



NEXT GAMES

TAMMI-MAALISKUU 2019

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Teemu Huuhtanen
Toimitusjohtaja



Q1 2019 PÄHKINÄNKUORESSA

Onnistunut kulusäästöohjelman toimeenpano

- Kulusäästöt toteutuvat - Noin 550 tuhannen euron kuukausittaiset säästöt palkoissa, hallinto- ja tuotekehityskuluissa, yhteensä vuositasolla noin 6,5 miljoonaa, verrattuna vuoden 2018 toisen puoliskon keskitasoon

Uusi toimintamalli ja uudistettu pelinkehitysprosessi

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



Q1 2019 PÄHKINÄNKUORESSA

- **Liikevaihto kasvoi 104 %** vertailukauteen nähden 9,8 miljoonaan euroon (4,8 milj)
- **Huomattava ARPDAUn ja DAUn kasvu**
- Bruttokate oli 5,6 miljoonaa euroa (2,8 miljoonaa), 57 %:a liikevaihdosta (58 %)
- Oikaistu liiketulos oli -1,3 miljoonaa euroa (-2,1 milj.)
- Kassavarat 4,9 miljoonaa euroa jonka lisäksi 5 milj. euron käyttämätön tililimiitti 1. neljänneksen lopussa
- Yhtiön kassatilanne on suunnitelmien mukaisesti alkanut asettumaan vakaalle tasolle helmikuusta 2019 alkaen





Cleared



LVL03



Cleared



LVL05

PELIEN KEHITYSVAIHEET

SEASON 9 MISSIONS

THE
WALKING DEAD
OUR WORLD

amc  NEXT GAMES



THE WALKING DEAD: OUR WORLD - AVAINLUVUT

TWD: Our World	Tammi-Maalis 2019	Tammi-Maalis 2018
DAU	210 693	-
MAU	982 345	-
ARPDau (US)	0,29	-
ARPDau (EUR)	0,26	-

Kaikkien aikojen ARPDau-ennätys 0,31 EUR
maaliskuussa - Jatkuva myyntistrategioiden
testaus alkaa tuottaa tulosta ja näkyy siten
avainluvuihin



THE WALKING DEAD: OUR WORLD

- Yhtiö on myös tutkinut lisätulonlähteitä pelille ja aloittanut lokaatiopohjaisten mainosten pilotoinnin, sekä tutkinut tavallisten videomainosten integrointia peliin
- Markkinointipanostukset ovat pysyneet katsauskauden aikana tavanomaisella tasolla ja skaalaustoimenpiteitä ei ole vielä toistaiseksi aloitettu. Pelin kasvattamisen aloittaminen vaatii vielä parannuksia pelin pitkän aikavälin retentioon.



THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND



THE WALKING DEAD: NO MAN'S LAND - AVAINLUVUT



TWD: No Man's Land	Tammi-Maalis 2019	Tammi-Maalis 2018
DAU	225 048	300 367
MAU	669 181	977 754
ARPDau (US)	0,25	0,21
ARPDau (EUR)	0,22	0,17

Liikevaihto pysyi stabiilina ensimmäisellä neljänneksellä vertailukauteen nähden



THE WALKING DEAD: NO MAN'S LAND

- The Walking Dead: No Man's Land juhlisti The Walking Dead tv-sarjan 9. tuotantokauden toisen puoliskon alkamista julkaisemalla uutta, sarjan tapahtumiin perustuvaa pelattavaa sisältöä. Lisäksi peliin julkaistiin muuta uutta sisältöä, kuten uusia hahmoja ja aseita.
- Pelin avainluvut ovat pysyneet tasaisella tasolla ensimmäisellä neljänneksellä ja peli itsenäisenä projektina on jatkunut kannattavana.
- Samanaikaisesti tiimin kokoa on jonkin verran pienennetty, kun yhtiö on kohdistanut resursseja uusiin projekteihin.



THE OFFICIAL MOBILE GAME

BLADE RUNNER

N E X U S



ALCON
INTERACTIVE GROUP

N NEXT GAMES

BLADE RUNNER NEXUS

- Yksi uusi koemarkkina avattiin huhtikuussa neljän aiemman koemarkkinan lisäksi.
- Syvän pelimekaniikkansa johdosta pelin optimointi on monimutkaisempaa, joten testaus- ja koemarkkinointivaihe kestää pidempään kuin yhtiön aiemmin julkaistujen pelien kohdalla.
- Pelin testauksessa on keskitytty ensikokemuksen ja ensimmäisten päivien retention optimointiin ja parantamiseen
- Pelaajien keskimääräinen peliin käytetty aika on verraten korkea, mikä osoittaa lupaavia merkkejä pelin kiinnostavuudesta keskeisen kohdeyleisön keskuudessa
- Peliin hankitut käyttäjämäärät eivät volyymiltaan ole vielä suuria, mutta CPI (cost per install), eli käyttäjähankintahinta, on alustavan arvion mukaan kilpailukykyinen muihin saman lajityypin peleihin verraten

BLADE RUNNER



ALCON
INTERACTIVE GROUP



NEXT GAMES



UUDET PROJEKTIT

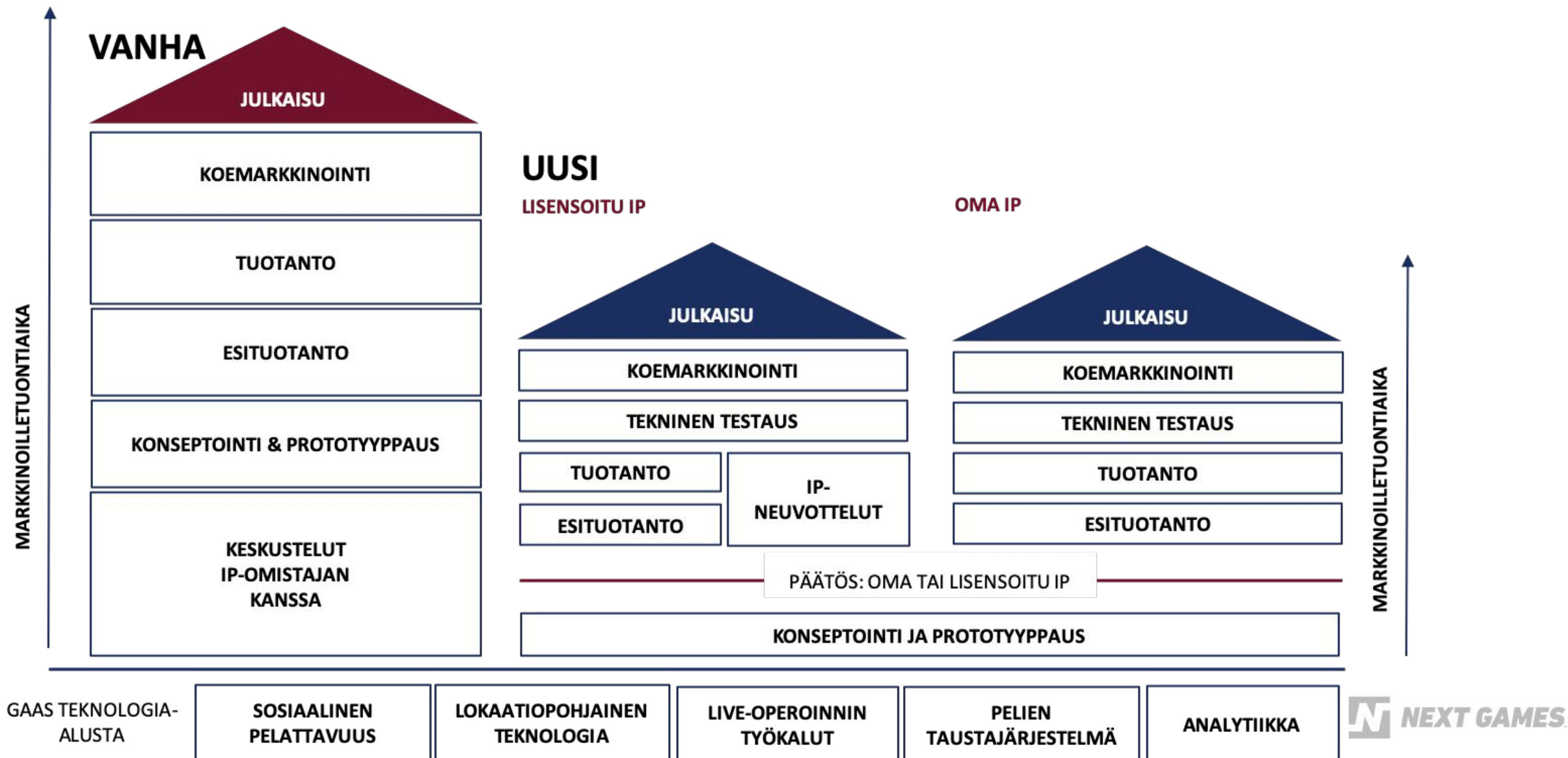
- Kaksi kolmannen osapuolen lisenssiin perustuvaa ja yksi ei-kolmannen osapuolen lisenssiin perustuva peli, on konseptointi- ja prototyypivaiheessa
- Uudistetun pelinkehitysprosessin tavoitteena on lyhentää tuotantoaikoja ja pienentää eri kehitysvaiheiden riskejä
- Yhtiö on alustavasti tutkinut useita eri kolmannen osapuolen lisenksejä mahdollisia tulevaisuuden projekteja silmällä pitäen
- Yhtiö odottaa saavansa vähintään kaksi peliä testausvaiheeseen vuoden 2020 aikana ja pysyy tavoitteessaan julkaista vähintään yhden pelin vuodessa

PELIEN KEHITYSVAIHEET Q1 2019



= 1 Peliprojekti kyseisessä vaiheessa

UUDISTETTU PELINKEHITYSPROSESSI



TALOUEDELLINEN KATSAUS

Annina Salvén
Talousjohtaja



IFRS RAPORTOINTIMUUTOKSIA

Tärkeimmät muutokset Next Games:in siirtyessä IFRS raportointiin

1. Toimintokohtainen tuloslaskelma otettu käyttöön
2. Pelien 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
6. Vaihtoehtoisia tunnuslukuja poistettu käytöstä; Käyttökate ja Oikaistu käyttökate

TAMMI-MAALISKUU 2019

LIKEVAIHTO **+104 %**
9,8M EUR (4,8M EUR)

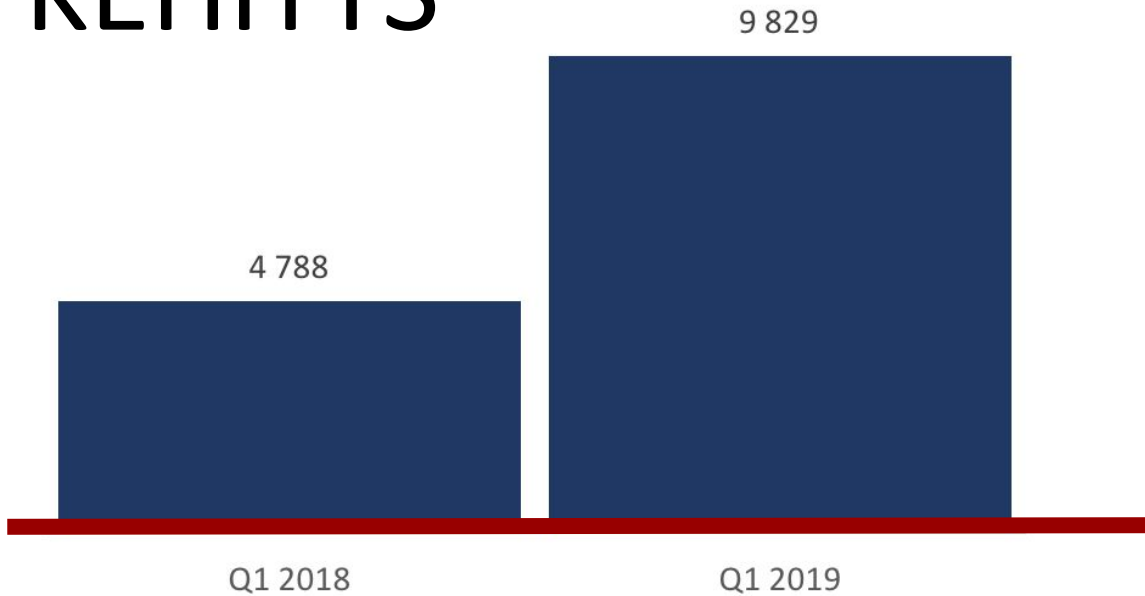
BRUTTOKATE **57 %**
(58 %)

OIKAISTU LIIKETULOS
-1,3M EUR
(-2,1M EUR)

(2018 tammi-maaliskuu vertailu suluissa)



LIKEVAIHDON JA OIKAISTUN LIIKETULOKSEN KEHITYS



LIKEVAIHTO

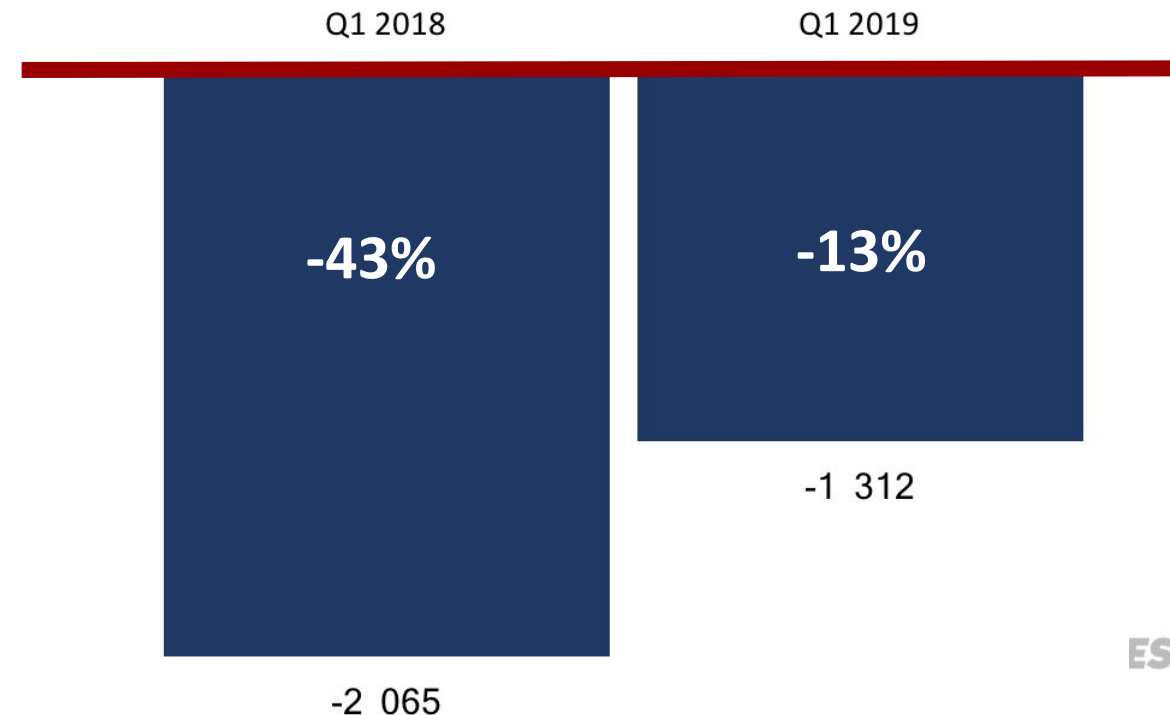
Liikevaihto kasvoi 9,8 miljoonaan euroon

+104 % kasvu

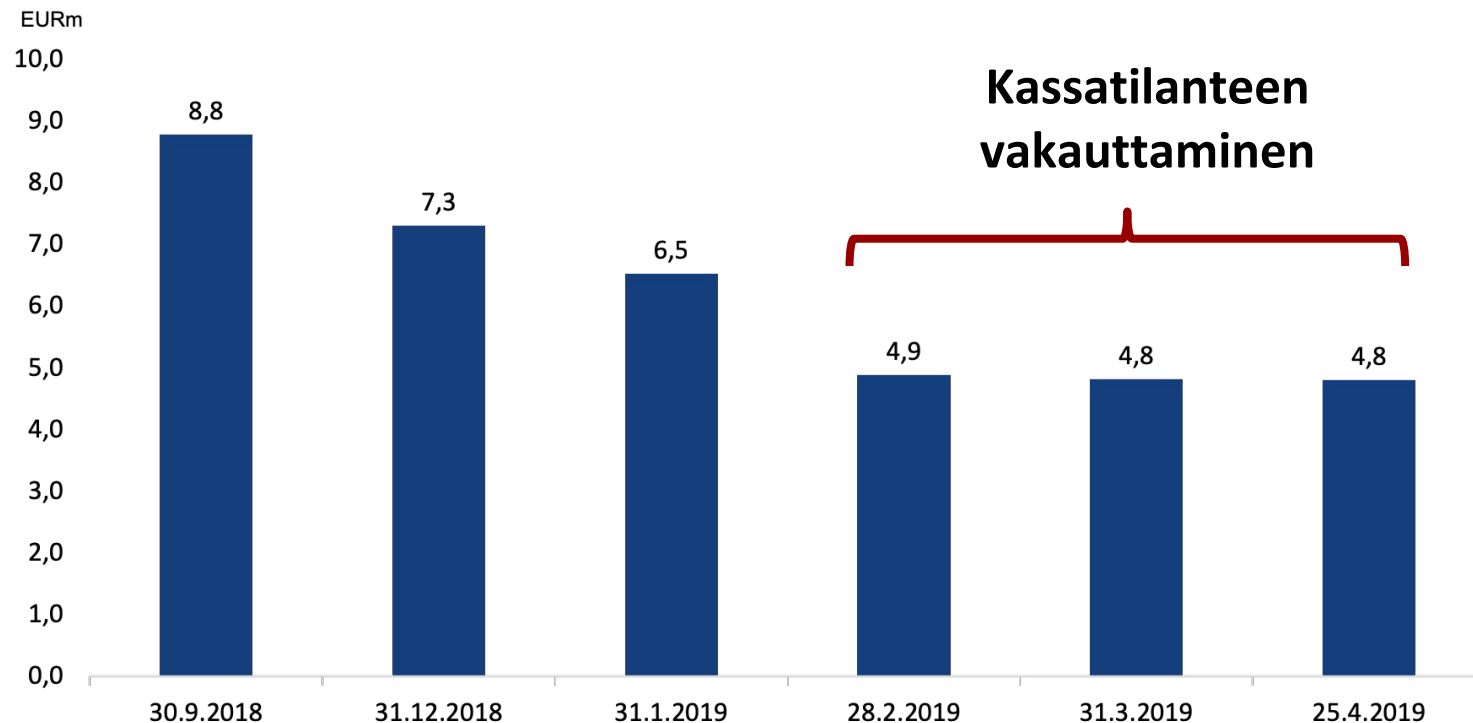
OIKAISTU LIIKETULOS

Oikaistu liike-tulos oli
-1,3 miljoonaa euroa

+753t euron parannus



KASSAVAROJEN KEHITTYMINEN



Ensimmäisen kvartaalin lopussa yhtiöllä oli kassavaroja 4,8 miljoonaa euroa, jonka lisäksi yhtiöllä oli käyttämätön 5 miljoonan euron tililimiitti.

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

k €	Kustannukset kuukausitasolla			Säästöt	
	H2 2018	Q1 2019	Q2* 2019	Yhteensä	Vuositasolla
Ostetut tuotekehityspalvelut	320	70	50	-270	-3 190
Henkilöstökulut	830	820	700	-130	-1 560
Muut kiinteät kulut	550	500	400	-150	-1 800
	1 700	1 390	1 150	-550	-6 550

*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 henkilöstöä vähentämällä. Tarkastelukauden(Q1 2019) lopussa yhtiössä työskenteli 119 työntekijää, kun vuoden vaihteessa (Q4 2018) yhtiössä työskenteli 143 työntekijää. Vertailukauden lopussa (Q1 2018) yhtiössä oli 124 työntekijää.

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

TULOSLASKELMAN AVAINLUVUT

(EUR 1000)	01-03/2019	01-03/2018
Liikevaihto	9 829	4 788
Myynnin kulut	-4 250	-2 027
Bruttokate	5 580	2 761
Liiketoiminnan muut tuotot	9	34
Tuotekehityksen kulut	-2 709	-1 777
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-4 310	-2 529
Hallinnon kulut	-965	-996
Liiketulos (EBIT)	-2 395	-2 506
Poistot	736	70
IFRS 2 oikaisu (ei kassavaikutusta)	347	371
Oikaistu liiketulos	-1 312	-2 065

Yhtiö sijoitti suhteellisesti vähemmän markkinointiin (44 %) verrattuna ensimmäisen kvartaaliin 2018 (53 %), mutta saavutti suhteessa isomman liikevaihdon.

Myynnin ja markkinoinnin kulut sisältävät pelaajahankinnan (user acquisition) lisäksi kaikki yleiset markkinointitoimenpiteet, palkat, sekä muut osastoon kuuluvat kohdistukset. Näin ollen luku ei ole vertailukelpoinen pelkästään pelaajahankintaan.

Tuotekehityksen kulut kasvoivat vertailukauteen nähden noin miljoona euroa.

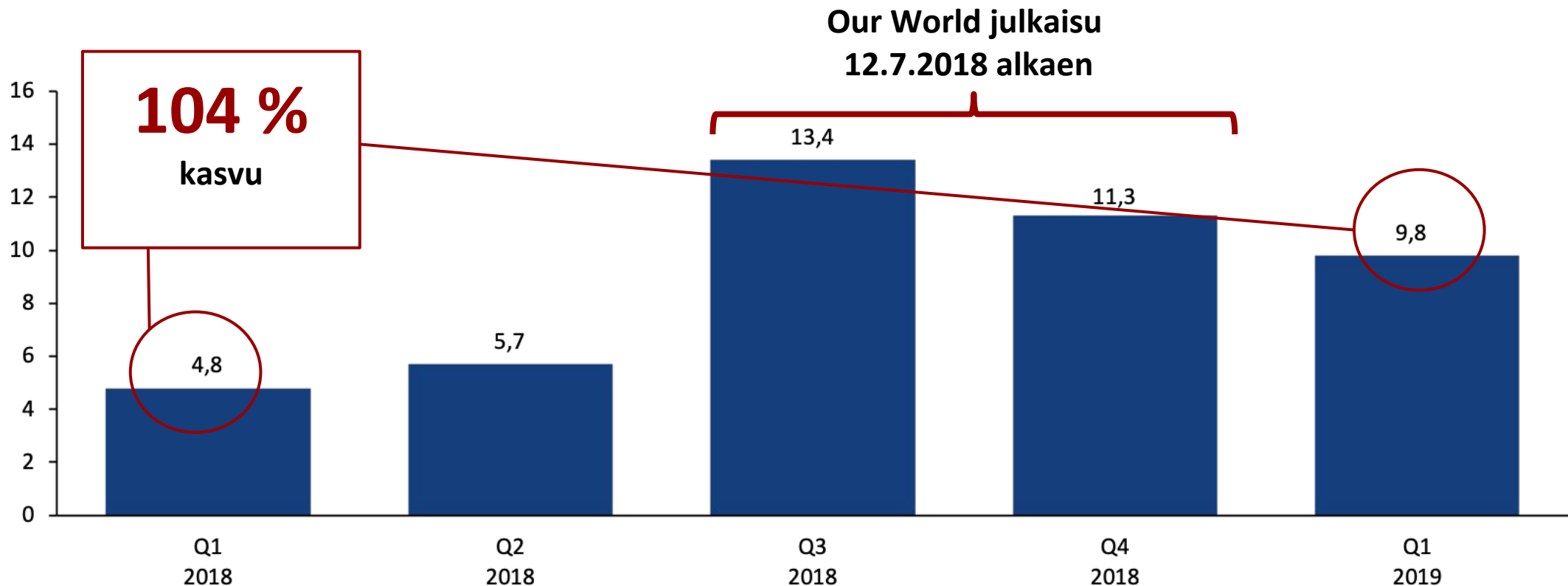
Hallinnon kulut laskivat aloitetun kulusäästöohjelman seurauksena.

Liiketulokseen vaikutti poistot liittyen pelien ja teknologian kehitykseen.

Oikaistu liiketulos parani 753 tuhatta euroa

LIKEVAIHDON KEHITYS

Neljännen neljänneksen ja ensimmäisen neljänneksen liikevaihto ei ole vertailukelpoinen johtuen kausivaihteluista. Historiallisesti neljännellä kvartaalilla myynti on ensimmäistä kvartaalia parempi, koska joulunaika vaikuttaa huomattavasti myyntiin. Vuoden 2019 ensimmäisen kvartaalin myynti oli vertailukauteen (Q1 2018) huomattavasti parempi, moni tekijä vaikutti **104 % liikevaihdon nousuun**.

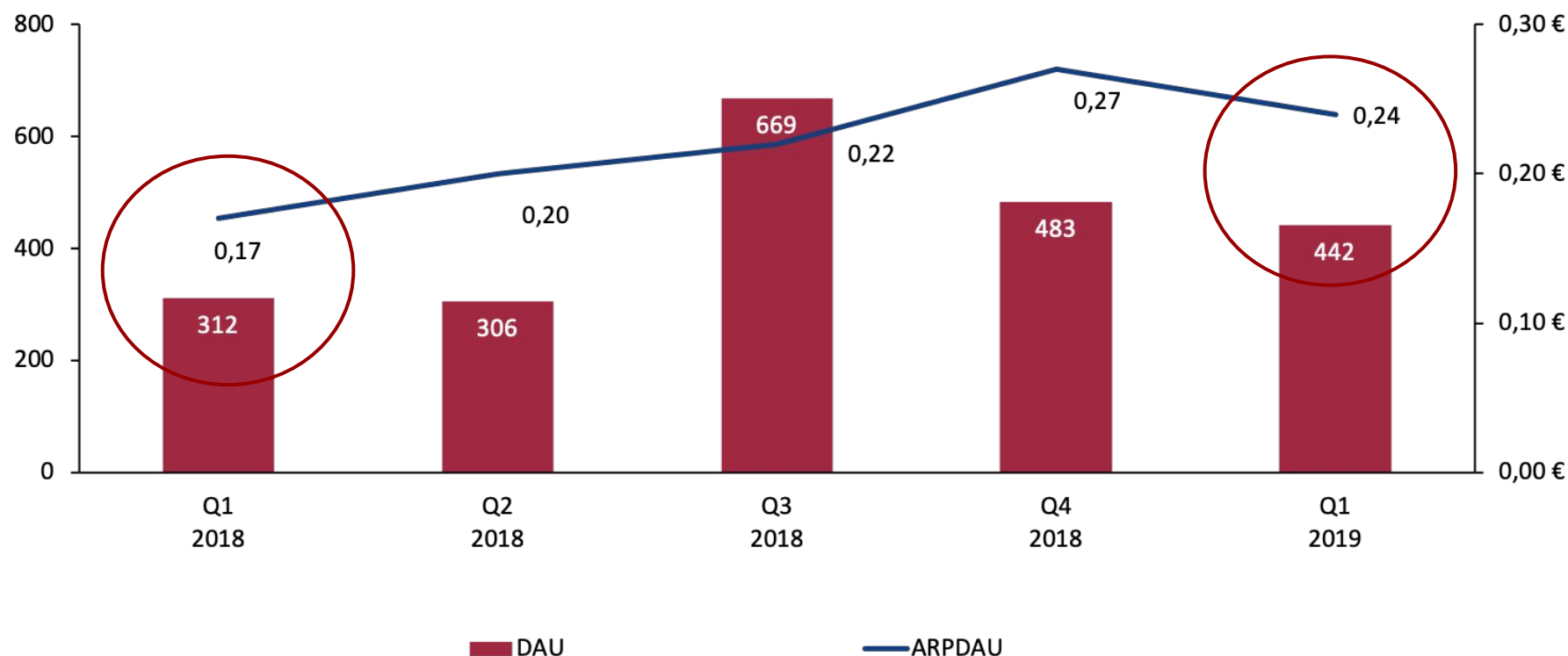


DAU:n JA ARPDAU:n KEHITYS

Yhtiö on onnistunut kaksinkertaistamaan liikevaihtonsa vuoden takaiseen verrattuna, kasvattamaan merkittävästi pelaajakohtaista tuottoaan (ARPDAU) ja lisäämään aktiivisten pelaajien määrää (DAU) johtuen Our World:in lisäyksestä

1,000 pelaajaa

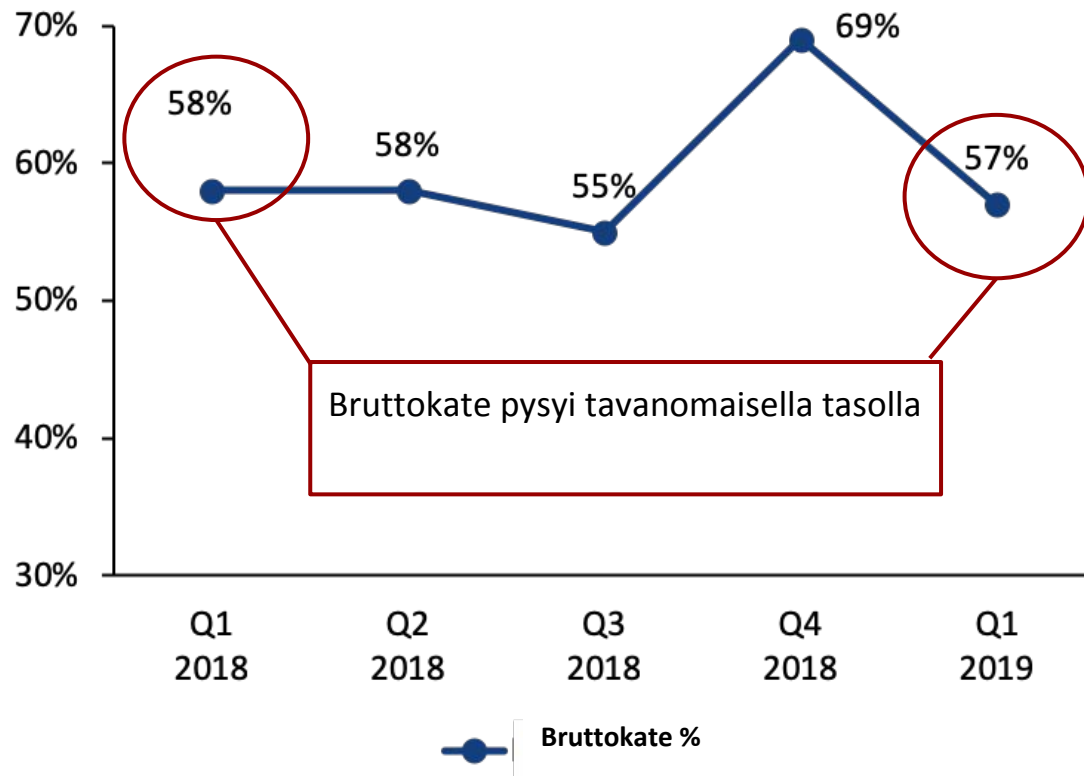
Vertailukelpoinen kasvu: DAU **42 %** ARPDAU **41 %**



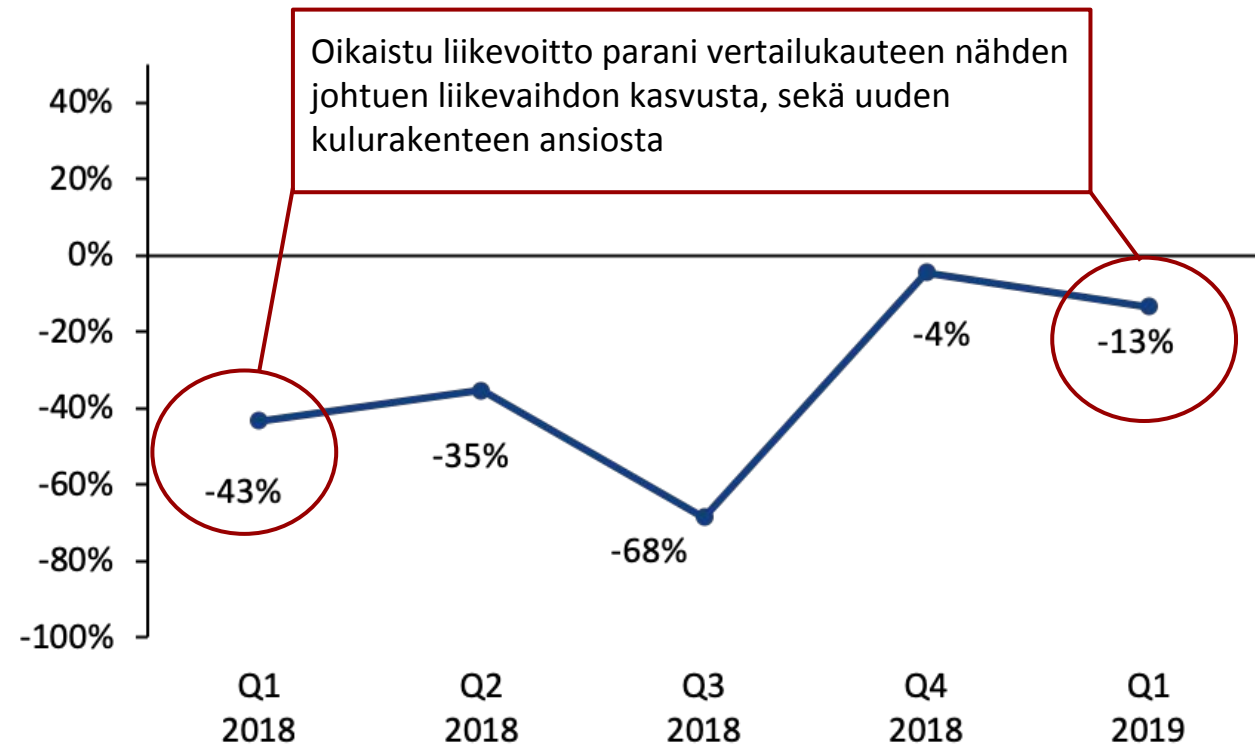
Ennätyksellinen
Our World
ARPDAU
EUR 0,31
Maaliskuussa
johtuen uudesta
myyntistrategiasta

BRUTTOKATE JA OIKAISTU LIIKEVOITTO

Bruttokate %



Oikaistu liikevoitto %

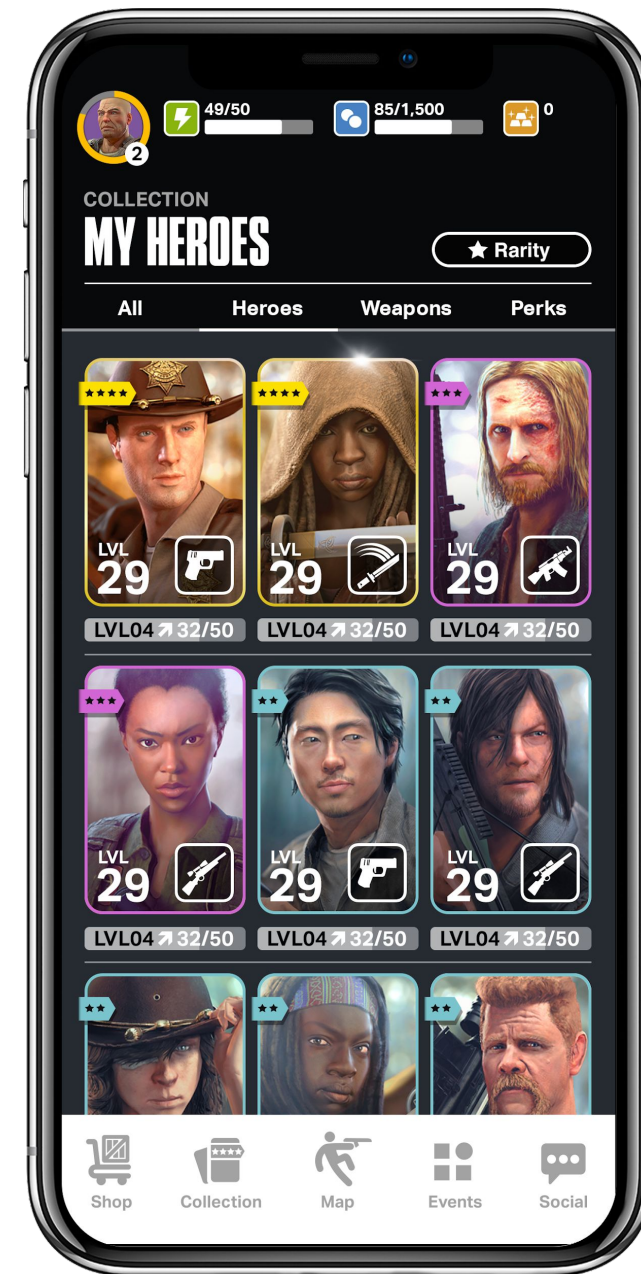




MARKKINA JA STRATEGIA 2019

SUOMEN PELIALA -SELVITYKSEN STATISTIIKAA

- Ala on kypsynyt yli kahden miljardin euron toimialaksi
- Suomen peliala työllistää noin 3 200 työntekijää ja näistä peräti 27 prosenttia on ulkomaalaisia.
 - Suomalaiset pelistudiot uskovat, että uusia työpaikkoja syntyy yli 500 seuraavan 12-18 kuukauden aikana.
- Vuonna 2018 julkaistiin uusia pelejä noin 100 kappaletta, kun aiemmin niitä julkaistiin 150 – 200 kappaletta vuodessa. Tämä johtuu lähinnä siitä, että iso osa peleistä on nykyään pitkäikäisempiä palveluja perinteisten yksittäisten pelien sijaan. Studiot keskittyvät nykyisten pelien kehittämiseen sen sijaan, että julkaisisivat kokonaan uusia pelejä.
 - Vain viisi pelistudiota 30 suurimmasta julkaisi uuden pelin vuonna 2018.



STRATEGIA JA NÄKYMÄT 2019

Next Gamesin toiminta on asettumassa uudelle vakaalle pohjalle:

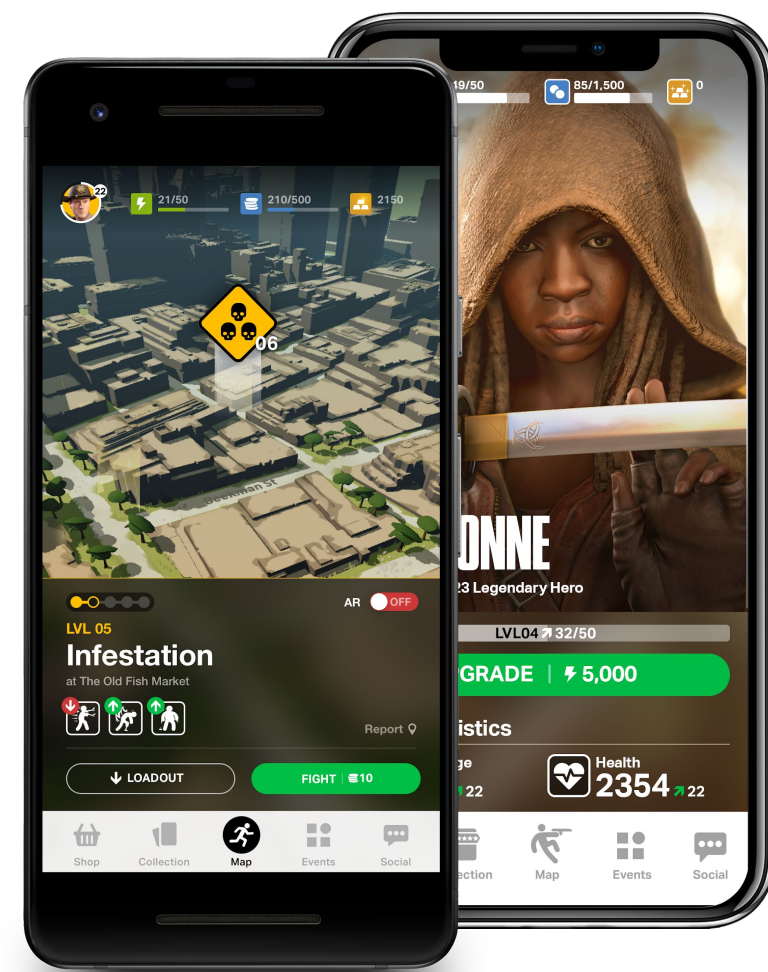
- Kulurakenteen uuden tason ansiosta sekä
- Uudistetun toimintamallin

Next Games on hyvässä tilanteessa rakentaa uudistunutta tuoteporfoliota:

- Ketterämmällä tuotekehityksellä (olemassa olevan teknologia- ja analytiikka-alustan hyötykäytön sekä koodin ja olemassa olevien pelimekaniikkojen uudelleenkäytön ansiosta) ja lyhyemmillä markkinoilletuloajoilla
- Erittäin kattavalla joukolla tarjolla olevia 3. osapuolen lisenssikumppaneita
- Mahdollisuudella kehittää omaa IP:tä

Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden ja pyrkii kohti kassavirtaneutraalia tilannetta

- Ensimmäinen prioriteetti vuonna 2019 on ollut vakauttaa perusliiketoiminta uudelle tasolle
- Toiseksi, mahdollinen lisärahoitus suunnataan tulevaisuuden tuotekehitystarpeita ja tuotelanseeraus investointeja kohti



TULEVAT TAPAHTUMAT

21.5.2019

Varsinainen yhtiökokous

26.7.2019

Puolivuotiskatsaus



KYSYMYKSIÄ?



Nasdaq Helsinki First North: NXTGMS

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