



NEXT GAMES™

Q3 2019

LIIKETOIMINTAKATSAUS Q3 2019

Teemu Huuhtanen
Toimitusjohtaja



2019 TAMMI-SYYSKUU PÄHKINÄNKUORESSA

- **Liikevaihto kasvoi 13 %** 27 miljoonaan euroon (23,9)
- **Bruttokate nousi 2 prosenttiyksikköä** ja oli 15,6 miljoonaa euroa, 58 % yhtiön liikevaihdosta (13,4 ja 56 %) liikevaihdosta
- **Oikaistu liiketulos kasvoi 10,3 miljoonaa euroa** ja oli -3,0 miljoonaa euroa (-13,3)

(2018 tammi-syyskuu vertailu suluissa)

Q3 2019 - SUUNNANMUUTOS TOTEUTETTU

1. VAIHE TOTEUTETTU - KUSTANNUSSÄÄSTÖT SUUNNITELMIEN MUKAISET

- Säästöohjelma on toteutunut suunnitellusti, tason ollessa 1,1 miljoonaa euroa / kk kolmannella neljänneksellä

2. VAIHE TOTEUTETTU - UUSI PELINKEHITYSPROSESSI

- Fokus koodin ja olemassa olevan teknologian uudelleenkäytössä, minkä avulla uusien tuotteiden tuotekehitysaikoja ja markkinoilletuloaika on mahdollisuus lyhentää
- Uusi tuotekehityspotki ja uudistettu lähestyminen prototyyppaykseen ja konseptointiin sekä lisenssineuvottelujen ajoitukseen

3. VAIHE TOTEUTETTU - ONNISTUNUT MERKINTÄOIKEUSANTI

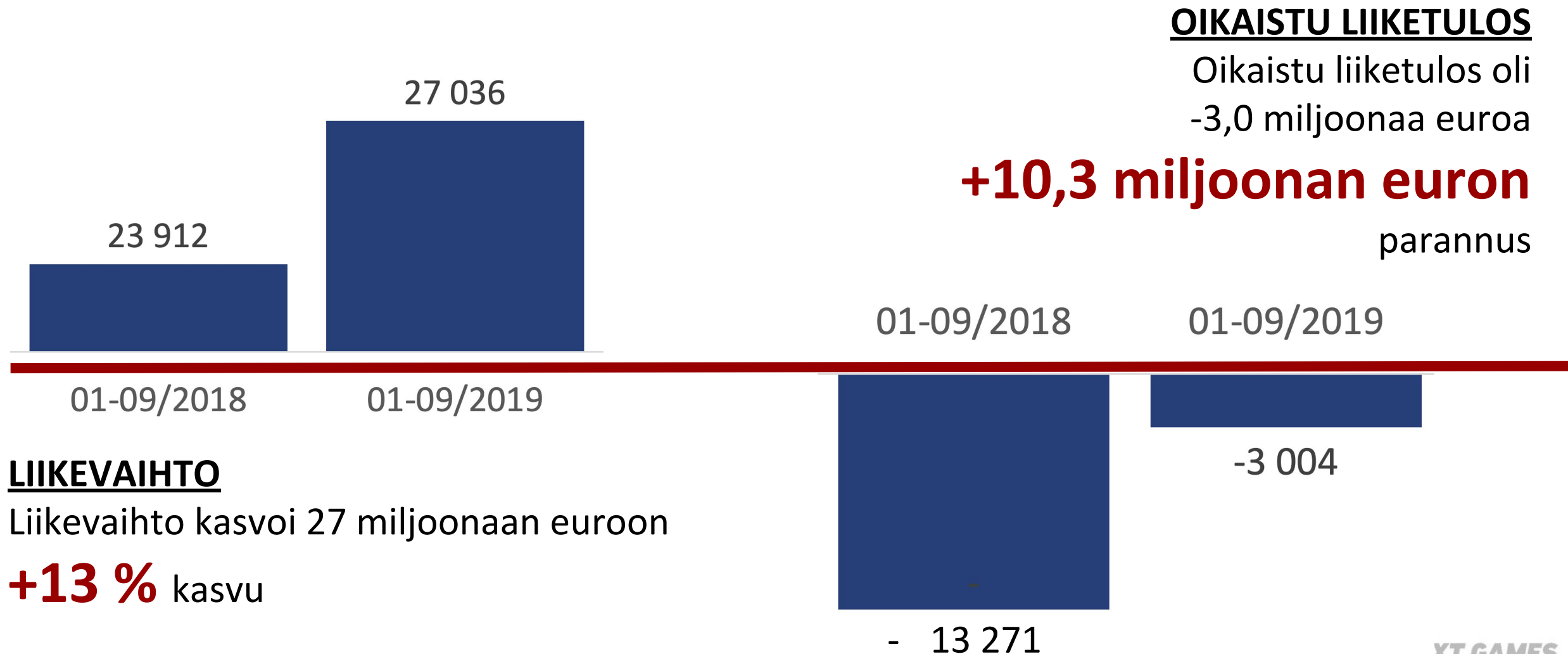
- Yhtiön hallitus päätti 25.9.2019 yhtiön ylimääräisen yhtiökokouksen antaman valtuutuksen perusteella noin 8 miljoonan euron merkintäoikeusannista, jossa tarjottiin 9 298 430 osaketta. Merkintäoikeusannin merkintäaika päättyi katsauskauden jälkeen 16.10.2019, ja merkintäoikeusannissa tarjotut osakkeet merkittiin kokonaisuudessaan.

TALOUEDELLINEN KATSAUS

Annina Salvén
Talousjohtaja



LIKEVAIHDON JA OIKAISTUN LIIKETULOKSEN KEHITYS 1-9/2019



KUSTANNUSSÄÄSTÖOHJELMA

Kustannukset kuukausitasolla

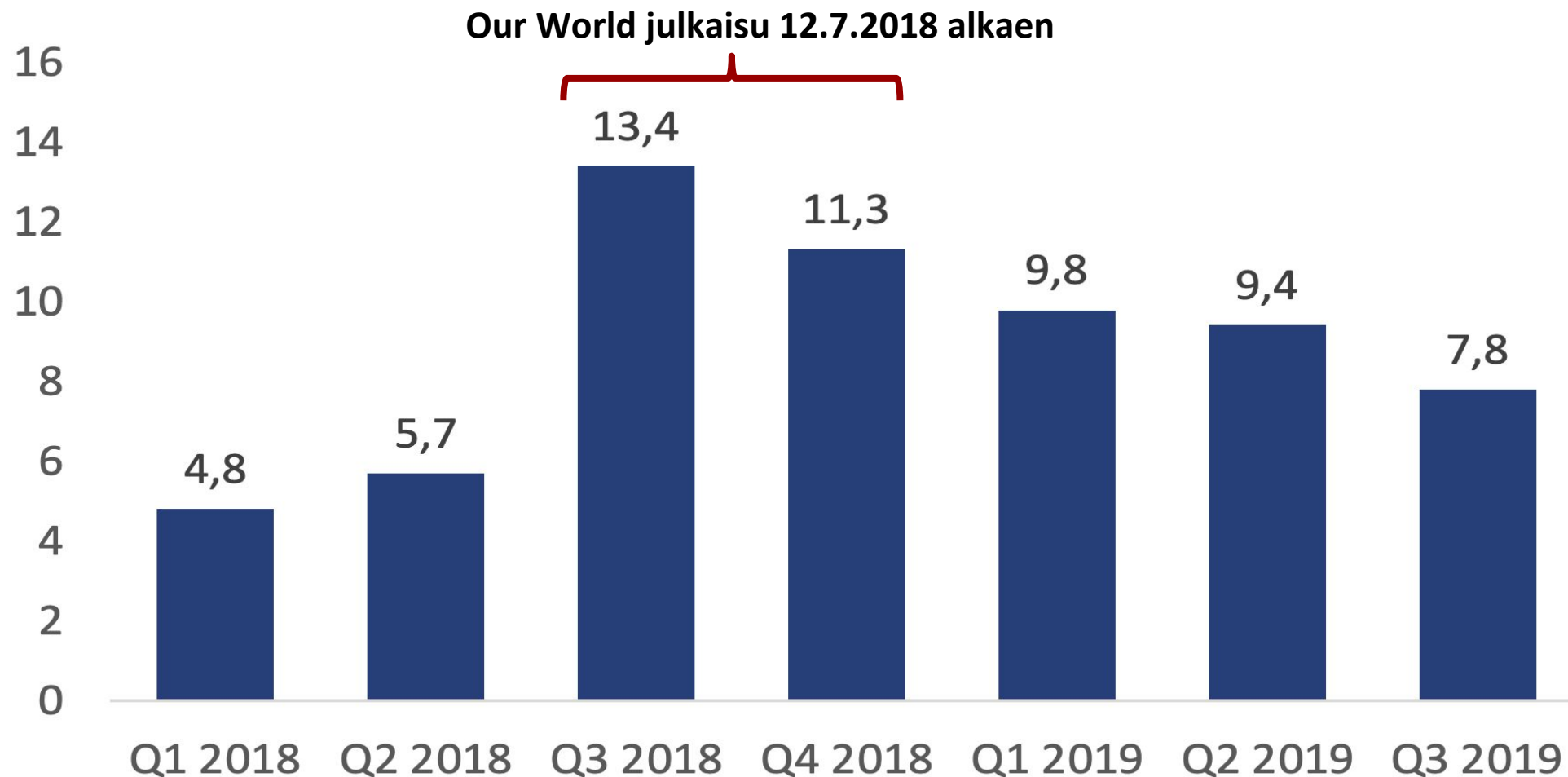
	H2	Q1	Q2	Q3		
k€	2018	2019	2019	2019	Toteutuneet säästöt kuukausitasolla	Alkuperäinen tavoite vuositasolla
Ostetut						
tuotekehityspalvelut	320	70	40	70	-250	-3 180
Henkilöstökulut	830	820	660	560	-270	-1 560
Muut kiinteät kulut	550	500	480	450	-100	-1 800
	1 700	1 390	1 180	1 080	-620	-6 540

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 ylläpiti onnistuneesti saavutetun uuden kulutason myös kolmannella neljänneksellä, tason ollessa 1,1 miljoonaa euroa kuukaudessa. Tarkastelukauden Q3 lopussa yhtiössä työskenteli 105 työntekijää, kun vertailukaudella yhtiössä työskenteli 143 työntekijää

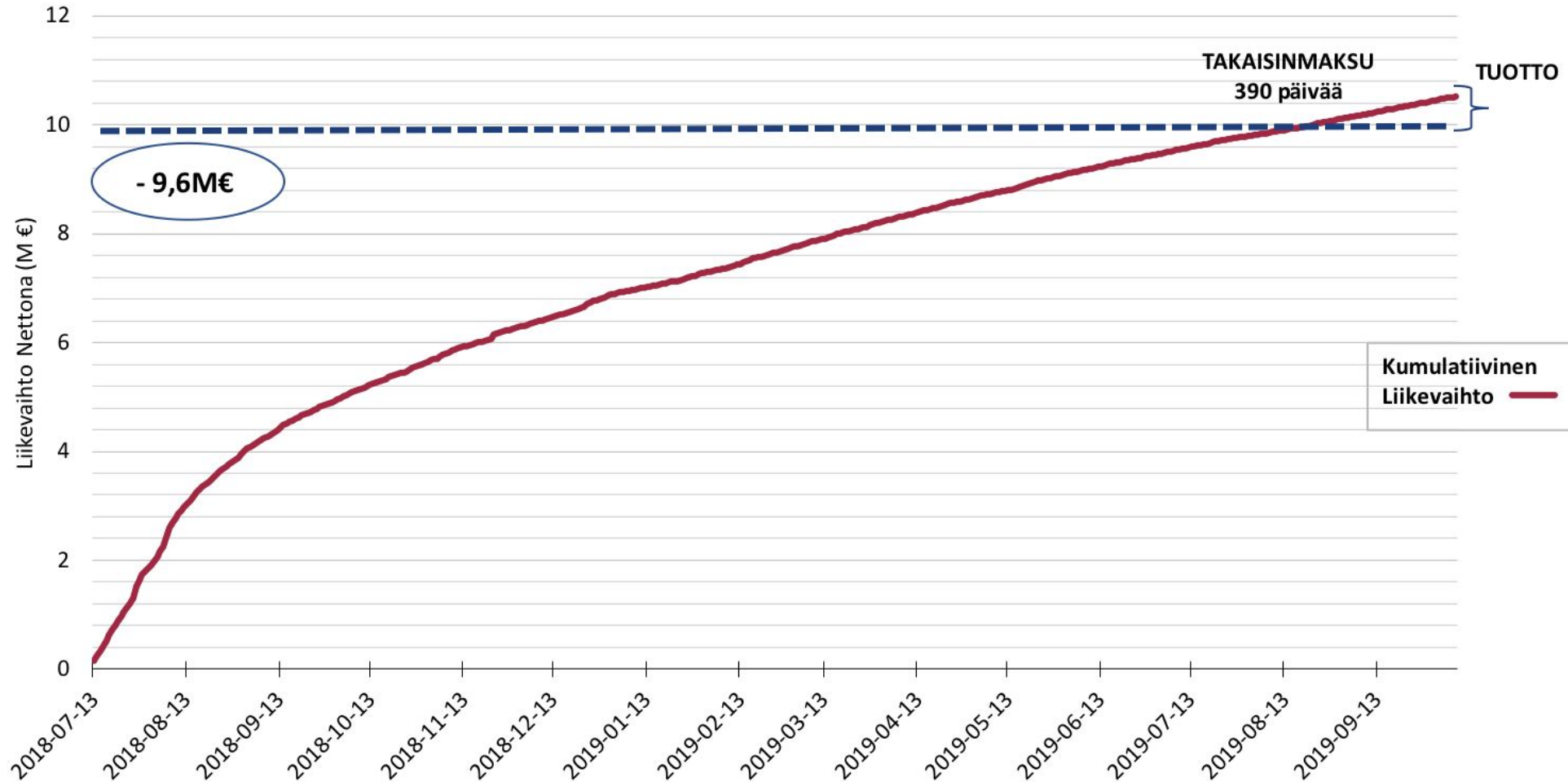
LIKEVAIHDON KEHITYS Q3

Vuoden 2019 3. neljänneksen myynti oli edellisvuoden vastaavaan jaksoon verrattuna alhaisempi. Liikevaihdon tasoon vertailukauteen verrattuna vaikutti The Walking Dead: Our World -peli, sillä peli julkaistiin vuoden 2018 kolmannella neljänneksellä. Kokonaisuudessaan yhtiön kumulatiivinen liikevaihto kasvoi 13% verrattuna vertailukauteen.



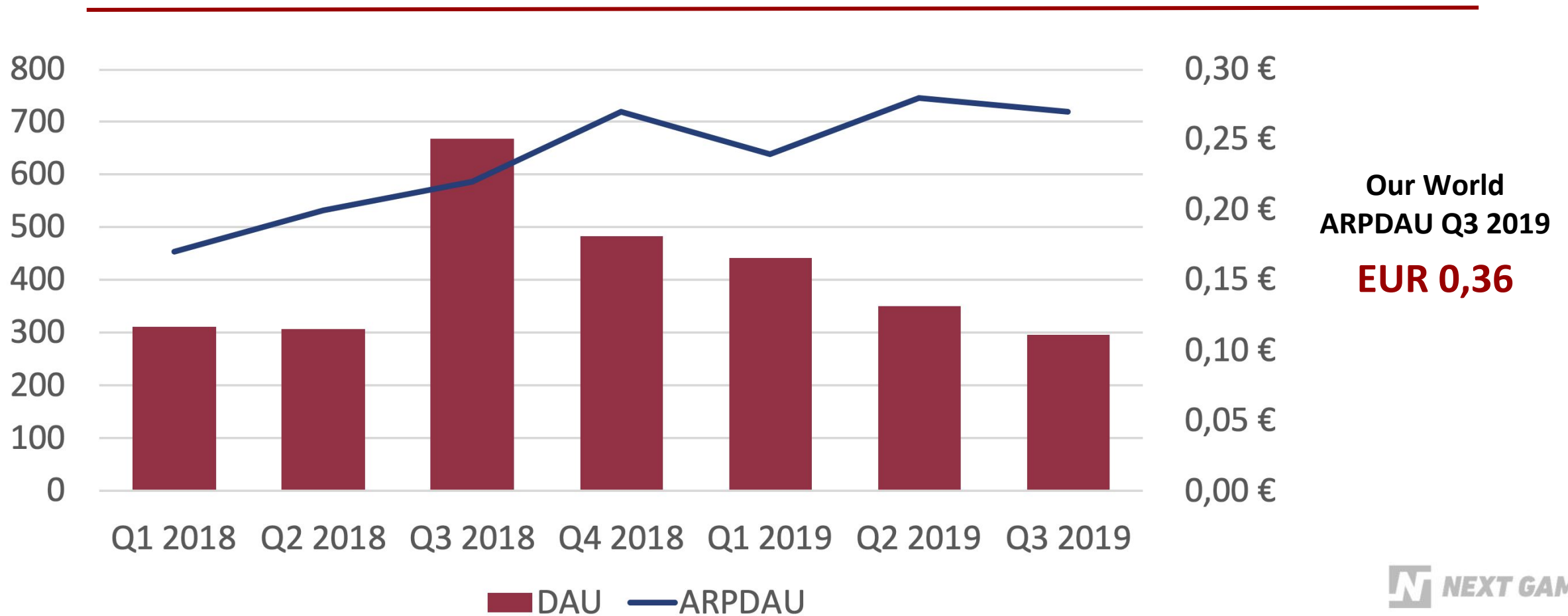
The Walking Dead: Our World -pelin alkuinvestoinnin takaisinmaksuaika

Yhtiö sijoitti 9,6 miljoonaa euroa The Walking Dead: Our World -pelin markkinointiin ja pelaajahankintaan ensimmäisten viikkojen aikana. Hankintainvestoinnin myötä peliin tulleet pelaajat tuottivat investoinnin kulut takaisin 390 päivässä suunnitellun 120 päivän sijasta. Our World on itsenäisenä projektina ollut kannattava vuoden 2018 neljänneltä neljännekseltä lähtien.



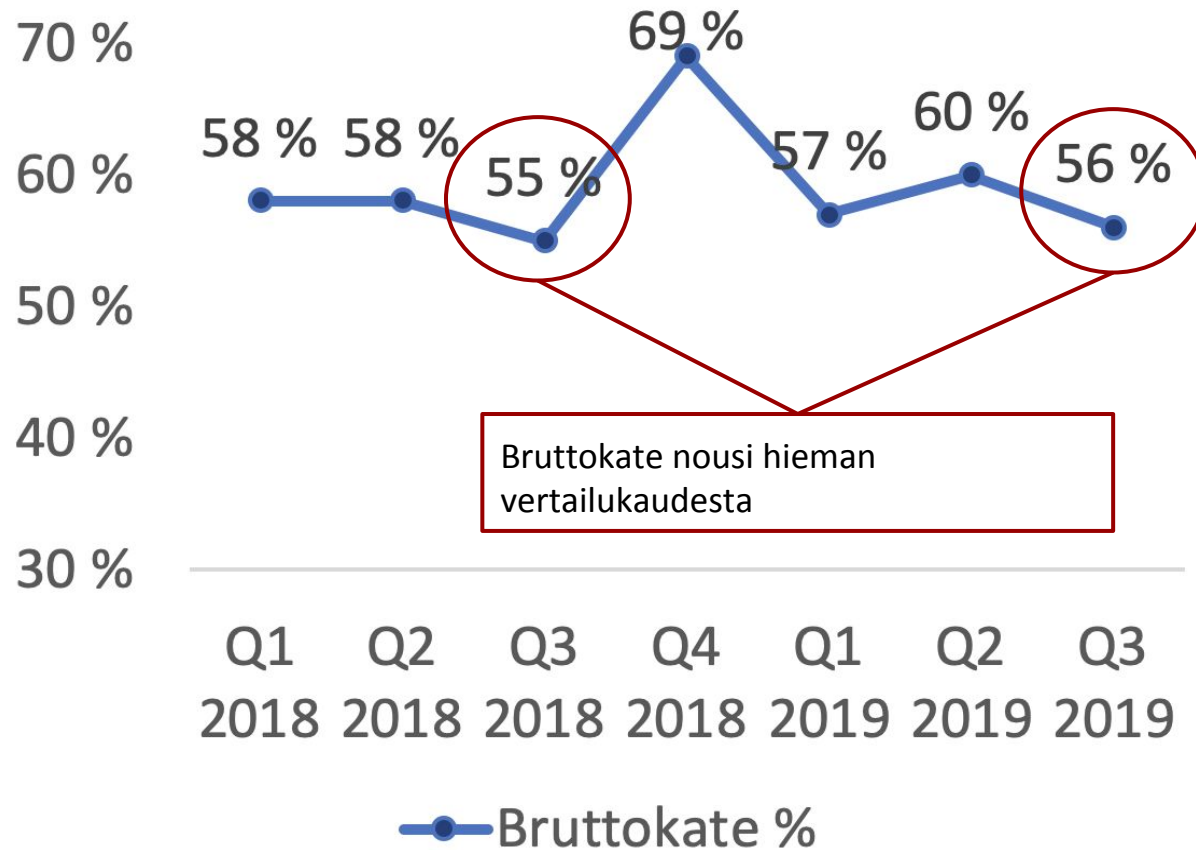
DAU:n JA ARPDAU:n KEHITYS

Yhtiö on onnistunut kasvattamaan ja ylläpitämään merkittävästi pelaajakohtaista tuottoaan (ARPDAU). Our World -peli on jatkanut korkean ARPDAUN tason ylläpitoa tämän ollessa 0,36 euroa kolmannella neljänneksellä.



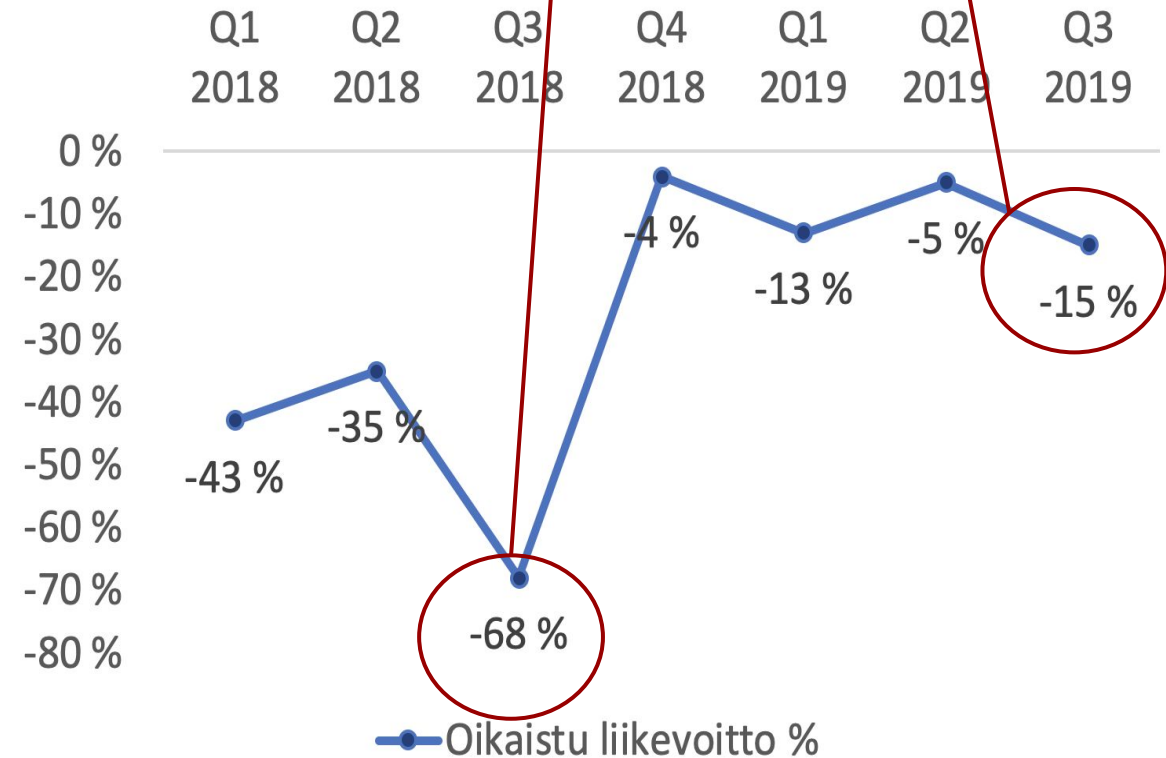
BRUTTOKATE JA OIKAISTU LIIKEVOITTO

Bruttokate %



Oikaistu liikevoitto %

Oikaistu liiketappio pieneni merkittävästi vertailukauteen nähden johtuen liikevaihdon sekä kulurakenteen uudesta tasosta





PELIEN KEHITYSVAIHEET

PELIEN KEHITYSVAIHEET Q3 2019

LIVE		The Walking Dead: Our World
Koemarkkinointi		The Walking Dead: No Man's Land
Tekninen testaus		Blade Runner Nexus
Tuotanto		
Esituotanto		Stranger Things

THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND



THE WALKING DEAD: NO MAN'S LAND

- The Walking Dead: No Man's Land -pelin tiimi keskittyi uuteen pelipäivitykseen, joka julkaistiin tv-sarjan 10. tuotantokauden yhteydessä, sekä pelin neljännen syntymäpäivän kunniaksi katsauskauden jälkeen. Julkaistu päivitys on otettu positiivisesti vastaan pelaajien keskuudessa.
- Pelin ARPDAU laski verrattuna vuoden 2018 kolmanteen neljännekseen, mutta pysyi hyvällä, ja vuodelle 2019 tyypillisellä tasolla, vaikka päivittäisten käyttäjien määrä laski katsauskaudella.

TWD: No Man's Land	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019	07-09/2019
Bruttomyynti (t€)	5 534	5 727	4 547	3 753	3 366
DAU	274 752	253 339	225 048	189 852	162 940
MAU	799 919	728 296	669 181	539 948	479 144
ARPDAU (USD)	0,26	0,28	0,25	0,24	0,23
ARPDAU (EUR)	0,24	0,25	0,22	0,22	0,21





THE
WALKING DEAD
OUR WORLD

THE WALKING DEAD: OUR WORLD

- Yhtiö on onnistunut nostamaan The Walking Dead: Our Worldin ARPDAUta 56,5 % vuoden 2018 kolmannelta neljännekseltä.
- Bruttomyynti on sen sijaan laskenut käyttäjämäärän laskun myötä, sillä pelissä on vuoden 2019 aikana ollut haasteita retention ylläpitämisessä.
- Tiimi on keskittynyt pelin ensikokemuksen uudistamiseen, jolla toivotaan olevan suotuisa vaikutus pelin alkupään retention vuodel 2019 loppupuolella. Mikäli retentio paranee ja ARPDAU pysyy stabiilina, yhtiöllä on mahdollisuus harkita pelin markkinoinnin hallittua skaalaamista ja tavoitella käyttäjämäärän nostoa.
- Our World on itsenäisenä projektina ollut kannattava vuoden 2018 neljänneltä neljännekseltä lähtien.



THE WALKING DEAD: OUR WORLD - AVAINLUVUT

TWD: Our World	07-09/2018	10-12/2018	01-03/2019	04-06/2019	07-09/2019
Bruttomyynti (t€)	8 219	5 793	4 961	5 200	4 473
DAU	386 109	222 943	210 693	154 936	127 078
MAU	2 096 120	758 542	982 345	602 486	528 751
ARPDau (USD)	0,27	0,31	0,29	0,41*	0,40
ARPDau (EUR)	0,23	0,28	0,26	0,37*	0,36

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



THE OFFICIAL MOBILE GAME

BLADE RUNNER

N E X U S



ALCON
INTERACTIVE GROUP

N NEXT GAMES

BLADE RUNNER NEXUS

- Blade Runner Nexus -pelin koemarkkinointivaihe jatkui katsauskaudella ja koemarkkinoinnissa keskityttiin erityisesti käytettävyyden testaukseen lupaavin tuloksin.
- Pelin tarkempaa testausta jatkettiin myös erilaisilla kohderyhmätestauksilla, joissa keskityttiin etenkin palautteen keräämiseen pelin avainmarkkinoilta.
- Peliin toteutettujen parannusten ja selvästi parantuneiden alustavien tulosten pohjalta Blade Runner Nexus -pelin toiminallisuuden viimeistely ja testaus jatkuvat.



BLADE RUNNER



ALCON
INTERACTIVE GROUP



NEXT GAMES



N NEXT GAMES **NETFLIX**

STRANGER THINGS

Stranger Things

- Kehitteillä oleva Stranger Things -peli on etenemässä esituotannon loppuvaiheeseen.
- Pelin kehityksessä on keskitytty hyödyntämään uudelleen jo olemassa olevia teknisiä komponentteja, mikä lisää tehokkuutta ja lyhentää pelin markkinoille tuomiseen kuluvaan aikaa.
- Pelitiimiä kasvatettiin katsauskaudella muutamalla henkilöllä ja pelitiimin koko on nyt lähes optimaalinen pelinkehityksen loppuun viemiseksi.
- Tavoitteena on julkaista peli alkuperäisen aikataulun mukaisesti vuonna 2020.



STRATEGIA JA NÄKYMÄT 2019

STRATEGIA JA NÄKYMÄT 2019

Liiketoimintänäkymät 2019

- Yhtiö tavoittelee vuoden 2019 aikana maltillista liikevaihdon kasvua vuoteen 2018 nähden
- Kulurakenteen muutoksen ansiosta pyrkii 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 kasvusta ja kannattavuuden tasosta perustuu oletukseen että No Man's Land ja Our World -pelien liikevaihto jatkuu arviolta nykyisellä tasolla.
- Lisäksi näkymien perustana on tuotekehityksen pysyminen aikataulussa ja onnistuminen vähintään yhden pelin vuosittaisessa julkaisutahdissa.



TULEVAT TAPAHTUMAT

28.2.2020

Tilinpäätöstiedote tilikaudelta 2019

Next Gamesin vuosikertomus 2019
julkaistaan viimeistään viikolla 11
vuonna 2020.



KYSYMYKSIÄ?



Nasdaq Helsinki First North: NXTGMS

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