-9 767	-2 076	-17 083	-1 553
Prosenttiosuus liikevaihdosta				
Myyntikateprosentti	-11 %	33 %	5 %	36 %
Käyttökateprosentti	-74 %	-30 %	-72 %	-5 %
Liiketulosprosentti	-80 %	-33 %	-78 %	-8 %
Prosenttiosuus bruttomyyntistä				
Oikaistu käyttökateprosentti	-71 %	-34 %	-70 %	-6 %

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

Operatiiviset tunnusluvut pitävät sisällään yhdistetyt luvut yhtiön julkaistuista peleistä.
Tunnuslukujen määritelmät löytyvät raportin lopusta.

	7-9/2018	7-9/2017	1-9/2018	1-9/2017
DAU	668 566	371 437	430 656	455 301
MAU	3 205 333	1 136 151	1 642 497	1 357 789
ARPPU (USD)	0,26	0,21	0,24	0,22
ARPPU (EUR)	0,22	0,18	0,21	0,20



Toimitusjohtaja Teemu Huuhtanen:

Vuoden 2018 aikana Next Games on keskittynyt strategiansa mukaisesti tuomaan uusia tuotteita markkinoille sekä The Walking Dead: No Man's Land -pelin edelleenkehittämiseen. Ensimmäisen yhdeksän kuukauden liikevaihto oli 23,9 miljoonaa euroa, kun se edellisvuoden vastaavana ajanjaksona oli 25,8 miljoonaa euroa. Katsauskauden myyntikate oli 5 %, kun se edellisvuonna oli 36 %. Liikevaihdon laskuun vaikutti The Walking Dead: No Man's Land -pelin vertailukautta pienempi myynti ja myyntikatteen laskuun The Walking Dead: Our World -pelin lanseerauksen yhteydessä tehdyt pelaajahankintainvestoinnit. ARPDau (keskimääräinen tulo päivittäistä käyttäjää kohden) oli ajanjaksolla 0,21 euroa, kun se edellisvuonna oli 0,20 euroa.

Vuoden 2018 kolmas neljännes käynnistyi AMC:n tv-sarjaan perustuvan The Walking Dead: Our World -pelin julkaisulla 12. heinäkuuta.



Yhtiö teki julkaisun jälkeen huomattavia markkinointi-investointeja maailmanlaajuisesti, erityisesti pelin päämarkkinoilla Yhdysvalloissa ja Euroopan suurimmissa maissa, ja tavoitteli investoinneilla liikevaihdon huomattavaa kasvua.

Yhtiön tavoitteena oli saavuttaa pelille yhden miljoonan päivittäisen käyttäjän määrä (DAU) lanseerauksen jälkeisten viikkojen aikana pohjautuen pelin monetisaatiopotentiaaliin, minkä perusteella markkinointi-investointisuunnitelma tehtiin. Pelille onnistuttiin hankkimaan ensimmäisten viikkojen aikana huomattava määrä päivittäisiä käyttäjiä samaan aikaan kuin pelin avainluvut, retentio ja monetisaatio, saavuttivat yhtiön odotuksia vastanneen tason. Peli saavuttikin top 50 grossing (liikevaihtoa mittaava lista) -listasijoituksen useilla avainmarkkinoilla, joten yhtiö voi olla tyytyväinen pelin ensimmäisten viikkojen performanssiin.

Kun käyttäjien määrä nousi pelissä ensimmäisten viikkojen aikana, pelissä havaittiin teknisiä haasteita, jotka heikensivät pelin toiminnallisuutta, joilla oli negatiivinen vaikutus pelin liikevaihdon kehitykseen. Tämän seurauksena yhtiö laski peliin kohdistettujen markkinointi-investointien tasoa huomattavasti suunniteltua alemmalle tasolle. The Walking Dead: Our World saavutti 625 tuhannen aktiivisen päivittäisen käyttäjän tason ennen teknisten haasteiden alkamista.

Korjausten ansiosta pelin tekniset virhetilanteet ovat vähentyneet, peliin liittyvien tunnuslukujen lasku tasaantui ja tunnusluvut kääntyivät syyskuun loppupuolella nousuun. Teknisillä haasteilla on kuitenkin ollut huomattava hidastava vaikutus pelin liikevaihdon kehittymiseen. Tämän liiketoimintakatsauksen julkaisuhetkellä yhtiön kumpaan julkaistua peliä, No Man's Landia ja Our Worldia operoidaan voitollisella käyttökatteella.

Our Worldin teknisillä haasteilla on ollut negatiivinen vaikutus lanseerauksen yhteydessä tehtyjen markkinointi-investointien takaisinmaksu-aikaan, joka on alun perin arvioitua pidempi. Tämän liiketoimintakatsauksen julkaisuhetkellä yhtiö on saavuttanut investoinneilleen kahden kolmasosan takaisinmaksun. Takaisinmaksuajan arvioidaan olevan vähintään tuplaantunut yhtiön tavoitteleman keskimääräisen 120 päivän takaisinmaksuajan sijasta. Lisäksi kolmannen vuosineljänneksen serverikulut ovat olleet teknisten haasteiden johdosta suhteellisesti korkeammalla tasolla, kuin yhtiön pitkän aikavälin tavoitetilassa.

Our Worldin hidastunut liikevaihdon kehitys, markkinointi-investointien pidentynyt takaisinmaksu-aika sekä odotettua korkeammat serverikulut vaikuttavat yhtiön kassatilanteeseen. Tämän johdosta yhtiö harkitsee eri vaihtoehtoja vahvistaakseen taloudellista asemaansa osana riskienhallintasuunnitelmaa. Vaikka julkaistuja pelejä operoidaan voitollisesti, pelien yhteistuotot eivät ennen Our Worldin liiketoiminnan kasvattamista kata kehitysvaiheessa olevien tuotteiden kustannuksia. Yhtiön näkemyksen mukaan kassatilanteen vahvistaminen on tärkeää tarvittavan käyttöpääoman turvaamiseksi, jotta liiketoiminnan kasvun edellyttämät toimenpiteet sekä tuotekehityksessä olevien pelien kehitys ja julkaisu voidaan toteuttaa suunnitellusti.

Kolmas vuosineljännes oli yhtiölle haastava erityisesti Our World -pelin lanseeraukseen liittyneiden odotuksien näkökulmasta. Olen tässä tilanteessa tyytyväinen koko Next Games -tiimin yhteisponnistuksiin Our Worldin eteen sekä korjaussuunnitelmien nopeasta, mutta hallitusta täytäntöönpanosta, jolla tilanne on saatu käännettyä oikeaan suuntaan jatkoa ajatellen. Next Gamesin tulevaisuuden rakentaminen jatkuu myös vakaasti, kun yhtiö on 3. neljänneksen aikana solminut uuden lisenssikumppanuuden viihdealan johtavan toimijan kanssa erittäin halutusta lisenssistä.



Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja
Next Games

Liikevaihto ja tuloksen kehitys

Yhtiön liikevaihto kasvoi kolmannella vuosineljänneksellä 13,4 miljoonaan euroon ja oli 110 % suurempi kuin vertailukaudella 2017. Suurin tekijä kasvun taustalla oli The Walking Dead: Our World -pelin maailmanlaajuinen lanseeraus. Lanseeraushetkellä yhtiö panosti suunnitellusti voimakkaasti pelaajahankintaan, mikä näkyy liikevaihdon huomattavassa, 110 prosentin, kasvussa heinä-syyskuussa verrattuna tarkastelukauteen heinä-syyskuu 2017. Investoinnit The Walking Dead: Our Worldin kasvuun olivat suunniteltuja, ja niistä johtuva negatiivinen kate oli näin ollen odotettavissa. The Walking Dead: No Man's Land -pelin myynti, kannattavuus ja vaikutus yhtiön tulokseen on pysynyt kolmannella neljänneksellä tuotteelle tavanomaisella tasolla.

Yhtiön liikevaihto oli koko katsauskaudella (tammi- syyskuu) 23,9 miljoonaa euroa. Vertailukauteen nähden yhtiön liikevaihto oli 7 % pienempi. Liikevaihdon laskun syynä oli The Walking Dead: No Man's Landin vertailukautta pienempi myynti. Katsauskauden myyntikate-% oli 5 % (36 %). Suurin syy myyntikatteen laskuun oli pelaajahankintainvestoinnit The Walking Dead: Our Worldin lanseerauksen yhteydessä. Tarkastelukauden lopussa yhtiöllä oli kassavaroja 8,8 miljoonaa euroa. Tämän lisäksi yhtiöllä on viiden miljoonan euron käyttämätön tililiimiitti. Rahavarat edellisen kauden lopussa, 30.6.2018 olivat 16,9 miljoonaa euroa.

Pelaajahankintaan on tehtävä etupainotteisia investointeja, jolloin yksittäisen latauksen hankintakustannus Next Gamesille (CPI - Cost Per Install) muodostuu pelin lataushetkellä. Pelaajaa kohden saatava tuotto (LTV - Life Time Value, eli yhteenlaskettu tuotto pelaajaa kohden) muodostuu kuitenkin vasta myöhemmin. Tuotteen kannattavuus pitkällä aikavälillä liittyykin nimenomaan LTV:n ja CPI:n väliseen erotukseen. Yhtiöllä on mahdollisuuksia vaikuttaa sekä hankintakustannukseen (CPI) että tuottoon per pelaaja (LTV), ja näiden perusteella peliin tehdään markkinointiin ja tuotekehitykseen liittyviä investointipäätöksiä.

Pelaajahankinnan kustannusten takaisinmaksuaika voi olla erityyppisille peleille hyvin erilainen riippuen pelin monetisaatioprofiilista. Pääsääntöisesti Next Games pyrkii saavuttamaan The Walking Dead: Our Worldin markkinointi-investointineilleen 120 päivän takaisinmaksuajan. Teknisten haasteiden johdosta Our Worldin investointien takaisinmaksuaika on pidentynyt, ja on yhtiön arvion mukaan vähintään kaksinkertaistunut. Tällä on vaikutusta yhtiön kassatilanteeseen ja yhtiö harkitsee eri vaihtoehtoja vahvistaa taloudellista asemaansa käyttöpääoman turvaamiseksi osana riskienhallintasuunnitelmaa.

Lanseerauksen jälkeisinä viikkoina tekniset haasteet ja virhetilanteet vaikuttivat negatiivisesti pelaajakokemukseen, jonka luonnollisena seurauksena retentio (pelaajien pysyvyys pelissä), sekä ARPDAU (keskimääräinen tulo päivittäistä käyttäjää kohden) laskivat mukaan alle pelin tavoitetason. Koska pelaajien odotettu rahallinen tuotto (LTV) perustuu pelaajan halukkuuteen jatkaa pelaamista, ja käyttää pelissä rahaa, haasteiden seurauksena odotettu tuotto pelaajaa kohden laski. Samaan aikaan yhtiön pelaajahankintakustannukset (CPI) lähtivät nousuun, jolloin kannattavuus hankittua pelaajaa kohden laski ja yhtiö päätti viipymättä skaalata markkinointia alas.

Samaan aikaan yhtiön serverikulut ovat olleet ennakoitua korkeammalla tasolla, kun puolestaan tulevien tuotteiden kiinteät tuotekehityskustannukset ovat säilyneet ennallaan. Yhtiö päätti kasvattaa serverikapasiteettia pyrkiäkseen pitämään pelin virhetilanteet mahdollisimman vähäisinä, mikä nosti serverikustannukset ennustettua korkeammalle tasolle kolmannella vuosineljänneksellä. Kolmannen vuosineljänneksen serverikulut olivat suhteellisesti korkeammalla tasolla kuin yhtiön pitkän aikavälin tavoitetilassa.

Alla olevat taulukot kuvaavat yhtiön kulujen jaottelua per yksikkö, sekä jäljempänä oleva taulukko kuvaa Our Worldin tilannetta ennen ja jälkeen markkinointi-investointien sopeuttamista. Raportointikauden loppuun mennessä yhtiön kummatkin julkaistut pelit, Our World ja No Man's Land, olivat käyttökatteeltaan positiivisia, mutta uusien pelien kehitys vaatii investointeja.

Yhtiö ei normaalisti raporteissaan erittele kuluja yksikkötasolla, ja tekee tämän raportin kohdalla yksittäisen poikkeuksen.

7-9/2018	TWD: No Man's Land	TWD: Our World	Pelikehitys	Teknologia	Hallinto	Yhteensä
Liikevaihto	5 672	7 764				13 435
Myyntikate	1 630	-3 156	-16			-1 543
Henkilöstö- ja liiketoiminnan muut kulut	-665	-4 591	-2 032	-486	-684	-8 458
Käyttökate	965	-7 747	-2 048	-486	-684	-10 001

1-9/2018	TWD: No Man's Land	TWD: Our World	Pelikehitys	Teknologia	Hallinto	Yhteensä
Liikevaihto	15 976	7 937				23 912
Myyntikate	4 658	-3 471	-37			1 150
Henkilöstö- ja liiketoiminnan muut kulut	-2 723	-7 589	-4 958	-1 391	-1 792	-18 452
Käyttökate	1 934	-11 060	-4 995	-1 391	-1 792	-17 303

Yhtiö tiedotti 25.9.2018, että yhtiö on ryhtynyt Our Worldiin liittyviin korjaustoimenpiteisiin ja että yhtiöllä on selkeä ymmärrys siitä, mitä toimenpiteitä on tehtävä tilanteen korjaamiseksi. Yhtiö on sittemmin saavuttanut pelin avainluvuissa paremman tason teknisten korjaustoimenpiteiden ansiosta ja skaalannut markkinointi-investointeja hallitusti kohti tavoitetasoa. Yhtiön näkemys pelin monetisaatiopotentialista ei ole muuttunut ja yhtiö uskoo tuotteen suorituskykyyn jatkossa. Lokakuun aikana yhtiö onkin pystynyt nostamaan kannattavasti pelaajahankinnan volyyymiä, joka on näkynyt päivittäisen pelaajamäärän laskun tasaantumisenä. Pelin lanseeraushetken markkinointisuunnitelman tavoitteena oli hankkia peliin miljoona päivittäistä käyttäjää. Ennen teknisistä haasteista johtunutta markkinointi-investointien pienentämistä pelissä oli 625 tuhatta päivittäistä käyttäjää.

Alla oleva taulukko kuvaa The Walking Dead: Our Worldin tilannetta ennen ja jälkeen markkinointitoimenpiteiden sopeuttamista pelin sen hetkisen suorituskyvyn tasolle. Taulukosta voi havaita, että peli on kääntynyt yhtiölle kannattavaksi 3. neljänneksen toisella puoliskolla.

TWD: Our World	1.7-15.8.2018	16.8-30.9.2018	Yhteensä
Liikevaihto	4 626	3 138	7 764
Myyntikate	-3 995	839	-3 156
Henkilöstö- ja liiketoiminnan muut kulut	-3 912	-679	-4 591
Käyttökate	-7 907	161	-7 747

Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

The Walking Dead: No Man's Land

The Walking Dead: No Man's Landin kehitys on jatkunut katsauskaudella ja pelin myynti ja kannattavuus on pysynyt keskimäärin tuotteelle tavanomaisella tasolla. Kolmannen neljänneksen aikana pelin live-operointia on jatkettu aktiivisesti kehittämällä uusia pelin sisäisiä, päivittäisiä tapahtumia. Yhtiö on tyytyväinen kesän aikana tehdyn "Summer of Explosions" -kampanjan menestykseen ja kerää opit jatkoa ajatellen myös uusien toiminnallisuuksien kehitykseen. Kolmannella neljänneksellä peli menestyi erityisen hyvin Japanissa, jossa peli julkaistiin kesäkuussa 2018. Japani kasvoi neljänneksen aikana myynnissä mitaten pelin toiseksi suurimmaksi yksittäiseksi markkinaksi.

The Walking Dead: Our World

The Walking Dead: Our World on innovatiivinen lokaatiopohjainen lisätyn todellisuuden teknologiaan perustuva mobiilipeli, joka pohjautuu uudenlaiseen pelimekaniikkaan. Peli on genrensä edelläkävijä Google Maps karttateknologian integroinnissa ja karttadatan hyväksikäytössä mielenkiintoisen ja vaihtelevan pelikokemuksen luomiseksi.

Peli julkaistiin maailmanlaajuisesti 12. heinäkuuta, jonka jälkeen syyskuun loppuun mennessä peliin oli tehty yhteensä kuusi päivitystä, ja lisäksi lukuisia serveripuolen korjauksia. Ajanjakson aikana peliin lisättiin useiden teknisten korjausten lisäksi useita käyttäjäkokemukseen liittyviä parannuksia, kehitettiin valmiiksi The Walking Dead TV-sarjan sisältöä odottamaan tuotantokauden alkua sekä ystävienkutsumistoiminto.

Peliin lisättiin syyskuussa tehdyn päivityksen myötä "Bait" toiminnallisuus, jota testattiin ensin pienellä käyttäjäryhmällä ja se julkaistiin yleisölle katsauskauden jälkeen lokakuussa. "Bait" toiminnallisuuden avulla pelaajat luovat kartalle tehtäviä, joissa pelataan loppumattomia zombielaumoja vastaan. Kartan sijainnissa ja lähistöllä olevat pelaajat voivat pelata samoja bait-tehtäviä reaaliaikaisesti. Alustava palaute tästä pelimekaniikasta on ollut erittäin positiivista, ja pelaajat yrittävät löytää parhaita strategioita optimoidakseen tuloksiaan ja palkintoja sekä kokoontuvat yhdessä pelaamaan bait-tehtäviä.

Pelin teknisiä korjaustoimenpiteitä jatketaan edelleen, mutta samanaikaisesti kehitetään uusia toiminnallisuuksia, joita tullaan julkaisemaan vielä vuoden 2018 aikana. Tuotetiimi keskittyy myös kehittämään pelin sisäisiä tapahtumia ja työkaluja, jotta live-operoinnin kautta luodaan uusia mahdollisuuksia liikevaihdon kehittymiselle.

Pelien kehitysvaiheet ja tuotekehityspotki

Blade Runner

Blade Runner -peli on edelleen testaus- ja koemarkkinointivaiheessa yhdellä markkinalla. Blade Runner -pelin kehityksessä ja markkinointisuunnitelmissa on otettu huomioon Our World -projektista kerätyt opit muun muassa live-eroinnista, markkinointi-investointien ajoituksesta ja riskienhallinnasta.

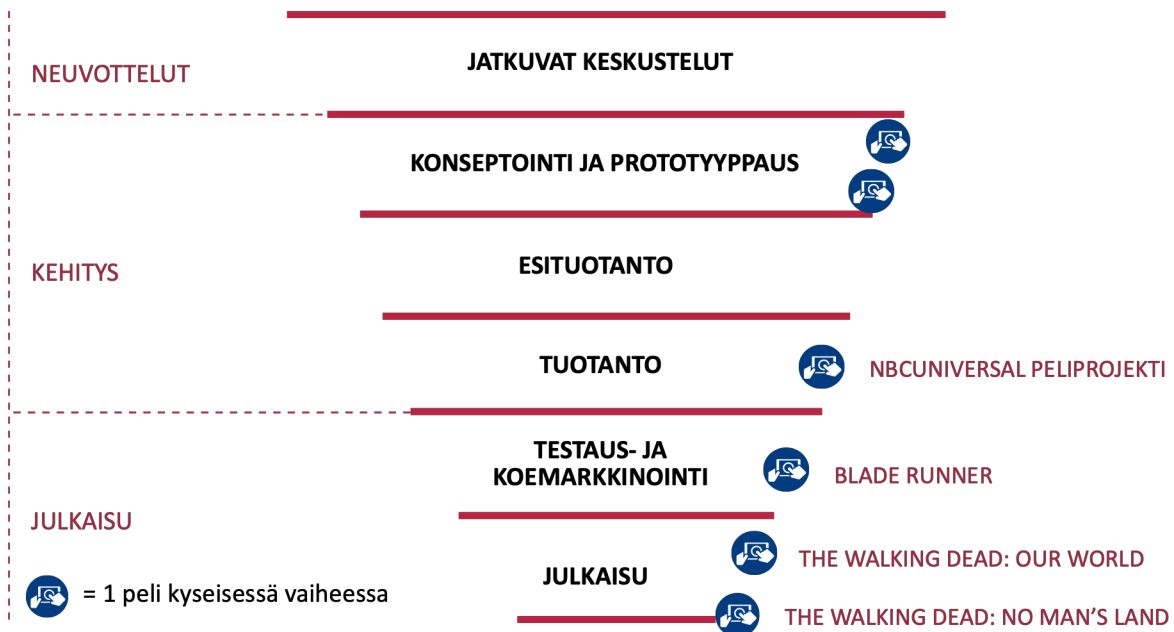
NBCUniversal peliprojekti

NBCUniversalin kanssa yhteistyössä tehtävä projekti on tuotantovaiheessa. Yhtiö on tehnyt aktiivista pelaajatutkimusta valitulle pelimekaniikalle, todentaakseen sen toimivuuden keskeisten kohderyhmien keskuudessa.

Julkistamattomat projektit

Yhtiöllä on konseptointi- ja prototyyppivaiheessa yksi peli vielä julkistamattoman yhteistyökumppanin kanssa. Lisäksi 3. neljänneksen aikana yhtiö on solminut uuden lisenssisopimuksen viihdealan johtavan toimijan kanssa erittäin halutusta lisenssistä. Yhtiöllä on siten kaksi julkistamatonta tuotetta konseptointi- ja prototyyppivaiheessa.

Pelien kehitysvaiheet



Strategia ja liiketoimintanäkymät

Tammi-syyskuun aikana yhtiön fokus on ollut The Walking Dead: Our Worldin lanseerauksessa ja julkaisun jälkeisissä korjaustoimenpiteissä. Yhtiö jatkaa edelleen strategiansa mukaista suunnitelmaa julkaista yhden uuden pelin per vuosi.

Henkilöstö ja johto

Henkilöstön määrä kasvoi kolmannen neljänneksen aikana 11 henkilöllä ja oli katsauskauden lopussa yhteensä 143 henkilöä, jotka edustavat 19:ää eri kansallisuutta. Katsauskauden aikana 33 % henkilöstöstä työskenteli The Walking Dead: Our World -pelin parissa, 14 % The Walking Dead: No Man's Land -pelin parissa, 42 % uusissa projekteissa ja 11 % hallinnollisissa tehtävissä. Yhtiö ei suunnittele kasvattavansa henkilöstömäärää näillä näkymin.

Tulevat tapahtumat

Tilinpäätöstiedote tilikaudelta 2018 julkaistaan perjantaina 15.2.2019.

Helsinki 2.11.2018

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.

eCPM - effective cost per mille = todellinen kustannus tuhatta mainosnäyttöä kohden

CTR - Click-Through Rate = kuinka moni mainoksen nähneistä on klikannut sitä (%)

CVR - conversion to installs ratio = kuinka moni mainosta klikanneista lataa pelin sovelluskaupasta (%)

CPI - Cost Per Install = todellinen kustannus per pelin lataus

LTV - Life Time Value = keskimääräinen pelaajakohtainen kokonaistuotto

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 (+)



NEXT GAMES™

