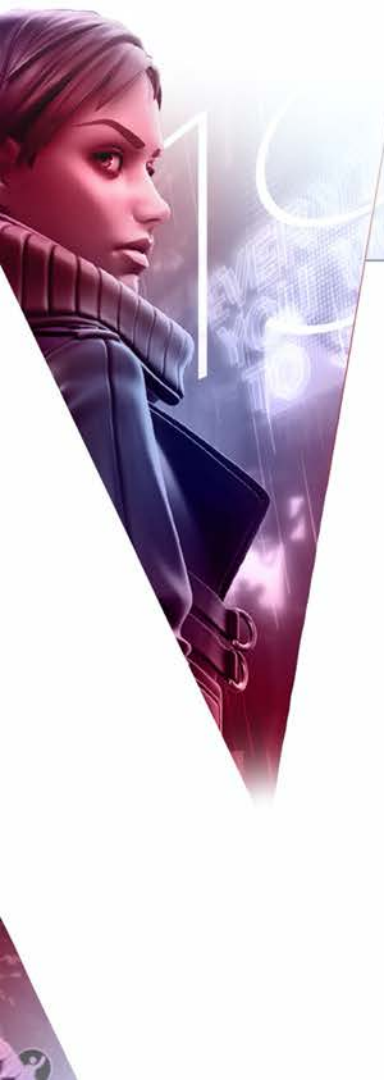


A vertical decorative graphic on the left side of the slide. It features a woman's face in profile, looking forward, with a futuristic, glowing blue and white background. The graphic is partially obscured by the text area.

Varsinainen yhtiökokous 2020

A vertical decorative graphic on the left side of the slide. It features a woman's face in profile, looking forward, with a futuristic, glowing blue and white background. The graphic is partially obscured by the text area.

Toimitusjohtajan katsaus
Teemu Huuhtanen

27.5.2020

NEXT GAMES TÄNÄÄN - Koronan vaikutus

Päivittäinen tekeminen

- Henkilöstön **hyvinvointi on meille prioriteetti** – varautumissuunnitelmamme ovat toimineet ja etätyöskentely sujuu hyvin
- **Ei lomautuksia tai irtisanomisia** kiitos onnistuneen suunnanmuutosprojektin
- Olemme mukana useiden peliyhtiöiden kanssa **#PlayApartTogether -kampanjassa**, joka levittää WHO:n sanomaa pelien kautta

Taloudellinen tilanne ja liiketoiminta

- **Liiketoimintamme on jatkunut normaalisti** ja pelien kehitys etenee
- Markkinalla kriisin **vaikutus näkyy pelaajien hankintahinnan laskuna** (vastoin yleistä nousutrendiä) sekä pelissä käytetyn keskimääräisen ajan nousuna
- Olemme saaneet **Business Finland -rahoitusta Our World -pelin uusien toimintojen kehittämiseen**, sillä rajoitettu liikkuminen vaikuttaa lokaatiopohjaiseen pelaamiseen

Tulevaisuuden näkymät

- Koronan vaikutukset eivät aiheuta muutoksia taloudellisiin näkymiimme ja meillä on hyvät valmiudet selviytyä myös kriisin pitkittyessä





NEXT GAMES LYHYESTI

FOKUS UUSISSA TUOTTEISSA

Missio

Olemme suunnannäyttjä massaviihdebrändien, kuten elokuvien tai tv-sarjojen, pohjalta luotavien palvelupohjaisten ja yhteisöllisten mobiilipelien alalla.

107 Työntekijää

24 Kansallisuutta

♂ **75 %** ♀ **25 %**

Visio

Haluamme olla massaviihdebrändeille halutuin kumppani ja luoda yhteistyössä taloudellisesti tuottavia pelejä.

Arvot

ROHKEUS
VÄLITTÄMINEN
UTELIAISUUS

THE
WALKING DEAD
OUR WORLD

23 %

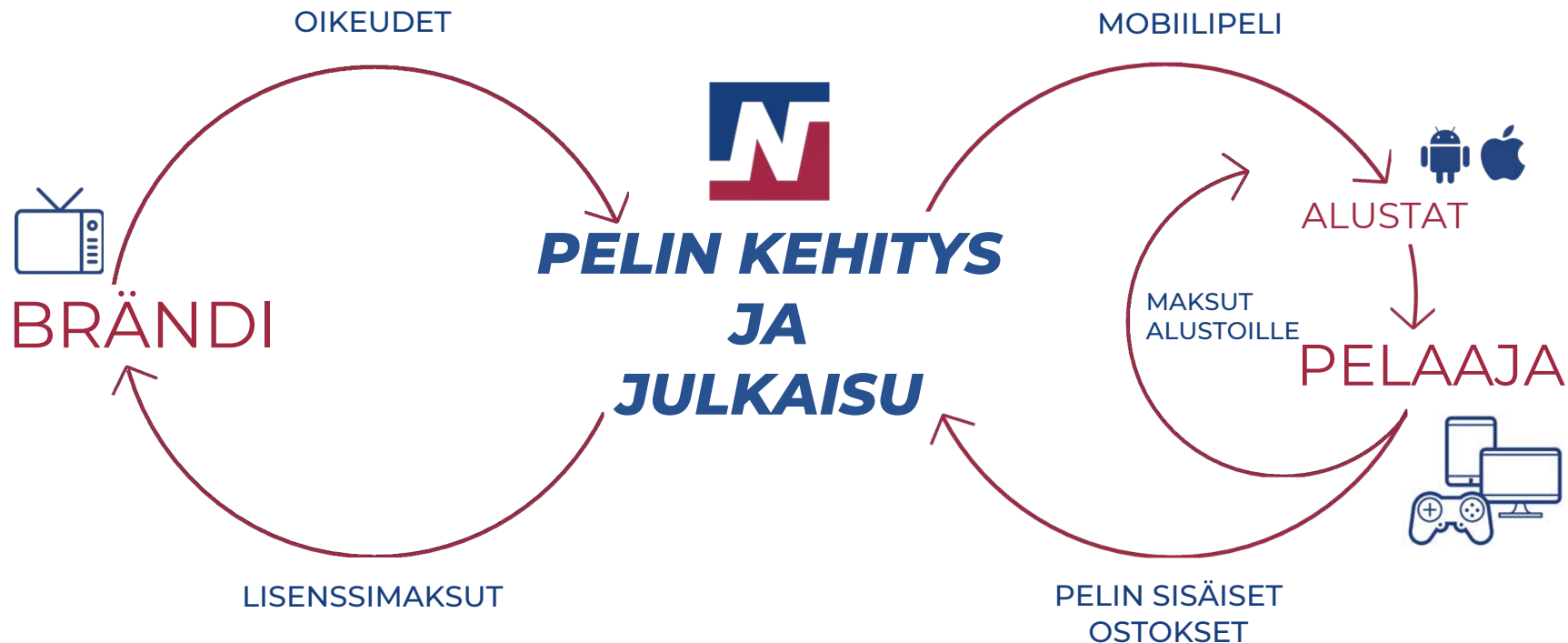
THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND

13 %

UUDET
PROJEKTIT **51 %**

HALLINTO **12 %**

LIIKETOIMINTAMALLI





2019

Muutoksen vuosi



2019 TÄRKEIMPIÄ TAPAHTUMIA

- **Onnistunut suunnanmuutosprojekti** päätökseen, kulut pysyvästi alemmalla tasolla
- Merkintäoikeusannilla kerättiin **8 miljoonaa euroa yhtiön tulevaisuuden investointeja varten**
- Business Finland myönsi **2 miljoonan euron avustuksen** tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämiseen
- Netflix yhteistyö, **kehitteillä peli perustuen Stranger Things** hittisarjaan
- **Yli 30 miljoonan euron liikevaihdon taso** neljättä vuotta peräkkäin



VUODEN 2019 AVAINLUVUT

Liikevaihto

34,7 M€
(35,2)

Julkaisutoiminnan käyttökate
(EBITDA)

+3,8 M€
(-4,5)

Tuotekehitysmenot

6,6 M€
(7,5)

EBITDA

-3,5 M€
(-14,8)

MAU Kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät

1 400 000 (1 600 000)

DAU Päivittäiset aktiiviset käyttäjät

350 000 (458 000)

ARPDau Keskimääräinen myynti
päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden

0,26 € (0,21 €)

KONSERNIN LAAJA TULOSLASKELMA

*Oikaistu

	1.1-31.12.2019	1.1-31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-15 033	-13 952
Bruttokate	19 668	21 293
Liiketoiminnan muut tuotot	11	71
Tuotekehityksen kulut	-6 570	-7 541
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Hallinnon kulut	-2 952	-3 963
Liiketulos	-7 436	-16 915
Rahoitustuotot	128	757
Rahoituskulut	-302	-608
Rahoituskulut, netto	-174	149
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-163	-122

Tulos ennen veroja	-7 773	-16 887
Tilikauden tuloverot	-129	-143
Laskennallisten verojen muutos	-392	-1 008
Tuloverot yhteensä	-521	-1 150
Tilikauden tulos	-8 294	-18 037
Tilikauden laaja tulos	-8 294	-18 037
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-8 294	-18 037
Emoyhtiön omistajille tilikauden tuloksesta laskettu osakekohtainen tulos		
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	-0,41	-0,99
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	-0,41	-0,99

KONSERNITASE

EUR tuhatta 31/12/2019 31/12/2018

Varat

Pitkäaikaiset varat

Liikearvo	3 344	3 344
Aineettomat hyödykkeet	10 563	10 347
Aineelliset hyödykkeet	5 285	6 734
Osuudet osakkuusyhtiöissä	225	388
Muut pitkäaikaiset saamiset	1 088	395
Laskennalliset verosaamiset	1 229	1 621

Pitkäaikaiset varat yhteensä 21 734 22 829

Lyhytaikaiset varat

Myyntisaamiset ja muut saamiset	5 240	6 340
Rahavarat	7 667	7 306

Lyhytaikaiset varat yhteensä 12 907 13 646

Varat yhteensä 34 641 36 475

EUR tuhatta 31/12/2019 31/12/2018

Oma pääoma ja velat

Oma pääoma

Osakepääoma	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 651	53 925
Kertyneet voittovarot	-30 601	-13 091
Tilikauden tulos	-8 294	-18 037

Oma pääoma 22 837 22 876

Velat

Pitkäaikaiset velat

Laina julkishallintoyhteisöltä	517	518
Vuokrasopimusvelat	3 152	4 145
Pitkäaikaiset velat yhteensä	3 669	4 663

Lyhytaikaiset velat

Laina julkishallintoyhteisöltä	177	222
Vuokrasopimusvelat	992	992
Tuloennakot	955	1 458
Ostovelat	3 667	2 731
Muut velat	144	204
Siirtovelat	2 201	3 329
Lyhytaikaiset velat yhteensä	8 135	8 936

Velat yhteensä 11 804 13 599

Oma pääoma ja velat yhteensä 34 641 36 475

KONSERNIN RAHAVIRTALASKELMA

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Liiketoiminnan rahavirta		
Tulos ennen veroja	-7,773	-16,887
Oikaisut:		
Poistot ja arvonalentumiset	3,968	2,164
Muut oikaisut, joihin ei liity maksua		
Tuloennakoiden muutos	-326	348
Osakeperusteiset maksut	527	1,483
Muut oikaisut	-66	-2
Rahoituskulut, netto	262	-142
Tulos osuuksista osakkuusyhtiöissä	163	122
Käyttöpääoman muutos:		
Liikesaamisten ja muiden saamisten muutos	204	-761
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos	-301	1,784
Maksetut korot	-97	-
Saadut korot	0	-
Muut rahoituskulut, netto	-	14
Välittömät verot, netto	-126	-127
Liiketoiminnan nettorahavirta	-3,565	-12,004

Investointien rahavirta

Aineellisten hyödykkeiden hankinta	-21	-1,771
Aineettomien hyödykkeiden hankinta	-2,712	-4,965
Investointien nettorahavirta	-2,734	-6,736

Rahoitustoimintojen rahavirta

Maksullinen osakeanti oikaistuna kulujen jälkeen	7,775	63
Pitkäaikaisten velkojen lyhennys	-45	-
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-7
Osingonjako	-	-
Leasing maksut	-1,158	-612
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	6,572	-555

Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	361	-19,295
Muuntoerot	88	224
Rahavarat 1.1.	7,306	26,377
Rahavarat 31.12.	7,667	7,306



MARKKINA

MOBIILIPELIALAA MUOKKAAVAT TRENDIT

Käyttäjien kasvu

1,9 % (2019)

Liikevaihdon kasvu

9,7 % (2019)

Facebookin mainoskulut

+178 % (2016)

Uusia pelejä Applen sovelluskauppaan

-85 % (2016)

Lisenssimarkkinan koko

7,1 mrd USD (2017)

Globaali mobiilipelimarkkina

95,4 mrd USD (2022 mennessä)

- 1.** KASVUA OHJAA RAHANKÄYTTÖ, EIVÄT UUDET PELAAJAT
- 2.** KÄYTTÄJÄHANKINNAN KULUT JATKAVAT KASVUAAN
- 3.** PELEJÄ JULKAISTAAN VÄHEMMÄN
- 4.** ISOT BRÄNDIT DOMINOIVAT





STRATEGIA

Lisenssipelistrategia kasvun perustana

STRATEGISET FOKUSALUEET

1. STRATEGISTEN KUMPPANUUKSIEN VAHVISTAMINEN
2. AKTIIVINEN BRÄNDIPORTFOLION HALLINTA
3. KOKONAISTEHOKKUUDEN PARANTAMINEN YHTENÄISEN INFRASTRUKTUURIN AVULLA
4. ASIAKASLÄHTÖISEN PELI- JA OSTOKOKEMUKSEN KEHITTÄMINEN





**STRANGER
THINGS**



**BLADE RUNNER
NEXUS**



**THE
WALKING DEAD
OUR WORLD**



**THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND**

Pelien
kehitysvaiheet

31.12.2019

**STRANGER
THINGS**
**BLADE RUNNER
NEXUS**

**THE
WALKING DEAD
OUR WORLD**
**THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND**

ESITUOTANTO

TUOTANTO

TEKNINEN TESTAUS

KOEMARKKINOINTI

LIVE



THE WALKING DEAD OUR WORLD

The Walking Dead: Our World on **sijaintitietoa ja viimeisintä lisätyn todellisuuden** (Augmented Reality, AR) teknologiaa hyödyntävä selviytymispeli. Peli hyödyntää ainutlaatuisella tavalla **Google Maps -teknologiaa**.



THE WALKING DEAD NO MAN'S LAND

The Walking Dead: No Man's Land on **toiminnantäyteinen strategiapeli**, joka perustuu AMC:n The Walking Dead -hittisarjaan. Pelaaja voi kerätä TV:stä tuttuja hahmoja ja aseita selviytyäkseen **maailmanlopun jälkeisessä zombiemaailmassa**.



STRANGER THINGS

Kehitteillä oleva Stranger Things -mobiilipeli **perustuu Netflixin hittisarjaan** ja on helposti lähestyttävä pulmapeli, joka ammentaa **visuaalista inspiraatiota 80-luvun tv-piirrossarjoista**. Pelin julkaisu Android- ja iOS-laitteille **ajoittuu vuoteen 2020**.



BLADE RUNNER NEXUS

Blade Runner Nexus on dystopiseen **scifi-tulevaisuuteen perustuva roolipeli**, jossa pelaaja kerää kulttisuosion keränneistä elokuvista tuttuja hahmoja ja päättää pahamaineisten replikantti-androidien kohtalosta. Peli on **tuotantovaiheessa**.



NÄKYMÄT 2020

NÄKYMÄT VUODELLE 2020

Arvioimme liikevaihdon kasvavan maltillisesti vuonna 2020. Mahdollinen kasvu painottuu vuoden 2020 toiselle puoliskolle. Uskomme julkaisutoimintamme pysyvän kannattavana käyttökatteella (EBITDA) mitattuna. Odotamme, että jo julkaistut pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai laskevalla trendillä.

Näkymien perustana on arvio siitä, että julkaisemme vuoden 2020 aikana yhden tai kaksi peliä. Liikevaihdon kasvuennuste perustuu arvioon uusien tuotteiden menestyksestä.



KIITOS!

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