

Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

**Q&A
Retail**

*Mød dine private
investorer online*



Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

Q&A
Retail

Mød dine private
investorer online

Transcript Live Q and A HUGO GAMES with Henrik Kølle, the 23rd of June 2016

Helge Larsen/PI-redaktør	Denne Q&A med CEO Henrik Kølle fra Hugo Games starter kl. 14,30.
Helge Larsen/PI-redaktør	Hej Henrik, Er du online?
Henrik Kølle	Hej Helge, ja jeg er online og glæder mig :-)
Helge Larsen/PI-redaktør	Velkommen til CEO Henrik Kølle fra Hugo Games. Det glæder os, at du for første gang deltager i online Q&A chat med vore brugere . Det er også første gang, at vi har besøg af børsnoteret spiludvikler.
Henrik Kølle	Tak jeg glæder mig også !
Helge Larsen/PI-redaktør	Lad os starte med at få kort rids af de økonomiske hovedpunkter for selskabet samt forventningerne til 2016.
Henrik Kølle	I 2016 forventer vi en Bruttofortjeneste i niveauet DKK 20 millioner til DKK 25 millioner. EBITDA forventes at ligge i intervallet fra DKK 3,0 millioner til DKK 7,0 millioner..
philipgunst	1. Omsætningen for første kvartal endte på 792.000 og i har et mål om at bruttoresultatet skal ende et sted mellem 20 og 25 millioner DKK for helåret 2016. I lancerede to spil under første kvartal og mangler at lancere 7 mere i 2016 – hvordan kan det regnestykke nogensinde give 20-25 millioner?
Henrik Kølle	De 2 spil (Hugo Troll Race 2 og Axe in Face 2) udkom sidst i 1. kvartal og i 2. kvartal har vi så lanceret Cristiano Ronaldo: Kick'n'Run og Flower Flush. Skalérbarheden i mobilspil er utroli stor, et godt eksempel er Supercell som netop er købt af Tencent. Sidste år kom der en spil som hedder "Crossy Road" det fik i løbet af meget kort tid 10 mio. daglige unikke brugere, og med en ca. omsætning på 10 øre per daglig brugere på sådan et type spil, så viser det med al tydelighed
Henrik Kølle	hvor stor skalerbarheden og potentialet er, det er også baggrunden for, at vi har lavet et partnerskab med vedr. det næste Doodle Jump spil, den oprindelige version er down-loadet i mere end 300 mio. eksemplarer og gør det til et af verdens mest down-loadede spil
Henrik Kølle	den type casual spil er meget "law of big numbers" imodsætning til nogle af hard-core strategi spillene, som har færre brugere til gengæld er indtjeningen per bruger meget højere..
collersteen	I har netop offentliggjort at ville hente 30 mio. NOK i en garanteret emission? Kan du give en indikation af hvordan de 30 mio. skal allokeres?

Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

Q&A
Retail

Mød dine private
investorer online

Henrik Kølle	Provenuet skal sikre det nødvendige likviditetsberedskab, så vi kan blive ved med at tegne nye spændende kontrakter, øge marketingsindsatsten og styrke organisationen, der samlet vil skabe bund i forretningen og dermed mere værdi for aktionærerne. Herudover forfølger Hugo Games ligeledes muligheden at købe et eller flere interessante mobile gaming selskaber, der passer ind i den overordnede vision og strategi for Hugo Games. Et tilkøb af en cash flow positiv virksomhed vil gøre Hugo Games mere
Henrik Kølle	robust både forretningsmæssigt og finansielt..
collersteen	Jeres 2016-forventning til gross profit på 20-25 mio DKK - I hvilket niveau ligger forventningen på Ronaldo-spillet til Daily Active Users (DAU) og Average Revenue Per Daily Active User (ARPDau) for at I når det mål? I et interview på Hegnar.tv har du sagt at 500.000 DAU er ganske godt. Vil det bringe jer komfortabelt i mål ift. 2016-forventningen?
Henrik Kølle	Vi har valgt ikke at offentliggøre detailoplysninger på de enkelte spil, så det kan jeg desværre ikke oplyse i forhold til Ronaldo-spillet – Der kan laves mange estimater på de forskellige niveauer af daglige brugere af spillet.... og lad mig sige det sådan at 500.000 daglige brugere vil være en god bund..
collersteen	Kan du løfte lidt af sløret for de nye spil med Cam Newton og Nyjah Houston - bliver det i samme stil som Ronaldo-spillet? Men blot i en anden setting end Paris og med en oval bold / skateboard istedet for en rund fodbold? Eller bliver selve spillet helt anderledes?
Henrik Kølle	Vi er lidt tilbageholdne med at gå for meget i detaljer omkring vores gamedesign på nye spil – dels er der de konkurrencemæssige hensyn, dels er det en kreativ proces, hvor ting kan forandre sig undervejs. Men jeg vil gerne slå fast, at det bliver med stor respekt for de respektive stjernes DNA – så det bliver helt sikkert et skateboard spil og spillet med Cam Newton vil blive et spil, som er loyalt overfor Cam Newtons DNA..
collersteen	Hej. Et par spørgsmål? Kan du hæfte et par ord på den nylige lancering af Ronaldo-spillet? Til dato er det over eller under jeres forventning ift. dels antal downloads, dels omsætning fra spillet?
Henrik Kølle	Vi har valgt ikke at offentliggøre segmentoplysninger på dette niveau, så det kan jeg desværre ikke, men som vi har været ude at nævne, så har spillet rigtig gode placeringer på rankings ud fra antal downloads globalt ligesom spillet har nogle meget fornemme ratings, så vi ser meget positivt på spillets udvikling. Det er vigtigt at gøre sig klart, at en del af mobilspilgenreens dna er, at spillene løbende udvikles og opdateres, det sker for KickNRuns vedkommende ca. hver 3. uge, det er også et
Henrik Kølle	udtryk for, at vi tror meget på spillet og spillets gamedesign. Vi lancerer meget snart en opdatering til spillet, hvor det vil være muligt at lave "player versus player" realtime

Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

Q&A
Retail

Mød dine private
investorer online

	i spillet..
Helge Larsen/PI-redaktør	Hvor god er ratingen i forhold til andre kendte spil i samme "boldgade"?
Henrik Kølle	Den er bedre, på Google Play er den 4,7, hvilket er en meget høj rating, normalt vil man sige, at en rating på 4,3 - 4,4 er en god rating. konkurrerende spil ligger i det sidst nævnte interval..
Lorca	Hvilket spil forventer i jer mest af?
Henrik Kølle	Svært og godt spørgsmål, vi har store forventninger til alle vores spil.... Men jeg har personligt store forventninger til det kommende Doodle Jump spil. Når det så er sagt, så vores kommende spil med de 2 amerikanske sportsstjerner; Nyjah Huston og Cam Newton også super spændende, da de adresserer meget konkret det amerikanske marked, et marked som tegner sig for 55 pct. af omsætningen på Appstoren. Og naturligvis har vi også positive forventninger til vores kommende spil med Hugo, ikke mindst
Henrik Kølle	i de territorier, hvor Hugo har en høj kendskabsgrad, det er lande som Norden, Europa og Rusland..
Henrik Munthe-Brun	Hvilket marked er jeres vigtigste på nuværende tidspunkt i forhold til indtjening?
Henrik Kølle	Og så skal det tilføjes, at vi naturligvis også forventer os en del af Ronaldo spillet - i sagens natur..
Henrik Kølle	Vi anser markeder som USA, Rusland, Europa og Kina som vores vigtigste og væsentligste markeder..
philipgunst	1. I har 8 forskellige spil i jeres produktportefølje på nuværende tidspunkt – beskriv hvordan spillene adskiller sig fra hinanden. Er der et gennemgående tema i spillene eller er de meget forskellige? 2. Hvordan adskiller Hugo Games sig fra de titusindvis af andre mobilspilsudbydere i branchen på verdensplan? 3. Har i planer om at bruge jeres IP's til flere end ét spil?
Henrik Kølle	Vi lancerer følgende: • Ronaldo KickNRun, casual game, hvor der kommer PvP (player versus player i realtime) up-dates meget snart • Hugo Flower Flush, er vores førte match-3 spil (dvs. Candy Crush kategorien) • Nyjah Huston, skateboard spil • Cam Newton, casual game, hvor der er fokus på Cam Newton - en af USA's største sportsstjerner og samtidig en stor entertainer, som får sit eget tv-show i USA senere i år. • Fabulous, match-3 spil. Vi har nu brugt mere end et år på at udvikle vores match-
Henrik Kølle	• 3 "engine" dvs. nye spil er et langt stykke hen ad vejen begrænset til nye algoritmer og grafik..

Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

Q&A
Retail

Mød dine private
investorer online

Lorca	Har I størst fokus på gratis spil med in-game purchase eller spil der købes fra bunden af?
Henrik Kølle	Vi har et ubetinget fokus på gratis spil, det som populært kaldes freemium spil med mulighed for tilkøb og reklamer..
Lorca	Har I planer om at bruge jeres spil på flere platforme end nu?
Henrik Kølle	Vi er et mobilspils selskab og har et dedikeret fokus på mobiltelefoner og tablets..
Lorca	Kan du fortælle nærmere om samarbejdet med Lima Sky .
Henrik Kølle	Det er et samarbejde som vi forventer utrolig meget af. Vi er stolte over samarbejdsaftalen og kan næste ikke vente med at lancere spillet forventeligt primo næste år. Det er os som udvikler spillet og vi har en 50/50 split på indtægterne. Desuden har vi som en del af aftalen adgang til at promovere andre Hugo Games spil på dette nye Doodle Jump spil.
Henrik Kølle	Vi anser selv denne aftale for at være et stort scoop for os. Doodle har mere end 300 mio. down-loads og er blandt de 5 mest downloadede apps på Appstore. Derfor er det meget spændende for os, at det er Hugo Games som skal lave det næste Doodle Jump spil, et spil som bliver det første siden udgivelsen af det nuværende spil for 6 år siden..
Helge Larsen/PI-redaktør	Hvorfor har Lima Sky valgt jer til det?
Henrik Kølle	godt og relevant spørgsmål, det har været en meget lang proces, med gensidig opbygning af tillid og så har de haft adgang til testversionen af nogle af vores spil og er imponeret over den kvalitet vi har i vores spil i casual kategorien, hvor Doodle Jump hører til..
Stroka	Hvad gik der galt med det "gamle" Hugospil?
Henrik Kølle	Tror du tænker på spillet med Ronaldo og Hugo, som udkom for et år siden. Vi lærte, at når vi laver spil med verdensstjerner, så skal det være med deres DNA og miljø. Kombinationen af en trold og en fodboldspiller på skateboard ramte ikke lige den, hvor den skulle..
Henrik Munthe-Brun	I satser meget på store navne for at brande jeres spil. Er det ikke meget dyrt at signe med så store navne? Hvordan aflønnes de? Får de royalty efter antallet indtægterne fra spillet?
Henrik Kølle	De belønnes med en royalty af indtjeningen fra spillet..
Helge Larsen/PI-	Brander de pågældende andre mobilspil?

Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

Q&A
Retail

Mød dine private
investorer online

redaktør	
Henrik Kølle	Ja, aftalen med disse stjerner er, at de skal "poste" på alle deres sociale medier, ca. én gang i måneden om vores spil. Det er en eksklusivitet vi har. Dog så er der nogle undtagelser, eksempelvis så optræder Ronaldo også i Fifa-spillet. Men Nyjah Huston og Cam Newton er eksklusivt på alle kategorier indenfor mobilspil..
collersteen	Jeg formoder at de 30 mio. NOK er nok til at bringe jeres regnskab i balance som minimum - under hvilke overordnede forudsætninger til f.eks. omsætning?
Henrik Kølle	Hvis jeg forstår dit spørgsmål rigtigt er svaret ja. Med de NOK 30 mio. får vi det nødvendige likviditetsberedskab i perioden frem til vi er cash flow positive, hvorefter målet er at vores positive cash flow skal finansiere den organiske vækst..
Lorca	Hvornår bliver Hugos games cashflow positiv.
Henrik Kølle	Det forventer vi at være ved udgangen af indeværende år..
Stroka	Hvad er jeres månedlige burn?
Henrik Kølle	Det har vi valgt ikke at offentliggøre, men jeg kan godt uddybe at de store omkostningsposter er udviklingsomkostningerne som afholdes løbende og aktiveres på balancen..
collersteen	I har meldt ud at I gerne vil købe cash flow positive virksomheder op - skal I låne til det også? Eller er op til 30 mio. NOK nok til at finde en interessant virksomhed?
Henrik Kølle	Det vil helt afhænge af hvilken virksomhed, der vil være tale om, der er mange faktorer som spiller ind her, derfor er det svært at give et konkret svar, der rækker udover hvad jeg allerede har skrevet
collersteen	Der er d. 22. juni kommet en storaktionærmeddelelse om krydsning af 5%-grænsen i nedadgående retning med mere end 1 måneds forsinkelse. Hvad skyldes denne forsinkelse (misinformation af markedet?) og kan man som aktionær være sikker på at det ikke sker igen?
Henrik Kølle	Hugo Games modtog først storaktionærmeddelelsen den 22. juni og vi offentliggjorde umiddelbart efter som reglerne tilskriver. Det er storaktionærens ansvar at informere finanstilsynet og selskabet rettidigt..
Stroka	Hvem er de store aktionærer i selskabet og forventes det, at de går med på aktieudvidelsen?
Henrik Kølle	Det er jeg, der er ikke andre med ejerandele på over 5 pct. Jeg er selv underwriter med 12,5 mio. NOK..
Stroka	Har medarbejderene også hånden på kogepladen?

Q&A HUGO GAMES

23RD OF JUNE 2016
WITH HENRIK KØLLE

Q&A
Retail

*Mød dine private
investorer online*

Henrik Kølle	Nøglemedarbejdere har på eget initiativ valgt at investere både i forbindelse med sidste års IPO og vores nuværende emission.
Henrik Kølle	Derudover er jeg som nævnt selv underwriter med 12,5 mio. NOK..
Helge Larsen/PI-redaktør	Tak Henrik. Vi har ikke flere spørgsmål. Mange tak for gode og informative svar. Vi glæder os til at følge Hugo Games fremover – og ser frem til at mødes med i ny Q&A ved fremlæggelsen af næste kvartalsregnskab. :-)
Henrik Kølle	Selv tak - og tak for spændende og meget relevante spørgsmål, god midsommerfest !
Helge Larsen/PI-redaktør	Denne Q&A er overstået.