



HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JA TILINPÄÄTÖS

31.12.2021 | PÄÄTTYVÄLTÄ TILIKAUDELTA



HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JA TILINPÄÄTÖS

Hallituksen toimintakertomus ja tilinpäätös	1
Hallituksen toimintakertomus	2
Konsernitilinpäätös	10
Konsernitilinpäätöksen liitetiedot	13
1. Laadintaperiaatteet	13
2. Liiketulos	14
3. Liiketoiminnan varat ja velat	19
4. Yritysosot ja investoinnit	22
5. Konsernin pääoma ja riskit	26
6. Muut liitetiedot	35
Emoyhtiön tilinpäätös	38
Emoyhtiön tilinpäätöksen liitetiedot	41
Tilinpäätöksen ja toimintakertomuksen allekirjoitukset	47
Tilinpäätösmerkintä	48

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

Vuonna 2013 perustettu Next Games on lisensoituihin, palvelupohjaisiin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija, sekä ensimmäinen Suomessa pörssiin (Nasdaq First North Growth Market Finland) listautunut mobiilipeliyritys. Konsernin liiketoimintaa harjoittaa emoyhtiö Next Games Oyj, joka operoi pelinkehityksen koko kaarta pelin kehittämisestä, julkaisuun, markkinointiin ja myyntiin. Pelit ovat tarjolla kuluttajille Applen ja Googlen sovelluskaupoissa. Next Gamesin pelit perustuvat kolmannen osapuolen olemassa oleviin brändeihin tai massaviihdetuotteisiin, kuten elokuvaan, tv-sarjoihin tai kirjoihin.

Tärkeimmät tapahtumat tilikaudella

Q1

Nopeutettu tarjousmenettely, 4,2 miljoonan euron varat nykyisiltä sijoittajilta

Q2

Johtoryhmän vahvistaminen uudella teknologiajohtajalla sekä operatiivisella johtajalla
Käyttökate (EBITDA) positiivinen vuoden ensimmäisellä puoliskolla

Q3

Toinen Game Developer Academy aloittaa
AMC ja Next Games juhlistavat The Walking Dead: No Man's Land -pelin 6:tta vuosipäivää
Stranger Things: Puzzle Tales julkaistaan avainmarkkinoilla

Q4

Kolme uutta pelitiimiä aloittaa
Uuden yhteistyösopimuksen allekirjoittaminen mobiilipelin kehittämisestä

Avainluvut

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Yhtiö			
Liikevaihto	25,2	27,2	34,7
Bruttokate	13,5	14,3	19,7
Käyttökate (EBITDA)	-0,6	0,5	-3,5
Liiketulos (EBIT)	-5,6	-3,4	-7,4
Oikaistuliiketulos	-1,2	-0,1	-4,0

Bruttokate %	54 %	52 %	57 %
Käyttökate (EBITDA) %	-3 %	2 %	-10 %
Liiketulos (EBIT) %	-22 %	-12 %	-21 %
Oikaistuliiketulos %	-5 %	0 %	-11 %
Liiketoiminnan kannattavuus			
Julkaisutoiminnan EBITDA	5,6	6,4	3,8
Julkaisutoiminnan EBITDA (%)	22 %	24 %	11 %
Tuotekehityksen avainluvut			
Tuotekehityksen investoinnit	5,5	3,5	2,4
Tuotekehityksen menot	9,4	7,0	7,6

Näkymät vuodelle 2022

Yhtiö pyrkii kasvattamaan avainpeliensä liikevaihtoa ja kehittämään uusia pelejä. Next Games uskoo tuotekehitys- ja hallintokulujen pysyvän samalla tasolla kuin vuonna 2021.

Näkymien perusta

Yhtiön päätös olla julkaisematta näkymää liikevaihtoon tai kannattavuuteen vuodelle 2022 perustuu uusien pelien tuottaman liikevaihdon ennustamisen epävarmuuteen. Yhtiö palaa näkymän antamiseen, kun sellainen voidaan luotettavasti antaa.

Osinkopolitiikka

Next Games Oyj:llä ei ole määriteltyä osinkopolitiikkaa. Kaikki osakkeet tuottavat yhtäläiset oikeudet osinkoon ja muihin yhtiön jaettavaan varoihin sen jälkeen, kun osakkeet on rekisteröity Kaupparekisteriin.

Hallituksen voitonjakoehdotus

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2021 olivat 1,9 miljoonaa euroa, josta -9,9 miljoonaa euroa koostui 31.12.2021 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2021 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2021 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

JATKUU

Taloudellinen katsaus vuoteen 2021

Vuonna 2021 Next Gamesin liikevaihto oli 25,2 (27,2) miljoonaa euroa, laskua edelliseen vuoteen verrattuna oli 7 %. Vuoden 2021 jälkimmäisellä puoliskolla liikevaihto oli 12,9 (12,8) miljoonaa euroa, ja se kasvoi 12 % vuoden viimeisellä neljänneksellä verrattuna vuoden 2020 viimeiseen neljännekseen. Next Gamesin käyttökate (EBITDA) laski vuonna 2021 ja oli -0,6 (0,5) miljoonaa euroa. Myös Next Gamesin liiketulos (EBIT) laski vuonna 2021 ja oli -5,6 (-3,4).

Liikevaihto muodostui pääosin The Walking Dead: Our Worldista ja The Walking Dead: No Man's Landista. Stranger Things: Puzzle Tales julkaistiin vuoden toisella puoliskolla. Odotusten mukaisesti pelit edellyttävät alussa suurempia suhteellisia markkinointi-investointeja, jotka vaikuttavat julkaisutoiminnan kannattavuuteen vuoden 2021 viimeisellä neljänneksellä. Julkaisutoiminnan käyttökate vuonna 2021 oli 5,6 miljoonaa euroa (6,4), 22 % (24 %) liikevaihdosta.

Suurin maa liikevaihdolla mitattuna oli Yhdysvallat 51 % (45 %). Suurin osa liikevaihdosta 87 % (95 %) muodostui pelin sisäisistä ostoksista, 6 % (5 %) muodostui mainostuloista ja uusi tulovirta Co-Development-sopimuksista, joka oli 7 % liikevaihdosta. Alustakohtaisessa liikevaihdon jakautumisessa tapahtui pieni muutos edellisvuoteen verrattuna, jossa IDFA vaikutti iOS:n liikevaihtoon, jonka johdosta liikevaihto jakautui Google Play 51 % ja Apple App Store (iOS) 42 %, kun aiemmin tuotot ovat jakautuneet tasan Applen App Storen ja Google Play -sovelluskauppojen (50 %) kesken. Tämän lisäksi kategorian yhteiskehittelyn myynti oli 7 % (- %), joka on alustakohtaisen myynnin ulkopuolella.

Tilikauden tappio oli -5,3 (-3,9) miljoonaa euroa. Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,0 (-0,5) miljoonaa euroa. Tilikauden verot olivat 0,3 (0,2) miljoonaa euroa johtuen laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,18 (-0,14) euroa.

Vuoden 2021 aikana Next Gamesille maksettiin 0,6 (0,3) miljoonaa euroa Business Finlandin toisen ja kolmannen vaiheen avustusta. Projektin alkoi joulukuussa 2019 ja sen arvioidaan päättyvän viimeistään 31.5.2022. Projektin tavoitteena on tekoälyn ja koneoppimisen keinoin tehostaa muun muassa pelien ominaisuuksien, pelien sisäisen mainonnan ja käyttäjähankinnan toimintoja. Tavoitteena on tutkimuksen avulla tuottaa ja lisätä tietoa sekä kehittää Next Gamesin teknologia-alustan ominaisuuksia, jotka tukevat tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämistä Projektissa on neljä vaihetta ja Business Finland maksaa rahoituksen raportoitujen kustannusten ja projektin etenemisen perusteella neljässä erässä.

Yhtiö siirtyi etätyöskentelyyn vuonna 2020, ja tämä jatkui vuoden 2021 ajan. Poikkeusoloista huolimatta yhtiö pystyi jatkamaan pelien kehitystä normaalisti. COVID-19-pandemian vaikutukset ovat olleet vähäiset yhtiön peliliiketoimintaan, jonka johdosta muutoksia ei ole tapahtunut liikevaihdon tuloutuksen ajankohdassa, liikearvossa, kehitysmenojen aktivoinnissa eikä arvonalentumisissa. Liikevaihdon tuloutukseen kytketty

pelaajakäyttäytyminen on vaihdellut kausiluontoisesti ja tyypilliseen tapaan raportointikaudella. Yhtiö on arvioinut, että pandemian jatkuminen ei vaikuta liiketoimintaan merkittävästi.

Globaali pelimarkkina laski odotetusti vuositasolla 1,1 prosenttia 175,8 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuoden 2021 aikana, vuoden 2020 ennätystason jälkeen. Pidemmän aikavälin kasvun odotetaan jatkuvan keskimäärin 8,7 prosentin vuositasolla (2019-2024). COVID-19-pandemian aiheuttamat operatiiviset haasteet vaikuttivat lähinnä PC- ja konsoli-segmentteihin ja siten negatiiviseen kasvuun vuoden 2021 aikana. Mobiilipelisegmentti jatkoi kasvamistaan 4,4 prosentin vuositasolla ja tuotti yhteensä 90,7 miljardin Yhdysvaltain dollarin liikevaihdon vuonna 2021. Mobiilipelisegmentti vastaa tällä hetkellä yli puolta globaalista pelimarkkinasta ja yli 90 prosenttia tämän vuoden pelaajista pelaa mobiililaitteilla. Applen iOS 14.5 päivitys ja IDFA-tiedon jakamisen rajoittaminen aiheutti suuren murroksen käyttäjähankinnassa mobiilimarkkinoilla ja heikensi merkittävästi kehittäjien mahdollisuutta kohdentaa markkinointikampanjoitaan korkealaatuisten pelaajien hankintaan. Tämän johdosta jotkut yhtiöt ovat ilmoittaneet liikevaihtonsa iOS-alustalla laskeneen 15-35 prosenttia. Käyttäjähankintakustannusten ja pelaajista kilpailun lisääntyessä lisenssien merkitys pelialalla kasvaa. Tunnettavuuden merkitys pelin lataamisessa on merkittävä, alle neljäsosa amerikkalaisista kertoo kokeilleensa mobiilipeliä josta eivät ole kuulleet aiemmin.

Rahavirta, rahoitus ja tase

Taseen loppusumma vuonna 2021 oli 33,5 (30,1) miljoonaa euroa. Omavaraisuusaste oli 57 % (67 %). Yhtiön vuokrasopimuksen ehdot muuttuivat kauden aikana, minkä seurauksena käyttöoikeusomaisuushyödykkeet kasvoivat 1,7 miljoonaa euroa ja velat kasvoivat 2,1 miljoonaa euroa.

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2019
Pitkäaikaiset varat	26,3	21,9	21,7
Lyhytaikaiset varat	7,2	8,2	12,9
Varat yhteensä	33,5	30,1	34,6
Oma pääoma	18,6	19,4	22,8
Velat yhteensä	14,9	10,7	11,8
Pitkäaikaiset velat	4,4	2,7	3,7
Lyhytaikaiset velat	10,5	8,0	8,1
Oma pääoma ja velat yhteensä	33,5	30,1	34,6

Tilikauden 2021 aikana rahat ja pankkisaamiset laskivat 2,1 miljoonaa euroa ja olivat tilikauden lopussa 2,2 (4,3) miljoonaa euroa.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

JATKUU

Liiketoiminnan nettorahavirta kääntyi negatiiviseksi vuoden 2021 aikana. Vuonna 2021 liiketoiminnan nettorahavirta oli -0,9 (1,8) miljoonaa euroa. Liiketoiminnan rahavirtaan vaikutti Stranger Things: Puzzle Tales -pelin skaalaus, joka vaati markkinointipanostuksia etupainotteisesti.

Vuonna 2021 rahoituksen rahavirta oli 4,1 (-1,3) miljoonaa euroa. Raportointikauden rahavirtaan vaikutti yhtiön 4,2 miljoonan euron osakeanti maaliskuussa 2021.

Next Games jatkoi panostamista tuotekehitykseen ja vuoden 2021 investointien rahavirta oli -5,5 (-3,5) miljoonaa euroa. Konserni rahoittaa toimintaansa pääasiassa oman pääoman ehtoilla rahoituksella sekä liiketoiminnasta tulevilla tuotoilla. Yhtiö on saanut myös valtiollista Business Finland -tukea ja lainaa, sekä lähipiirilainan.

Liiketoimintakatsaus

Julkaisutoiminta

Next Gamesin julkaisuliiketoiminta sisältää kaikki julkaistujen pelien tuotot ja kulut, minkä lisäksi julkaisuliiketoiminnalle on kohdistettu osuus yhtiön yleisistä kuluista henkilöstömäärään perustuen. Julkaisutoiminta kuvaa yhtiön liiketoiminnan kannattavuutta ilman julkaisemattomien pelien tuotekehitykseen liittyvää kulurasitusta.

Yhtiön julkaisutoiminta jatkoi vuonna 2021 kannattavalla tasolla, The Walking Dead-pelien No Man's Land ja Our World vetämänä. Stranger Things: Puzzle Tales julkaistiin vuoden 2021 toisella puoliskolla. Pelien alkuvaiheen markkinointipanostusten ollessa suhteessa korkeampia tämä vaikutti julkaisutoiminnan kannattavuuteen vuoden viimeisellä neljänneksellä. Julkaisutoiminnan kannattavuuteen vaikutti myös sovitun yhteistyösopimuksen alkaminen vuoden 2021 viimeisellä neljänneksellä. Vuonna 2021 julkaisutoiminnan käyttökatte (EBITDA) oli 5,6 (6,4) miljoonaa euroa, eli 22 % (24 %) liikevaihdosta.

YHDISTETYT OPERATIIVISET TUNNUSLUVUT

	10-12/2021	07-09/2021	04-06/2021	01-03/2021	10-12/2020
Bruttomyynti (MEUR)	7,5	5,3	5,8	6,1	6,6
DAU	208 733	174 741	188 707	205 424	207 310
MAU	893 919	559 683	612 328	688 366	672 576
ARPDau (USD)	0,36	0,37	0,38	0,39	0,49
ARPDau (EUR)	0,31	0,31	0,32	0,32	0,41

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Liikevaihto	25,2	27,2	34,7
Bruttokate	13,5	14,3	19,7
Liiketoiminnan muut tuotot	-	0,1	-
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-9,9	-9,5	-17,6
Julkaisutoiminnan liikeulos (EBIT)	3,6	4,8	2,1
Julkaisutoiminnan poistot	2,0	1,6	1,6
Julkaisutoiminnan käyttökatte (EBITDA)	5,6	6,4	3,8
EBITDA %	22 %	24 %	11 %

Selvitys tutkimus- ja kehitystoiminnasta

Yhtiön suorat tutkimus- ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät tulosvaikutteiset panostukset raportointikaudella olivat 6,7 (5,6) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 5,5 (3,5) miljoonaa euroa tilikauden aikana. Yhtiön työntekijöistä 61 % (58 %) työskenteli tuotekehityksen parissa.

Vuoden 2020 viimeisellä vuosineljänneksellä Next Games järjesti kaikki uudet peliprojektihankkeensa yhden yhtenäisen yksikön alle. New Games -yksikön tavoitteena on toimia sisäisenä hautomona ja kiihdyttäjänä uusille pelialoitteille. Vuoden 2021 viimeisen neljänneksen aikana neljä eri pelitiimiä toimi yksikön alla.

TUOTEKEHITYSTOIMINTO

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Henkilöstökulut	-5,7	-4,5	-4,3
Ulkopuoliset palvelut	-1,9	-0,8	-0,5
Osakeperusteiset maksut	-0,3	-0,2	-0,3
Kohdennetut yleiskustannukset	-1,5	-1,6	-2,5
Menot yhteensä	-9,4	-7,0	-7,6
Poistot	-2,8	-2,1	-1,3
Aktivoinnit	5,5	3,5	2,4
Toiminnon kulut yhteensä	-6,7	-5,6	-6,6
Osuus liikevaihdosta, %	27 %	21 %	19 %

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

JATKUU

Muut kuin taloudelliset tiedot

Henkilöstö

Vuoden 2021 lopussa Next Gamesilla oli 121 (104) työntekijää, jotka edustivat 28 (22) kansallisuutta. Työntekijöistä 78 % (78 %) olivat mieheksi itsensä identifioivia 20 % (22 %) naiseksi itsensä identifioivia ja 2 % (1 %) muita tai ei-binäärisiä. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä vuonna 2021 oli 113 henkilöä (109).

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Palkat	3,6	4,6	5,0
Muut henkilösivukulut	0,1	0,1	0,1
Osakeperusteiset maksut	0,5	0,4	0,5
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	0,6	0,7	0,8
Yhteensä	4,8	5,8	6,5

Yhtiökokoukset

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään omien osakkeiden hankinnasta, uusien osakkeiden liikkeelle laskemisesta ja osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Lisätietoja on esitetty alempana "Voimassa olevat valtuutukset" -kohdassa.

Varsinainen yhtiökokous

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous pidettiin Helsingissä 31.3.2021. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta ja myönsi kaikille hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 1.1.2020–31.12.2020. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta ei makseta osinkoa. Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään omien osakkeiden hankinnasta, uusien osakkeiden liikkeelle laskemisesta ja osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta.

Varsinainen yhtiökokous valitsi hallituksen jäsenet ja tilintarkastajan. Hallituksen jäseniksi valittiin: Petri Niemi, Jari Ovaskainen, Peter Levin, Elina Anckar, Nicholas Seibert ja Riikka Tieaho. Yhtiön tilintarkastajaksi valittiin tilintarkastusyhteisö Deloitte Oy jonka nimeämänä päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Mikko Lahtinen.

Yhtiökokous päätti kannattaa esitettyä toimielinten palkitsemispolitiikkaa. Yhtiökokous vahvisti hallituksen puheenjohtajan palkkioksi 4 500 euroa kuukaudessa ja hallituksen muiden jäsenten palkkioksi 2 500 euroa kuukaudessa, jonka lisäksi tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan jäsenille maksetaan 1 000 euroa kustakin valiokunnan kokouksesta. Lisäksi hallituksen jäsenten matkakulut korvataan yhtiön yleisen matkustuspolitiikan mukaisesti.

Voimassa olevat valtuutukset

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa hallituksen päättämään yhdestä tai useammasta suunnatusta maksullisesta osakeannista. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 1 900 000 osaketta. Hallitus voi valtuutuksen perusteella päättää osakeannista suunnatusti, eli osakkeenomistajien merkintäoikeudesta poiketen edellyttäen, että siihen on yhtiön kannalta painava taloudellinen syy, mukaan lukien osakkeiden antaminen mahdollisten yritysostojen ja muiden yritysjärjestelyjen toteuttamiseksi, tai uusien lisenssien hankkiminen osakevastiketta vastaan. Hallituksella on valtuutuksen perusteella oikeus päättää osakeannin muista ehdoista. Valtuutus on voimassa viiden vuoden ajan sen myöntämispäivästä eli 23.2.2022 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutusta ei ole käytetty. Valtuutus on erääntynyt 23.2.2022.

Ylimääräinen yhtiökokous 25.9.2019 päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättämään osakeannista ja/tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan yhdessä tai useammassa erässä antaa enintään 1 500 000 osaketta, joka vastaa noin 8,1 prosenttia yhtiön kaikista rekisteröidyistä osakkeista yhtiökokouspäivänä. Osakeanti ja/tai optio-oikeuksien antaminen voidaan toteuttaa osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Valtuutuksen perusteella osakkeita ja/tai optio-oikeuksia voidaan antaa yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi. Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Hallituksella on oikeus päättää kaikista muista osakkeiden ja/tai optio-oikeuksien antamisen ehdoista. Valtuutus on voimassa 25.9.2024 asti. Valtuutus ei kumoa aiempia valtuutuksia, joiden nojalla hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutuksesta on käytetty 1 365 503 osaketta ja jäljellä on 134 497 osaketta.

Varsinainen yhtiökokous 27.5.2020 valtuutti hallituksen päättämään osakeannista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta esimerkiksi yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, vastikkeeksi uusista lisensseistä, strategisten kumppanuuksien luomiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muihin hallituksen päättämiin tarkoituksiin. Valtuutuksen nojalla hallitus voi päättää korkeintaan 2 700 000 osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi voidaan valtuutuksen nojalla antaa kuitenkin enintään 1 396 000 osaketta. Valtuutus sisältää oikeuden päättää osakeanneista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Valtuutus on voimassa 30.4.2025 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutuksesta on käytetty 2 020 000 osaketta ja jäljellä on 680 000 osaketta.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JATKUU

Varsinainen yhtiökokous 31.3.2021 valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Tämä valtuutus kumosi varsinaisen yhtiökokouksen 27.5.2020 antaman valtuutuksen omien osakkeiden hankkimisesta. Osakkeita voidaan hankkia tai ottaa pantiksi yhtiön pääomarakenteen kehittämiseksi, yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muutoin edelleen luovutettaviksi tai mitätöitäviksi. Valtuutus on voimassa seuraavan yhtiökokouksen päättymiseen, kuitenkin enintään 30.6.2022 asti. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous 31.3.2021 valtuutti hallituksen päättämään osakeannista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta esimerkiksi yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, vastikkeeksi uusista lisensseistä, strategisten kumppanuuksien luomiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muihin hallituksen päättämiin tarkoituksiin. Valtuutuksen nojalla hallitus voi päättää korkeintaan 2 700 000 osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Valtuutus sisältää oikeuden päättää osakeanneista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Valtuutus ei kumoa aikaisempia valtuutuksia, joiden nojalla yhtiön hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden ja/tai optio-oikeuksien tai muiden osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutus on voimassa seuraavan yhtiökokouksen päättymiseen, kuitenkin enintään 30.6.2022 asti. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2021 valtuutusta ei ole käytetty.

Hallituksen kokoonpano ja valiokunnat

Varsinainen yhtiökokous 31.3.2021 valitsi hallitukseen seuraavat jäsenet:

- Petri Niemi, puheenjohtaja
- Jari Ovaskainen, hallituksen jäsen
- Peter Levin, hallituksen jäsen
- Elina Anckar, hallituksen jäsen
- Nicholas Seibert, hallituksen jäsen
- Riikka Tieaho, hallituksen jäsen

Hallitus on arvioinut jäsentensä riippumattomuuden. Kaikki hallituksen jäsenet ovat yhtiöstä riippumattomia. Jari Ovaskainen omistaa yhtiöstä 28,53 %. Muut hallituksen jäsenet ovat riippumattomia yhtiön osakkeenomistajista.

Hallituksella on kaksi valiokuntaa, tarkastusvaliokunta ja palkitsemisvaliokunta. Tarkastusvaliokunnan jäsenet ovat Elina Anckar (puheenjohtaja), Riikka Tieaho ja Petri Niemi. Palkitsemisvaliokunnan jäsenet ovat Petri Niemi (puheenjohtaja) ja Jari Ovaskainen.

Tilintarkastaja

Varsinainen yhtiökokous valitsi yhtiön tilintarkastajaksi tilintarkastusyhteisö Deloitte Oy:n, jonka nimeämänä päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Mikko Lahtinen.

Konsernin rakenne

Konsernin rakenteessa ei tapahtunut muutoksia vuonna 2021. Lisätietoja konsernin rakenteesta löytyy tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 1.4.

Toimitusjohtaja ja konsernin johto

Next Games Oyj:n johtoryhmän jäsenet vuoden 2021 lopussa olivat:

- Teemu Huuhtanen, Toimitusjohtaja
- Annina Salvén, Talousjohtaja
- Saara Bergström, Viestintäjohtaja
- Joonas Laakso, Henkilöstöjohtaja
- Yiannis Alexopolous, Kasvujohtaja
- Tero Teelahti, Teknologiajohtaja (nimitetty kesäkuussa 2021)
- Juha Matikainen, Operatiivinen johtaja (nimitetty kesäkuussa 2021)

Kesäkuussa 2021 Tero Teelahti, Teknologiajohtaja, sekä Juha Matikainen, Operatiivinen johtaja, nimettiin johtoryhmään. Kalle Hiitola (Head of New Games) ja Matias Ärje (Teknologiajohtaja) päättivät siirtyä syrjään johtoryhmästä, mutta jatkavat yhtiön työntekijöinä.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

JATKUU

Selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä

Erillinen selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä on julkaistu hallituksen toimintakertomuksen yhteydessä. Selvitys on saatavilla yhtiön verkkosivuilla osoitteessa: www.nextgames.com. Selvitys sisältää kuvaukset hallinto- ja ohjausjärjestelmästä, sekä riskinhallintajärjestelmien pääpiirteistä.

Osakkeet ja osakkeenomistajat

Next Games Oyj:n osake (NXTGMS), ISIN-tunnus FI4000233267, on listattu Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla. Osakkeet kuuluvat Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään arvo-osuusjärjestelmään. Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2021 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä oli 30 063 795 (27 985 988) rekisteröityä osaketta vuoden 2021 lopussa. Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Painotettu keskiarvo vuonna 2021 oli 30 047 359 (27 944 968) osaketta.

Raportintikauden aikana yhtiö laski liikkeelle 2 020 000 uutta osaketta nopeutetussa institutionaalisille sijoittajille suunnatussa osakeannissa. Osakkeen osakekohtainen merkintähinta osakeannissa oli 2,10 euroa. Osakkeista maksettu merkintähinta oli yhteensä 4 242 000 euroa ja se kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Vuoden 2021 aikana rekisteröitiin yhteensä 57 807 (69 764) uutta osaketta optio-oikeuksilla tapahtuneiden osakemerkintöjen seurauksena. Osakkeiden merkintähinnat perustuvat optio-ohjelmien ehtoihin ja optio-oikeuksien saajien yksilöllisiin optiosopimuksiin. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin ja ne ovat tuottaneet samat oikeudet yhtiön vanhojen osakkeiden kanssa rekisteröintipäivästä lähtien. Tilikaudella merkityistä osakkeista maksettu merkintähinta, yhteensä 42 409,98 (19 059,84) euroa, kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkintöjen johdosta.

Joulukuun lopussa yhtiöllä oli 8 369 (7 005) rekisteröityä osakkeenomistajaa. 21,6 % (23,2 %) kaikista osakkeista on hallintarekisteröityjä. Vuonna 2021 osakkeen korkein hinta oli 3,30 (2,67) euroa ja alhaisin hinta 0,91 (0,55) euroa osakkeelta. Vuoden 2021 lopussa osakkeen päätöshinta oli 1,14 (2,24) euroa ja yhtiön markkina-arvo noin 34 (63) miljoonaa euroa. Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla vaihdettujen osakkeiden lukumäärä oli noin 14,7 (11,5) miljoonaa.

Omat osakkeet

Vuoden 2021 aikana yhtiö ei ole hankkinut omia osakkeitaan eikä luovuttanut hallussaan olevia omia osakkeitaan. Vuoden 2021 lopussa yhtiöllä oli hallussaan 13 410 (13 410) omaa osaketta, joiden suhteellinen osuus kaikista osakkeista ja osakkeiden tuottamista äänistä oli 0,04 % (0,05 %).

Osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Vuodesta 2014 lähtien Next Games on laskenut liikkeelle optio-ohjelmia, joiden piirissä on koko yhtiön henkilöstö. Yhtiöllä oli vuonna 2021 käytössä viisi (5) optio-ohjelmaa. Tarkemmat selvitykset ohjelmista löytyvät erillisestä palkka- ja palkkioselvityksestä. Lisätietoja löytyy myös tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 5.3.

Merkittävimmät riskit ja epävarmuustekijät

Next Games on alttiina riskeille, jotka voivat johtua yhtiön operatiivisesta toiminnasta tai liiketoimintaympäristössä tapahtuvista muutoksista. Alla kuvatuilla riskeillä voi olla haitallinen vaikutus liiketoimintaan tai taloudelliseen tilaan ja siten yhtiön arvoon. Alla kuvatut riskit ovat tärkeimpiä, mutta lista ei kata kaikkia mahdollisia riskejä. Tulevaisuudessa voi ilmetä myös muita kuin alla kuvattuja riskejä, jotka ovat merkittäviä.

Liiketoimintaan ja toimialaan liittyvät riskit

Next Games on riippuvainen free-to-play peliensä tuottamasta myynnistä ja tällä hetkellä kolme sen peleistä tuottaa liikevaihtoa. Liikevaihdon kasvu ja yhtiön menestys on myös riippuvainen yhtiön kyvystä julkaista uusia pelejä. Jos Next Games ei onnistuisi uusien pelien kehityksessä ja julkaisussa tai olemassa olevien pelien edelleen kehityksessä, olisi sillä olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan. Viivästykset pelien kehittämisessä voivat johtaa muun muassa odotetun liikevaihdon syntymisen viivästyymiseen tai peliä koskevan lisenssin purkautumiseen.

Next Gamesin liiketoiminnan tulos voi ajan mittaan vaihdella monen tekijän, kuten pelien suosion, runsaasti virtuaalituotteita pelien sisällä ostavien pelaajien määrän, ja kaikkien pelaajien tuottaman liikevaihdon seurauksena, mistä johtuen Next Gamesin tulevan tuloksen ennustaminen on vaikeaa. Konserni käyttää merkittävän osan liiketoiminnasta saamastaan kassavirrasta peleihinsä liittyvään pelaajahankintaan ja pelien markkinointiin, mikä ei välttämättä realisoidu liikevaihdoksi, joten markkinoinnissa ja pelaajahankinnassa epäonnistuminen voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Gamesin liiketoimintaan sovelletaan eri puolilla maailmaa runsaasti sääntelyä, kuten tietosuojaa ja -turvaa koskevia lakeja ja määräyksiä, jotka saattavat olla epäselviä ja kehittyä edelleen, ja tämän seurauksena Next Gamesin tai sen alustatoimittajien epäonnistuminen sääntelyn noudattamisessa tai sääntelyn lisääntyminen voi vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa.

Taloudelliset ja rahoitusriskit

Next Gamesille on kertynyt merkittäviä tappioita, eikä sen toiminta välttämättä muutu kannattavaksi tai kassavirta positiiviseksi. Konsernin näkemyksen mukaan toiminnan rahoittamiseen ja kassatilanteeseen liittyvät riskit ovat olennaisia strategian toteuttamisen ja liiketoiminnan jatkuvuuden kannalta.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JATKUU

Next Games on aktivoinut taseeseensa pelinkehitysmenoja, joihin kohdistuvat tulevat tuotot ovat epävarmoja. Lisäksi Next Gamesin taseeseen sisältyy kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti merkittyä liikearvoa ja muita omaisuuseriä. Näitä omaisuuseriä koskevissa arvonalentumistestauksissa yhtiön johto tekee arvioita tulevista tuotoista ja kassavirroista, joiden toteutumatta jääminen voi johtaa arvonalentumistappioiden kirjaamiseen kyseisistä omaisuuseristä.

Uusiin lisenssisopimukseen saattaa liittyä ennakkomaksuja, jotka ovat vähennettävissä tulevasta rojaltilmaksuista, mutta mikäli uusiin lisenssisopimukseen liittyvä projekti lopetetaan, Next Games joutuu tekemään ennakkomaksujen alaskirjaukset.

Tulevaisuuteen ja yllättäviin tapahtumiin liittyvät riskit

Next Gamesin liiketoiminnalle merkittävien lisenssisopimusten päättyminen tai lisenssinantajien muut epäsuotuisat päätökset voivat vaikuttaa olennaisen haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Mikäli Next Games ei pysty ylläpitämään hyviä suhteita kolmansien osapuolten jakelualustoihin, kuten Apple App Storeen ja Google Play -alustaan, jos niiden sopimusehdot muuttuvat tai jos Next Games rikkoo tai sen väitetään rikkovan alustantarjoajan ehtoja, nämä seikat voivat toteutuessaan vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Gamesin teknologisen infrastruktuurin vikaantuminen tai merkittävä käyttökatkos sekä mahdolliset ohjelmointivirheet taikka ongelmat yhtiön käytössä olevassa kolmannen osapuolen teknologiassa voivat vähentää Next Gamesin pelien suosiota, haitata niiden toimintaa, vähentää teknologian skaalautuvuutta ja näin ollen vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Olennaiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Netflix, Inc. julkisti 2.3.2022, että yhtiö on tehnyt vaapaaehtoisen, suositellun ostotarjouksen kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista Next Games Oyj:n osakkeista ja optio-oikeuksista.

Next Games pääsi kumppaninsa Alcon Entertainmentin kanssa sopimukseen Blade Runner Rogue -peliprojektin lopettamisesta raportointikauden jälkeen helmikuussa 2022. Peli ei täyttänyt yhteisesti sovittuja tavoitteita. Peli poistetaan välittömästi Apple App Storesta ja Google Play Storesta, mutta pysyy olemassa olevien pelaajien pelattavissa kesäkuuhun 2022 asti.

Varsinainen yhtiökokous 2022

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi torstaina 28.4.2022. Yhtiön hallitus julkaisee erillisen yhtiökokouskutsun myöhemmin.

Taloudellinen kalenteri vuodelle 2022

Puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2022 julkaistaan perjantaina 19.8.2022.

Tilinpäätös ja toimintakertomus tilikaudelta 2021 ja puolivuositarkastus tammi-kesäkuulta 2022 julkaistaan yhtiötiedotteella ja yhtiön verkkosivuilla osoitteessa <https://www.nextgames.com/reports>.

Lähipiiriliiketoimet

Next Gamesin lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiö, hallituksen jäsenet, toimitusjohtaja, johtoryhmän jäsenet sekä osakkeenomistajat, joilla on huomattava vaikutusvalta yhtiössä. Lähipiiriin kuuluu myös näiden henkilöiden läheiset perheenjäsenet, ja yhteisöt, joissa näillä henkilöillä on joko määräysvalta tai yhteinen määräysvalta. Lähipiirin liiketoimet on tehty markkinaehtoisesti. Lähipiiritapahtumat tilikauden aikana sisältävät tavanomaisia liiketoimia esimerkiksi lisenssiosapuolten kanssa kuten AMC. Liiketoimet ovat Next Games -liiketoimintamallissa tavanomaisia, ja noudattavat markkinaehtoja. Lisäksi yhtiö on saanut suurimmalta osakkeenomistajaltaan lähipiirilainan tilikauden 2021 aikana. Tietoja lähipiiritapahtumista löytyy tilinpäätöksen liitetiedosta 6.1.

Yrityskaupat

Tilikauden aikana yhtiöllä ei ollut yrityskauppoja.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

JATKUU

Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat

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.

VAIHTOEHTOISTEN TUNNUSLUKIJEN TÄSMÄYTYS IFRS-LUKUIHIN

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Liiketulos	-5,6	-3,4	-7,4
Poistot	5,0	3,9	4,0
Käyttökate (EBITDA)	-0,6	0,5	-3,5

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Liiketulos	-5,6	-3,4	-7,4
Poistot lukuunottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja	3,9	2,9	3,0
IFRS 2 kuluvaikutus	0,5	0,4	0,5
Oikaistu liiketulos	-1,2	-0,1	-4,0

EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Liikevaihto	25,2	27,2	34,7
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-11,7	-12,9	-15,0
Bruttokate	13,5	14,3	19,7
Liiketoiminnan muut tuotot	-	0,1	0,0
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-9,9	-9,5	-17,6

	2021	2020	2019
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	3,6	4,8	2,1
Julkaisutoiminnan poistot	2,0	1,6	1,7
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	5,6	6,4	3,8
EUR miljoonaa	2021	2020	2019
Liikevaihto	25,2	27,2	34,7
Tuloennakoiden muutos	-0,1	-0,2	-0,5
Bruttomyynti	25,0	27,0	34,2

Tunnuslukujen laskentakaavat

Bruttomyynti = Bruttomyynti on vaihtoehtoinen tunnusluku, joka perustuu pelaajien kauden aikana ostamaan virtuaalivaluuttaan ja -hyödykkeisiin. Bruttomyynti ei sisällä kesto- ja kertahyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia ja on näin ollen liikevaihto oikaistuna jaksotetun myyntitulon muutoksella (deferral).

Bruttokate = Bruttokate on liikevaihto oikaistuna serverikuluilla, jakelijoiden (Google ja Applen) osuudella, sekä lisenssiin liittyvillä kuluilla ja poistoilla.

Käyttökate (EBITDA) = Liiketulos (EBIT) oikaistuna poistoilla.

Oikaistu liiketulos = Liiketulos (EBIT) oikaistuna IFRS 2:n mukaisilla osakeperusteisilla maksuilla ja poistoilla, lukuun ottamatta IFRS 16:n mukaisia toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja.

Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT) = Julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun menoilla.

Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) = Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT) oikaistuna poistoilla.

$$\text{Omavaraisuusaste} = \frac{\text{Oma pääoma yhteensä}}{\text{Taseen loppusumma - Saadut ennakot}} \times 100$$

Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton = Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä.

Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu = Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä, johon on lisätty mahdollisten laimentavien osakkeiden lukumäärä.

KONSERNITILINPÄÄTÖS

Konsernin laaja tuloslaskelma

EUR miljoonaa	Viittaus	2021	2020
Liikevaihto	2,1	25,2	27,2
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	2,3	-11,7	-12,9
Bruttokate		13,5	14,3
Liiketoiminnan muut tuotot	2,2	0,8	0,7
Tuotekehityksen kulut	2,3	-6,7	-5,6
Myynnin ja markkinoinnin kulut	2,3	-9,9	-9,5
Hallinnon kulut	2,3	-3,2	-3,2
Liiketulos		-5,6	-3,4
Rahoitustuotot	5,6	0,3	0,0
Rahoituskulut	5,6	-0,3	-0,5
Rahoituskulut, netto		-0,0	-0,5
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta		-	-0,2
Tulos ennen veroja		-5,6	-4,1
Tilikauden tuloverot	6,3	-	-
Laskennallisten verojen muutos	6,3	0,3	0,2
Tuloverot yhteensä		0,3	0,2
Tilikauden tulos		-5,3	-3,9
Tilikauden laaja tulos		-5,3	-3,9
Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta		-5,3	-3,9
Osakkeet	Viittaus	2021	2020
Osakekohtainen tulos emoyhtiön osakkeenomistajille			
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	5,3	-0,18	-0,14
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	5,3	-0,18	-0,14
Osakkeiden keskimääräinen lukumäärä	5,3	30 047 359	27 944 968
Osakkeiden lukumäärä vuoden lopussa	5,3	30 063 795	27 985 988

Konsernitase - Varat

EUR miljoonaa	Viittaus	31.12.2021	31.12.2020
Varat			
Pitkäaikaiset varat			
Liikearvo	4,1	3,3	3,3
Aineettomat hyödykkeet	4,2	16,1	12,1
Aineelliset hyödykkeet	4,3	4,2	3,9
Muut pitkäaikaiset saamiset	3,2	0,9	1,1
Laskennalliset verosaamiset	3,4	1,7	1,5
Pitkäaikaiset varat yhteensä		26,3	21,9
Lyhytaikaiset varat			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3,2	5,0	3,9
Rahavarat	5,8	2,2	4,3
Lyhytaikaiset varat yhteensä		7,2	8,2
Varat yhteensä		33,5	30,1

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa.

KONSERNITILINPÄÄTÖS

JATKUU

Konsernitase - Oma pääoma ja velat

EUR miljoonaa	Viittaus	31.12.2021	31.12.2020
Oma pääoma ja velat			
Oma pääoma			
Osakepääoma		0,1	0,1
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto		65,8	61,7
Kertyneet voittovarot		-41,9	-38,5
Tilikauden tulos		-5,3	-3,9
Oma pääoma yhteensä		18,6	19,4
Velat			
Pitkäaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteisöltä	5,4	0,3	0,5
Vuokrasopimusvelat	5,5	3,1	2,1
Muut rahoitusvelat	5,4	1,0	-
Pitkäaikaiset velat yhteensä		4,4	2,7
Lyhytaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteisöltä	5,4	0,3	0,1
Vuokrasopimusvelat	5,5	1,1	1,1
Muut rahoitusvelat	5,4	0,5	-
Tuloennakot	3,0	0,8	1,2
Ostovelat	3,3	2,5	2,0
Muut velat	3,3	0,2	0,2
Siirtovelat	3,3	5,1	3,4
Lyhytaikaiset velat yhteensä		10,5	8,0
Velat yhteensä		14,9	10,7
Oma pääoma ja velat yhteensä		33,5	30,1

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa.

Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta

EUR miljoonaa	Viittaus	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2020		0,1	61,7	-38,9	22,8
Tilikauden voitto (tappio)		-	-	-3,9	-3,9
Tilikauden laaja tulos		-	-	-3,9	-3,9
Liiketoimet omistajien kanssa					
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	5,3	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	5,3	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	5,3	-	-	0,4	0,4
Osingonjako	5,3	-	-	-	-
Osakeannit	5,3	-	-	-	-
Osakeannit kulut	5,3	-	-	-	-
Oma pääoma 31.12.2020		0,1	61,7	-42,4	19,4
Liiketoimet omistajien kanssa					
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	5,3	-	0,0	-	0,0
Omien osakkeiden takaisinosto	5,3	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	5,3	-	-	0,5	0,5
Osingonjako	5,3	-	-	-	-
Osakeannit	5,3	-	4,2	-	4,2
Osakeannit kulut	5,3	-	-0,2	-	-0,2
Oma pääoma 31.12.2021		0,1	65,8	-47,2	18,6

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa.

KONSERNITILINPÄÄTÖS

JATKUU

Konsernin rahavirtalaskelma

EUR miljoonaa	Viittaus	2021	2020
Liiketoiminnan rahavirta			
Tulos ennen veroja		-5,6	-4,1
Oikaisut:			
Poistot ja arvonalentumiset	4,4	5,0	3,9
Tuloennakoiden muutos		-0,1	-0,1
Osakeperusteiset maksut	5,3	0,5	0,4
Muut oikaisut		-0,2	0,3
Rahoituskulut, netto		0,2	0,2
Tulos osuuksista osakkuusyhtiöissä		-	0,2
Käyttöpääoman muutos:			
Liikeseamisten ja muiden saamisten muutos		-2,6	1,3
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos		2,0	-0,3
Maksetut korot	5,6	-0,1	-0,1
Saadut korot	5,6	0,0	0,0
Välittömät verot, netto	6,3	-	-
Liiketoiminnan nettorahavirta		-0,9	1,8
Investointien rahavirta			
Aineellisten hyödykkeiden hankinta	4,3	-0,0	-0,0
Aineettomien hyödykkeiden hankinta	4,2	-5,5	-3,5
Investointien nettorahavirta		-5,5	-3,5
Rahoituksen rahavirta			
Maksullinen osakeanti oikaistuna kulujen jälkeen		4,1	0,0
Pitkäaikaisten velkojen lyhennys		-0,1	-0,1
Lyhytaikaisten velkojen lyhennys		-	-
Omien osakkeiden takaisinosto		-	-
Pitkäaikaisten lainojen nostot		1,0	-
Osingonjako		-	-

Vuokrasopimusvelkojen lyhennys		-0,9	-1,2
Muut		-	-0,1
Rahoituksen nettorahavirta		4,1	-1,3
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto			
Valuuttakurssierot		0,2	-0,3
Rahavarat 1.1.	5,8	4,3	7,7
Rahavarat 31.12.		2,2	4,3

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

1. Laadintaperiaatteet

Tässä osiossa

- Laadintaperusteet
- Laskentastandardien muutokset
- Uudet standardit
- Konsolidointiperiaatteet
- Segmentti-informaatio
- Arvionvaraiset erät tilinpäätöksessä ja johdon harkinta

1.1 Laadintaperusteet

Tämä on Next Games Oyj:n ("yhtiö") ja sen tytäryhtiöiden (yhdessä "konserni" tai "Next Games") konserni-tilinpäätös. Next Games Oyj:n osakkeet ovat kaupankäynnin kohteena Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla. Yhtiö on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Yhtiö kehittää mobiililaitteilla pelattavia sovelluskaupoista ilmaiseksi ladattavia pelejä. Peliä pelatessaan pelaaja voi halutessaan tehdä pelin sisäisiä ostoksia. Yhtiö kehittää pelejä tiiviissä yhteistyössä alkuperäisen viihdetuotteen lisenssinhaltijan kanssa varmistaakseen, että pelit vastaavat alkuperäistä viihdetuotetta. Next Gamesin merkittävimmät maantieteelliset markkinat ovat Pohjois-Amerikka ja Eurooppa. Yhtiön pelejä myydään Applen ja Googlen sovelluskaupoissa. Yhtiön rekisteröity kotipaikka on Aleksanterinkatu 9A, Helsinki, Suomi.

Next Gamesin konsernitilinpäätös on laadittu EU:n käyttöön hyväksymien IFRS-standardien mukaisesti. Laadinnassa on noudatettu myös kansainvälisen IFRS Interpretations Committee (IFRS IC) tulkintoja. Konsernitilinpäätöksen liitetiedot on laadittu Suomen kirjanpito- ja osakeyhtiölain mukaisesti IFRS-standardeja täydentäen. Konsernitilinpäätös on laadittu 12 kuukauden ajalta tilikaudelta 1.1.-31.12.2021. Next Games Oyj:n hallitus on hyväksynyt konsernitilinpäätöksen 11.3.2022.

Konsernitilinpäätös esitetään miljoonina euroina, mikäli muuta ei ilmoiteta ja ne perustuvat liiketapahtumien alkuperäisiin hankintamenoihin, ellei laadintaperiaatteissa ole erikseen toisin mainittu. Tilinpäätöksessä esitetyt luvut on pyöristetty tarkoista arvoista, joten yksittäisten esitettyjen lukujen yhteenlaskettu summa voi poiketa ilmoitetusta yhteissummasta. Tunnusluvut on laskettu käyttäen tarkkoja arvoja. Rahoituserät kirjataan kaupantekohetken mukaan. Varat ja velat arvostetaan hankintamenoön lukuun ottamatta tiettyjä rahoitusvaroja ja -velkoja, jotka arvostetaan käypään arvoon.

Yhtiön toimintavaluutta on euro, joka on myös yhtiön tilinpäätöksen esittämismuuttua. Konsernin tytäryhtiöiden tilinpäätöserät on laadittu sen valuutan mukaan, jonka vaikutuksen alla tytäryhtiö ensisijaisesti toimii. Ulkomaan rahan määräiset liiketapahtumat muunnetaan toimintavaluuttaan käyttäen valuuttakurssia, joka on voimassa tapahtumapäivänä. Valuuttakurssivoitot ja -tappiot, jotka johtuvat valuuttamääräisten rahavarojen ja velkojen muuntamisesta vuoden lopussa, kirjataan yleisesti tuloslaskelmaan. Next Games kirjaa valuuttakurssierot niihin tuloslaskelman eriin, joiden vaikutuksesta ero muodostuu, ja rahoituseriin liittyvät erät esitetään erillisenä rahoitustuotoissa ja -kuluissa.

1.2 Laskentastandardien muutokset

Next Games on soveltanut tilikauden aikana voimaantulleita ja konsernia koskevia standardimuutoksia ja tulkintoja. Tilikauden aikana konserni ei ole ottanut uusia standardeja käyttöön. Vuonna 2021 voimaantulleilla standardimuutoksilla ei ole ollut olennaisia vaikutuksia konsernin tilikauden tulokseen, taloudelliseen asemaan tai tilinpäätöksen esittämistapaan.

1.3 Uudet standardit

Jo julkaistuilla, mutta vasta tulevaisuudessa voimaantulevilla standardeilla ei odoteta olevan olennaista vaikutusta yhtiön nykyiseen tai tulevaan raportointiin näkyvissä olevalla aikajaksolla.

1.4 Konsolidointiperiaatteet

Konsernitilinpäätös sisältää emoyhtiön lisäksi ne yhtiöt, joissa emoyhtiöllä on tilikauden lopussa välittömästi tai välillisesti yli puolet äänivallasta tai muutoin määräysvalta. Next Gamesillä on määräysvalta silloin, kun yhtiö altistuu tai on oikeutettu muuttuviin tuottoihin, ja sillä on kyky vaikuttaa näihin tuottoihin ohjaamalla yrityksen toimintaa. Hankitut tytäryhtiöt on yhdistelty konsernitilinpäätökseen siitä hetkestä lähtien, kun konserni on saanut määräysvallan ja vastaavasti myydyt toiminnot ovat mukana määräysvallan lakkaamiseen saakka.

Konserniyhtiöiden keskinäinen osakkeenomistus eliminoidaan hankintamenetelmällä. Luovutettu vastike, mukaan lukien ehdollinen kauppahinta sekä hankitun yrityksen yksilöitävissä olevat varat ja velat on arvostettu käypään arvoon hankintahetkellä. Hankintaan liittyvät menot on kirjattu kuluksi. Kaikki konsernin sisäiset liiketapahtumat sekä saatavat, velat, realisoitumattomat voitot ja sisäinen voitonjako eliminoidaan konsernitilinpäätöksessä.

Sijoitukset osakkuusyhtiöihin, joissa Next Gamesillä on huomattava vaikutusvalta, mutta ei määräysvaltaa, kirjataan pääomaosuusmenetelmää käyttäen. Huomattava vaikutusvalta esiintyy yleensä silloin, kun konsernilla on yli 20 % osuus yhteisön äänivallasta tai jos konsernilla on muutoin huomattava vaikutusvalta, mutta ei määräysvaltaa.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Konsernirakenne

Konsernin liiketoimintaa harjoittaa emoyhtiö. Tytäryhtiöillä ei ole ollut olennaista vaikutusta raportointikauden taloudelliseen kehitykseen.

31.12.2021 päättyvällä tarkastelukaudella konsernilla oli yksi tytäryhtiö:

- Next Games GmbH, omistus 100 %

Lisäksi konsernilla oli tarkastelukaudella osakkuusyhtiö, joka hakeutui konkurssiin 22.9.2020. Tällä ei ollut vaikutusta 2021 tilinpäätökseen

- Armada Interactive Oy, omistus 11,79 %

1.5 Segmentti-informaatio

Next Gamesin kannattavuus esitetään yhtenä kokonaisuutena: ”Mobiilipelit” ja se esitetään omana kannattavuusyksikkönä. Next Gamesin liiketoimintamallin, ja toiminnan luonteen vuoksi, hallintorakenne on rakennettu niin että Next Gamesin ylin operatiivinen päätöksentekijä on toimitusjohtaja (CODM), joka arvioi muun johdon tukemana konsernia yhtenä kokonaisuutena tehdessään päätöksiä resurssien jaosta ja arvioidessaan konsernin liiketoiminnan tuloksellisuutta. Next Gamesin toimitusjohtaja vastaa konsernin resurssien jaosta ja sen tulosten arvioinnista ja on siten vastuussa operatiivisista päätöksistä. Next Gamesin toimitusjohtaja arvioi säännöllisesti konsernin taloudelliset tiedot. Taloudellisiin tietoihin kuuluvat liikevaihdon kehitys konsernitasolla, tulosanalyysi sekä kuukausittaiset kassavirtamuutokset.

1.6 Arvionvaraiset erät tilinpäätöksessä ja johdon harkinta

Konsernitilinpäätöksen laatiminen edellyttää johdolta sellaisten päätösten, arvioiden ja oletusten tekemistä, jotka vaikuttavat raportoitujen tuottojen, kulujen, varojen ja velkojen määrään. Arviot perustuvat useisiin tekijöihin, kuten tulevaisuuden oletettuihin tapahtumiin, joilla voi olla merkittävä liiketoiminnallinen vaikutus yhtiöön ja siten merkittävä vaikutus tilinpäätökseen.

Arvioita tarkistetaan, jos olosuhteet muuttuvat tai arvioihin on saatu uutta tietoa tai kokemusta. Koska arvioihin liittyy luontaista epävarmuutta, voi lopputulema poiketa arvioidusta ja tästä voi aiheutua tuloslaskelmaan lisäkuluja tai -tuottoja.

Osa-alueet joilla johto tekee oletuksia tai arvioita, joihin liittyy epävarmuustekijöitä:

- Liikevaihdon tuloutuksen ajankohta (2.1)
- Laskennalliset verosaamiset (3.4)
- Liikearvon arvonalentumistestaus (4.1)
- Aineettomien hyödykkeiden arvostaminen (4.2)
- Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt (5.3)
- Vuokrasopimusten jatko- ja purkuoptyt (5.5)

Lisäksi johto tekee harkintaan perustuvia ratkaisuja soveltaessaan tilinpäätöksen laadintaperiaatteita, jotka ovat:

- Kehitysmenojen aktivointi (4.2)
- Kestotuotteiden tunnistaminen (2.1)

2. Liiketulos

Tässä osiossa

- Liikevaihto
- Liiketoiminnan muut tuotot ja avustukset
- Kulut
 - Tuotettuja palveluita vastaavat kulut
 - Tuotekehityksen kulut
 - Myynnin ja markkinoinnin kulut
 - Hallinnon kulut

2.1 Liikevaihto

Liikevaihdon muodostavat Next Gamesin tavanomaisen toiminnan myyntituotot, jotka kirjataan täytettäessä asiakassopimusten suoritevelvoitteet. Lisäksi pelialalla käytetään tyypillisesti ”bruttomyynti” käsitettä kuvaamaan pelaajien ostokäyttäytymistä raportointikaudella, mutta tämä ei määritelmänä vastaa IFRS 15 -standardissa tarkoitettuja myyntituottoja. Bruttomyynti perustuu pelaajien kauden aikana ostamaan virtuaalivaluuttaan ja hyödykkeisiin, sekä saatuun vastikkeeseen mainosten näyttämisestä. Yhtiön tuloslaskelmaan kirjataan liikevaihto.

Next Gamesin liikevaihto muodostuu pääasiassa pelin sisäisistä ostoista (In Application Purchase, IAP) eli virtuaalisten tuotteiden myynnistä käyttäjille. Next Games saa tuloja myös pelien sisäisestä mainonnasta (Ad Sales, ADS), sekä yhteiskehittely myynnistä (Co-Dev). Suurin osa Next Gamesin liikevaihdosta tulee Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa sijaitsevilta asiakkailta. Liikevaihto jakautuu alustakohtaisesti (iOS ja Android) eli Applen ja Googlen sovelluskauppojen osalta 51 % (50 %) Google ja 42 % (50 %) Apple. Tämän lisäksi kategorian yhteiskehittelyn myyntiä 7 % (- %), joka on alustakohtaisen myynnin ulkopuolella.

Yhtiön merkittävät tulolähteet; pelit palveluna mallissa

Pelit palveluna mallissa viitataan liiketoimintamalliin, missä yhtiön pelit ovat asiakkaille ladattavissa ilmaiseksi sovelluskaupoissa, ja pelaaja voi edistää omaa kokemusta katsomalla mainoksia, tai ostamalla yhtiön virtuaalituotteita pelissä. Vastineeksi yhtiö ylläpitää palvelua ja edelleenkehittää peliä tuomalla uutta sisältöä peliin. Palvelun ylläpito on jatkuvaa, ja yhtiön pelit ovat pysyneet vuosikautia sovelluskaupoissa.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

1. Peliliiketoiminta: Pelin sisäiset ostot (In Application Purchase)

Next Gamesin asiakkaat (pelien käyttäjät) voivat ostaa virtuaalisia tuotteita, joilla voi parantaa ja laajentaa pelikokemusta. Pelin sovelluskaupat ovat Applen App Store ja Googlen Play Store. Sovelluskaupan osuus myynnistä esitetään tuotettuja palveluita vastaavana kuluna (2.3).

Next Gamesin peleissä voi tehdä kahdenlaisia ostoksia: virtuaalisia kulutus- ja kestotuotteita. Kulutustuotteet hyödyttävät käyttäjää välittömästi, ja pelaaja saa niiden tuoman edun heti käyttöönsä. Kestotuotteita pelaaja voi käyttää pelissä pidemmän aikaa ja ne maksavat yleensä kulutustuotteita enemmän.

Kulutus- ja kestotuotteita voi ostaa joko suoraan rahalla tai välillisesti ostamalla ensin pelin sisäistä virtuaalivaluutaa. Virtuaalivaluutaa voi käyttää ainoastaan virtuaalisten tuotteiden ostamiseen, eikä käyttämättä jäänyttä valuutaa palauteta. Yhdessä pelissä ostettua virtuaalivaluutaa ei voi käyttää muissa peleissä.

2. Peliliiketoiminta: Mainosmyynti

Mainonnasta saadut tulot syntyvät, kun mainoksia esitetään pelaajille pelaamisen aikana. Mainosten välittäjä maksaa Next Games:ille CPM-perusteisesti (Cost Per Mille, eli euromääräinen hinta per tuhat näytettyä mainosta).

3. Peliliiketoiminta: Muu liikevaihto

Next Games luokittelee peliliiketoiminnasta muiden kuin pelien sisäisistä ostoksista (IAP) tai mainoksista syntyvän liikevaihdon luokkaan ”Muut”. Tähän luokkaan kuuluvat esimerkiksi lisenssinhaltijoille myydyistä prototyypeistä saadut tulot, sekä yhteiskehittelyn myynti (Co-Dev).

Liikevaihdon erittely

LIKEVAIHTO LÄHTEITTÄIN

EUR miljoonaa	2021	Osuus liikevaihdosta, %	2020	Osuus liikevaihdosta, %
Liikevaihto lähteittäin	25,2	100 %	27,2	100 %
Pelin sisäiset ostot (IAP)	21,8	87 %	25,2	95 %
Mainosmyynti (ADS)	1,6	6 %	1,5	5 %
Yhteiskehittelyn myynti (Co-Dev)	1,8	7 %	-	-

Vuonna 2020 yhtiöllä ei ollut liikevaihtoa ryhmässä ”Yhteiskehittelyn myynti”.

LIKEVAIHTO ALUSTAKOHTAISESTI

EUR miljoonaa	2021	Osuus liikevaihdosta, %	2020	Osuus liikevaihdosta, %
Liikevaihto alusta-kohtaisesti	25,2	100 %	27,2	100 %
iOS	10,5	42 %	13,5	50 %
Android	12,9	51 %	13,7	50 %
Yhteiskehittelyn myynti (Co-Dev)	1,8	7 %	-	-

LIKEVAIHTO MARKKINA-ALUEITTAIN

EUR miljoonaa	2021	Osuus liikevaihdosta, %	2020	Osuus liikevaihdosta, %
Liikevaihto, alueittain	25,2	100 %	27,2	100 %
Pohjois-Amerikka	13,7	54 %	13,2	49 %
EU	7,0	28 %	8,0	29 %
Suomi	0,1	0 %	0,2	1 %
Muut	4,4	17 %	5,8	21 %

Liikevaihto alueittain määräytyy asiakkaan sijainnin mukaan. Next Gamesin asiakaskunta koostuu useista asiakkaista eri markkina-alueilta eikä yhdenkään asiakkaan liikevaihto edusta merkittävää osaa Next Gamesin liikevaihdosta.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT JATKUU

Laadintaperiaatteet: liikevaihdon tuloutus

Next Games soveltaa viisivaiheista mallia asiakassopimuksista johtuvan liikevaihdon tuloutukseen. Yhtiölle syntyy asiakassopimuksia pelaajien, mainosvälittäjien sekä yhteiskehittelyn myynnin kumppaneiden välillä.

Asiakassopimuksen tunnistaminen. Next Games ei tunnista pelin lataamista sovelluskaupasta IFRS:n mukaisena asiakassopimuksen luomisena asiakkaan kanssa. Transaktiosta puuttuu kaupallinen elementti johtuen liiketoimintamallista, jossa pelin lataus on ilmainen. Asiakassopimuksen tunnistetaan muodostuvan hetkellä, jolloin asiakas tekee vapaaehtoisen ostopäätöksen pelin sisällä. Asiakkaan kanssa tehdyssä sopimuksessa saatava vastike voi sisältää kiinteitä määriä, muuttuvia määriä tai molempia. Mainosmyynnissä asiakassopimus muodostuu mainosvälittäjän ja Next Gamesin välille, sillä vastikkeen mainoksesta maksaa mainoksen välittäjä. Yhteiskehittelyn myynnin (Co-dev) asiakassopimus muodostuu Next Gamesin ja sopimuksen toisen osapuolen välille.

Suoritevelvoitteen täyttäminen. Pelit palveluna -mallissa suoritevelvoite täytetään palvelun ylläpitämisellä. Tähän kuuluu esimerkiksi asiakkaan ostaman virtuaalivaluutan tai muun elementin varastoiminen, siihen jatkuvan pääsyn tarjoaminen, sekä jatkuvat, tai vähintään suhteellisen riittävät, pelin sisällön ylläpitopäivitykset. Mainosmyynnissä suoritevelvoite täyttyy mainoksen näyttämällä.

Transaktiohintaa. Transaktiohintaa määritellään vastikkeena jonka pelaaja maksaa sovelluksessa virtuaalivaluutasta, tai virtuaalituotteista ja muista elementeistä, vähennettyinä tiettyjen kolmansien osapuolten puolesta kerätyillä maksuilla (esimerkiksi myynnin verot). Mainonnan transaktiohintaa määritellään hintana (effective cost per mille, eCPM), jonka mainostaja maksaa jokaisesta tuhannesta (1000 kpl) mainoksen näyttökerrasta.

Transaktiohinnan kohdistus suoritevelvoitteille. Pelit palveluna -mallissa maksettua kauppahintaa kohden tunnistetaan yksi suoritevelvoite, joka on palvelun ylläpito. Tämä suoritevelvoite täytetään eri vaiheissa eri tuotteille, ja Next Games käyttää alan tyyppilliseen tapaan pelaajan ennustettua elinikää määrittäessään, milloin palveluvollisuus on täyttynyt.

Eliniän tunnistamisessa Next Games noudattaa alan standardeja soveltamalla Kaplan-Meierin selviytymismallia arvioidakseen keskimääräisen peliajan eli "elinin" maksaville käyttäjille (asiakkaat). Tilastollinen malli analysoi pelaajien käyttäytymistä tietynä ajanjaksona, ja sitä käytetään yleisesti eri toimialoilla eliniän arvioimiseksi. Elinikä määritetään analysoimalla maksavien käyttäjien historiallista käyttäytymistä. Malli vaatii käyttäjätietojen luokittelun aktiivisiksi ja passiivisiksi käyttäjiksi.

Aktiivisiksi käyttäjiksi määritellään ne käyttäjät, jotka ovat olleet aktiivisia pelissä viimeisen 14 vuorokauden aikana. Jäljellä olevia muita käyttäjiä pidetään passiivisinä ja heidän katsotaan lähteneen pelistä. Näitä käyttäjiä

kohdellaan mallissa matemaattisesti eri tavalla kuin niitä, jotka ovat edelleen aktiivisia. Arvioitu pelielinikä määritetään siten pelikohtaisesti hyödyntämällä tilastollista todennäköisyyskäyrää soveltaen siihen todellista pelaajakäyttäytymistä. Mallin soveltamiseksi yhtiö on määrittänyt 120 päivän vähimmäisajan tiedonkeruuta varten uuden pelin julkaisemisen jälkeen. Uusille peleille, joilla tietoa on kerätty vähemmän kuin 120 päivää, sovelletaan mallia, joka perustuu olemassa oleviin peleihin, joilla on samanlaisia tilastollisia ominaisuuksia ja piirteitä.

Liikevaihdon tuloutus. Sovelluskaupat maksavat kauden bruttomyyntiä kuukausittain. Next Games tulouttaa liikevaihdon suoritevelvoitteen täyttämisen yhteydessä siirtäessään luvattua tuotteen tai palvelun (eli omaisuuserän) asiakkaalle. Omaisuuserä katsotaan siirretyksi, kun asiakas saa määräysvallan kyseiseen omaisuuserään tai sitä mukaan kun asiakas vastaanottaa palvelua. Sitä mukaan kun suoritevelvoite täyttyy (heti tai ajan myötä), Next Games tulouttaa kyseisen suoritevelvoitteen transaktiohinnan määrän.

Kauden liikevaihtoa laskettaessa yhtiö jaksottaa virtuaalisten kestotuotteiden bruttomyyntiä (peleistä saadut vastikkeet) tuleville kausille pelikohtaisesti pelaajien arvioidun eliniän, tuotteen tai tuoteryhmän mukaisesti. Tulouttamaton liikevaihto kirjataan taseeseen tuloennakoksi ja sitä jaksotetaan tasaerinä liikevaihtoon arvioidun eliniän perusteella. Lisätietoja tuloennakoista löytyy liitetiedoista 3.1. Kulutustuotteiden myynnissä suoritevelvoite täyttyy ostohetkellä ja Next Games tulouttaa kulutustuotteet heti.

Virtuaalivaluutan myynnistä saatu liikevaihto käsitellään ennakkomaksuna ja tämä tuloutetaan pelaajan sitä käyttäessä. Virtuaalivaluutan kierto nopeus lasketaan vertailemalla pelissä käytetyn virtuaalivaluutan määrää ostettuun määrään virtuaalivaluutaa. Pelaaja voi peliä pelatessaan ansaita myös ilmaista virtuaalivaluutaa, mutta ostettu virtuaalivaluutta käytetään aina ensin. Jäljelle jäävä valuutan arvo jaksotetaan taseelle. Yhtiön julkaistujen pelien valuutan kierto nopeus on alle 30 päivää, joten yhtiöllä ei ole virtuaalivaluuttavarastoja taseella. Käytetty valuutta tuloutetaan suhteessa siihen, mihin tuoteryhmään valuutta on käytetty: kulutus- vai kestotuotteisiin.

Mainosmyynti tuloutetaan heti mainosvälittäjän toimittamiin kuukausittaisiin myyntiraportteihin perustuen, joista käy ilmi myytyjen mainosten määrä, hinta per myyty mainos, ja maksettavissa olevat erät. Tuotot mainosvälittäjiltä tuloutetaan nettomääräisesti perustuen välittäjien raporttien tietoihin kuukauden myyntimäärästä ja yhtiölle maksettavista suorituksista. Lähettäessään raporttinsa mainosvälittäjät sitoutuvat rahasuorituksiin, joiden tilitykseen ei liity merkittävää epävarmuutta.

Yhteiskehittelyn myynnin (Co-dev) tuloutus perustuu sopimuksiin ja niiden perusteella saatavien tuottojen suoriteperusteiseen jaksottamiseen.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Asiakassopimuksista aiheutuvat menot jaksotetaan tuotettuja palveluita vastaaviksi kuluiksi systemaattisella perusteella yhdenmukaisesti sen kanssa, kuinka palveluja, joihin nämä omaisuserät liittyvät, luovutetaan asiakkaalle. Näihin sisältyvät sovelluskauppojen komissiot (myyntituloihin pohjautuvat rojalit sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuvat rojalit lisenssihaltijoille), sekä tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojalit teknologiakumppanille).

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: liikevaihdon tuloutuksen ajankohta

Liikevaihdon tulouttaminen edellyttää johdon harkintaa myyntituloerien luokittelussa kestotuotteiksi. Kestotuotteiden tunnistamiseen analysoidaan ja harkitaan jokaisen yksittäisen pelin ekonomiaa sekä asiakkaiden (maksavien käyttäjien) virtuaalivaluutan ja kestotuotteiden käyttöä.

Tilinpäätöstä laatiessaan johto tekee arvioita ja oletuksia liittyen siihen, mille ajanjaksolle myyntituotot jaksotetaan. Vaikka johto uskoo arvioiden olevan kohtuullisia perustuen olemassa olevaan historialliseen tietoon, arvioihin ja oletuksiin liittyy riskiä ja epävarmuutta.

Pelien olosuhteissa ja suorituskyvyissä voi tapahtua, ja on aikaisemmin tapahtunut muutoksia, jotka ovat vaikuttaneet liikevaihdon määrään. Tällaisia tapahtumia ovat esimerkiksi vakavat tekniset ongelmatilanteet, joissa pelaajan pääsy peliin on hetkellisesti estetty. Myös tilanteet kuten vallitseva pandemia, tai muut tilanteet joissa käyttäjän mahdollisuutta liikkua vapaasti on rajoitettu, voivat vaikuttaa lokaatiopohjaiseen peliin.

2.2 Liiketoiminnan muut tuotot ja avustukset

Tähän luokkaan kuuluvat aineellisen ja aineettoman omaisuuden luovutus- tai myyntivoitot, vuokratulot, avustukset, ja muut tuotot, jotka eivät sisälly liikevaihtoon. Avustukset liittyvät tiettyihin projekteihin, ja ne kirjataan tuotoiksi kyseisen projektin kulujen toteutumishetkellä.

SAADUT MUUT TUOTOT JA AVUSTUKSET

EUR miljoonaa	2021	2020
Avustukset ja julkiset tuet	0,8	0,7
Muut	0,0	0,0
Yhteensä	0,8	0,7

Suurin osa Next Gamesin liiketoiminnan muista tuotoista muodostuivat Business Finlandin vuonna 2021 myöntämistä avustuksista. Yhteensä vuonna 2021 avustuksia on kirjattu 0,8 miljoonaa euroa, josta 0,6 miljoonaa euroa on maksettu 2021. Vertailukaudella Next Gamesille maksettiin 0,1 miljoonaa euroa Business Finlandin liiketoiminnan kehitysrahoitusta häiriötilanteessa.

2.3 Kulut

Next Games soveltaa toimintokohtaista tuloslaskelmaa. Yhtiöllä on kolme toimintoa: tuotekehitys, myynti- ja markkinointi sekä hallinto. Yhtiön henkilöstö on jaettu toimintoihin heidän tekemänsä työn luonteen perusteella. Tuotekehitykseen kohdistuu henkilöstö, joka tekee töitä julkaisemattomien pelien parissa, sekä yleisen kehitystyön (kuten teknologian) parissa.

Myyntiin ja markkinointiin kohdistuu henkilöstö, joka tekee julkaistujen pelien parissa töitä. Hallintoon kohdistuu hallinnon henkilöstö: talousosasto, lakiosasto, toimistotyöntekijät ja henkilöstöosasto.

Laadintaperiaatteet: kulut

Jokaiseen toimintoon kohdistuu kyseisen toiminnon suorat kulut, ja tämän lisäksi yleiskulukertoimella laskettu osuus yleiskuluista. Yleiskulueroin muodostuu laskemalla yhteen yhtiön muut kuin toimintoon kohdistuvat suorat kulut, ja ne poistot jotka eivät kohdistu suoraan toimintoon. Yhteenlasketut yleiskulut kohdennetaan jokaiseen toimintoon henkilöstömäärän perusteella. Osakeperusteiset maksut kohdennetaan toimintoihin palkkakulujen perusteella.

Tuotekehitys. Merkittävä osa konsernin menoista kohdistuu suoraan tai epäsuorasti uusien tuotteiden tai liiketoimintamallien kehitykseen. Tutkimustoiminnasta aiheutuvat menot kirjataan sen tilikauden kuluksi, jolla ne syntyvät. Kehitystoiminta koostuu palkoista ja ulkopuolisista palveluista. Riippuen kehitystoiminnan luonteesta ja vaiheesta kehityskustannukset kirjataan joko kuluiksi tai aktivoidaan taseeseen investointeina ja poistetaan poistosuunnitelman mukaisesti. Tuotekehityksessä konserni on tunnistanut tuotteen siirtymisen tuotantovaiheeseen olevan yleisesti se hetki, jolloin kehitysmenojen aktivointikriteerit täyttyvät ja menojen aktivointi projektista alkaa. Tuotantovaihetta edeltävät menot käsitellään tutkimusmenoina ja ne kirjataan tuloslaskelmaan kuluksi suoriteperusteisesti sillä niiden tulevaisuuden taloudellinen hyöty on vaikeasti määriteltävissä. Yhtiö aktivoi kehitysmenoina projektin kehittämiseen vaaditut henkilöstökulut sekä olennaiset yleiskulut, jotka ovat kohdennettavissa projektiin. Näiden menojen lisäksi toimintoon kohdistuvat tuotekehityksen poistot, osakeperusteiset maksut ja osuus yleiskuluista.

Myyntiin ja markkinointiin kirjataan julkaistujen pelien edelleenkehitykseen ja ylläpitoon liittyvät palkat ja kulut toteutumishetkellä. Yhtiö ei aktivoi pelien päivitysten ja normaalin ylläpitotoiminnan kuluja. Myös peliin liittyviä markkinointikuluja, kuten pelaajahankinnan kuluja, kirjataan aina kuluksi toteutumishetkellä. Lisäksi toimintoon kohdistuu ylläpitoon vaadittavat analytiikka ja IT-työkalukustannukset. Näiden kulujen lisäksi toimintoon kohdistuvat kohdennetut poistot, osakeperusteiset maksut ja osuus yleiskuluista.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Hallintoon kirjataan hallintohenkilöstön kulut toteutumishetkellä. Lisäksi toimintoon kohdistuu hallinnon suorat kulut kuten rekrytointiin, viestintään,- sekä laki- ja talouspalveluihin liittyvät kulut. Toimintoon kohdistetaan myös poistoja, osakeperusteisia maksuja ja osuus yleiskuluista.

Tuotettuja palveluita vastaavat kulut ovat luonteeltaan muuttuvia kuluja. Kulut kirjataan suoriteperusteisesti.

TUOTETTUA PALVELUITA VASTAAVAT KULUT

EUR miljoonaa	2021	2020
Sovelluskauppojen komissiot, rojaltit ja muut	-10,1	-11,8
Aineettomien hyödykkeiden poistot	-1,6	-1,2
Yhteensä	-11,7	-12,9

Sisältää sovelluskauppojen komissiot (myyntituloihin pohjautuvat rojaltit sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuvat rojaltit lisenssihaltijoille), tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojaltit teknologiakumppanille) sekä lisenssihankintojen poistot.

TUOTEKEHITYKSEN KULUT

EUR miljoonaa	2021	2020
Henkilöstökulut	-5,7	-4,5
Ulkopuoliset palvelut	-1,9	-0,8
Osakeperusteiset maksut	-0,3	-0,2
Kohdennetut yleiskustannukset	-1,5	-1,6
Kulut yhteensä	-9,4	-7,0
Poistot	-2,8	-2,1
Aktivoinnit	5,5	3,5
Toiminto yhteensä	-6,7	-5,6
Osuus liikevaihdosta, %	-27 %	-21 %

Next Gamesin tuotekehityskuluihin lasketaan julkaisemattomien pelien, teknologian ja analytiikan kehitysosastojen suorat kulut, joita ovat muun muassa henkilöstökulut (palkat, eläkkeet, henkilösivukulut), ulkopuoliset palvelut, poistot ja kohdennetut yleiskustannukset.

MYYNIN JA MARKKINOINNIN KULUT

EUR miljoonaa	2021	2020
Henkilöstökulut	-1,7	-2,3
Ulkopuoliset palvelut	-0,6	-0,8
Osakeperusteiset maksut	-0,1	-0,1
Kohdennetut yleiskustannukset	-1,1	-1,5
Markkinointipalveluostot ja pelaajahankinta	-6,4	-4,8
Toiminto yhteensä	-9,9	-9,5
Osuus liikevaihdosta, %	-39 %	-35 %

Next Gamesin myynti- ja markkinointikulut kattavat kaikki kulut, jotka liittyvät konsernin molempien julkaistujen pelien ylläpitoon ja edelleenkehitykseen, mukaan lukien kehitystiimeihin liittyvät kustannukset, markkinointi-investoinnit ja asiakaspalvelu, julkaistujen pelien henkilöstökulut, myynti- ja markkinointitoiminnon henkilöstökulut, sekä kohdennetut yleiskustannukset.

HALLINNON KULUT

EUR miljoonaa	2021	2020
Henkilöstökulut	-1,9	-1,7
Osakeperusteiset maksut	-0,1	-0,1
Kohdennetut yleiskustannukset	-0,5	-0,6
Muut hallintokulut	-0,8	-0,9
Toiminto yhteensä	-3,2	-3,2
Osuus liikevaihdosta, %	-13 %	-12 %

Next Gamesin hallintotoiminto koostuu taloushallinnosta, lakiosastosta, viestinnästä, rekrytoinnista ja muusta henkilöstöhallinnosta, sekä kohdennetuista yleiskustannuksista. Myös tilintarkastus luokitellaan hallintoon.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

TILINTARKASTAJAN PALKKIOT

EUR miljoonaa	2021	2020
Tilintarkastus	0,1	0,1
Tilintarkastajan lausunnot ja todistukset	0,0	0,0
Muut palvelut	0,0	0,0
Yhteensä	0,1	0,1

Muut hallintokulut sisältävät myös tilintarkastajan palkkiot.

3. Liiketoiminnan varat ja velat

Tässä osiossa

- Tuloennakot
- Myyntisaamiset ja muut saamiset
- Ostovelat ja muut velat
- Laskennalliset verosaamiset ja -velat

3.1 Tuloennakot: Liikevaihdon ja tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus

Laadintaperiaatteet: tuloennakot ja tuotettujen palveluiden vastaavien kulujen jaksotus

Liikevaihdon jaksotus liittyy pelin sisällä ostettuihin kestotuotteisiin eli ajan kuluessa tuloutettavaan osaan. Tuloennakoilla tarkoitetaan pelaajien maksamia maksuja, joita ei vielä ole tuloutettu liikevaihtona. Asiakassopimuksista aiheutuvat menot jaksotetaan tuotettuja palveluita vastaaviksi kuluksi systemaattisella perusteella yhdenmukaisesti sen kanssa, kuinka palveluja, joihin nämä omaisuuserät liittyvät, luovutetaan asiakkaalle. Tuloennakoihin voi sisältyä myös ennakkomaksuja mainostuloista. Liitetietojen kohdassa 2.1 Liikevaihto; löytyy lisätietoa liikevaihdon tuloutusperiaatteista.

TULOENNAKOIDEN MUUTOS

EUR miljoonaa	2021	2020
Tuloennakot 1.1.	1,2	1,0
Kirjattu tuloslaskelmalle	-1,2	-1,0
Tilikaudella jaksotettu	0,8	1,2
Tuloennakot 31.12.	0,8	1,2

TUOTETTUIJEN PALVELUIDEN JAKSOTUKSEN MUUTOS

EUR miljoonaa	2021	2020
Tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus 1.1.	0,3	0,4
Kirjattu kuluksi tilikaudella	-0,3	-0,4
Tilikaudella jaksotettu	0,3	0,3
Tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus 31.12.	0,3	0,3

3.2 Myyntisaamiset ja muut saamiset

Saamiset ovat varoja, joita konserni odottaa saavansa muilta osapuolilta. Myyntisaamisia syntyy tavanomaisesta palvelujen myynnistä. Myyntisaamiset ovat korottomia ja niiden maksuehdot ovat pääosin 30–90 päivää. Siirtosaamiset ja muut saamiset ovat tilikaudella tai aikaisemmilla tilikausilla suoritetuista maksuista niistä menoista, jotka toteutuvat tulevina tilikausina suoriteperusteisesti tai tilikaudelle suoriteperusteisesti jaksotettuja tuottoja, joihin saadaan maksu tulevilla tilikausilla.

Laadintaperiaatteet: myyntisaamiset ja muut saamiset

Myyntisaamiset kirjataan, kun oikeus rahamäärään on ehdoton. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan myöhemmin liiketoimintamallin mukaisesti jaksotettuun hankintamenuun. Konsernin politiikkana on kirjata varaus niistä myyntisaamisista, joihin on todettu liittyvän luottotappioriskiä. Next Gamesin suurimpiin vastapuolen saataviin kuten Apple, Google, Facebook ja Unity ei ole todettu liittyvän merkittävää luottotappioriskiä, erityisesti vastapuolen luottokelpoisuuteen, historialliseen maksukäyttäytymiseen sekä saatavien lyhyeen (n. 30 päivää) maksuaikaan perustuen.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

PITKÄAIKAISET SAAMISET

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Vuokravakuudet	0,4	0,4
Saamiset lisenssisopimuksista	-	0,3
Muut pitkäaikaiset saamiset	0,5	0,3
Yhteensä	0,9	1,1

Pitkäaikaiset saamiset koostuvat lähinnä maksetuista vuokravakuuksista, jotka perustuvat yhtiön vuokrasopimukseen, sekä saamisiin lisenssisopimuksista. Muut pitkäaikaiset saamiset sisältävät 0,5 (0,3) miljoonan euron lainasaamisen toimitusjohtajalta. Lisätietoa löytyy liitetiedoista kohdasta 6.1.

LYHYTAIKAISET SAAMISET

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Myyntisaamiset ja muut saamiset		
Myyntisaamiset	3,2	1,5
Siirtosaamiset	1,6	2,3
Muut lyhytaikaiset saamiset	0,2	0,1
Yhteensä	5,0	3,9
Siirtosaamisiin sisältyvät olennaiset erät		
Saamiset lisenssisopimuksista	-	1,4
Tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus	0,3	0,3
Markkinoinnin jaksotukset	0,3	0,3
Avustustuottojaksotukset	0,8	*
Muut	0,2	0,3
Yhteensä	1,6	2,3
Muihin lyhytaikaisiin saamisiin sisältyvät olennaiset erät		
ALV-saamiset	0,1	0,1
Muut lyhytaikaiset saamiset	0,0	0,0
Yhteensä	0,2	0,1

*2020 avustukset kirjattu kohtaan Muut

Next Gamesilla ei ole erääntyneitä myyntisaamisia tai muita saamisia tarkastelukautilta.

3.3 Ostovelat ja muut velat

Ostovelat ja muut velat ovat maksamattomia eriä tilinpäätöshetkellä jo saaduista tuotteista ja palveluista. Ostovelat ovat korottomia ja niiden maksuehdot ovat pääosin 30–90 päivää.

Laadintaperiaatteet: ostovelat ja muut velat

Ostovelat kirjataan laskutetun määrän mukaisesti. Tämän katsotaan vastaavan käypää arvoa niiden lyhyen maturiteetin johdosta. Ostovelat ja muut velat esitetään lyhytaikaisina velkoina, ellei maksua voi suorittaa myöhemmin kuin 12 kuukauden kuluttua raportointikauden päättymisestä. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan jaksotettuun hankintamenuon efektiivisen koron menetelmää käyttäen.

OSTOVELAT JA MUUT VELAT

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Ostovelat ja muut velat		
Ostovelat	2,5	2,0
Siirtovelat	5,1	3,4
Muut lyhytaikaiset velat	0,2	0,2
Tuloennakot	0,8	1,2
Yhteensä	8,7	6,8
Siirtovelkoihin sisältyvät olennaiset erät		
Henkilöstökulujaksotukset	2,3	1,7
Korkojaksotukset	0,0	0,0
Muut siirtovelat	2,9	1,7
Yhteensä	5,1	3,4

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

3.4 Laskennalliset verosaamiset ja -velat

Next Games on arvioinut laskennallisten verosaamisten luonnetta ja luokittelua. Arvioinnin perusteella samaan veronsaajaan liittyvät laskennalliset verosaamiset ja -velat vähennetään toisistaan. Laskennalliset verosaamiset ja -velat esitetään taseessa nettomääräisinä.

Laadintaperiaatteet: laskennalliset verosaamiset ja -velat

Laskennallinen vero lasketaan kaikista kirjanpitoarvon ja verotuksellisen arvon väliaikaisista eroista. Konserniyhtiöiden vahvistetuista verotuksellisista tappioista lasketaan verosaaminen vain siihen määrään asti, johon niitä arvioidaan voitavan tulevaisuudessa hyödyntää. Laskennalliset verot lasketaan käyttämällä raportointikauden päättymispäivään mennessä säädetyjä tai käytännössä hyväksytyjä verokantoja.

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: laskennalliset verosaamiset

Johto muodostaa arvion siitä, täyttyvätkö edellytykset tiettyjen laskennallisten verosaamisten kirjaamiselle taseeseen. Laskennallisia verosaamisia kirjataan vain, kun niiden hyödyntäminen katsotaan todennäköiseksi, mikä riippuu riittävän verotettavan tulon kertymisestä tulevaisuudessa. Oletukset verotettavan tulon kertymisestä tulevaisuudessa riippuvat johdon tulonodotusten perusteella arvioiduista rahavirroista. Konsernin kyky kerryttää verotettavaa tuloa riippuu myös yleiseen talouteen, rahoitukseen, kilpailukykyyn ja sääntelyyn liittyvistä tekijöistä, jotka eivät ole konsernin määräysvallassa. Näihin arvioihin ja oletuksiin liittyy riskiä ja epävarmuutta, ja näin ollen on mahdollista, että olosuhteissa tapahtuvat muutokset aiheuttavat muutoksia odotuksiin, mikä voi vaikuttaa taseeseen merkittävien laskennallisten verosaamisten ja -velkojen määrään sekä väliaikaisten erojen määrään.

Johto on arvioinut, että yritykselle syntyy verotettavaa tuloa käyttämättömien verotuksellisten tappioiden hyödyntämiseksi ja kirjannut tappioihin liittyvää laskennallista verosaamista 2,8 miljoonaa euroa. Vuonna 2021 ei kirjattu uutta laskennallista verosaamista. Ne tappiot, joiden käyttöön liittyy epävarmuutta ja joista siksi ei ole kirjattu laskennallista verosaamista, olivat 39,6 (35,5) miljoonaa euroa vuonna 2021, sisältäen arvion tilikaudelta vahvistettavasta tappiosta. Nämä tappiot vanhenevat eri aikoina vuoden 2031 loppuun mennessä.

VAHVISTETUT TAPPIOT: LASKENNALLISET VEROSAAMISET JA -VELAT

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Vahvistetut tappiot, kirjaamatta oleva verosaaminen	39,6	35,5
Vahvistetut tappiot joiden perusteella kirjattu verosaaminen	14,3	14,3
Vahvistetut tappiot yhteensä	53,9	49,8
Kirjattu laskennallinen verosaaminen	2,8	2,8
Kirjaamaton laskennallinen verosaaminen	7,9	7,1
Verosaaminen yhteensä	10,8	9,9

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

LASKENNALLISET VEROSAAMISET JA -VELAT

EUR miljoonaa	1.1.2020	Muutos	31.12.2020
2020			
Laskennalliset verosaamiset			
Verotukselliset tappiot	2,8	-	2,8
Merkintäoikeusannin transaktiokulut	0,0	-0,0	-
Muut erät	0,0	0,0	0,1
Yhteensä	2,9	-0,0	2,9
Laskennalliset verovelat			
Aineettomat hyödykkeet	1,7	-0,3	1,5
Yhteensä	1,7	-0,3	1,5
Laskennalliset verosaamiset, netto	1,2	0,2	1,5
2021			
Laskennalliset verosaamiset			
Verotukselliset tappiot	2,8	-	2,8
Muut erät	0,1	0,1	0,1
Yhteensä	2,9	0,1	3,0
Laskennalliset verovelat			
Aineettomat hyödykkeet	1,5	-0,2	1,2
Yhteensä	1,5	-0,2	1,2
Laskennalliset verosaamiset, netto	1,5	0,3	1,7

4. Yrityssostot ja investoinnit

Tässä osiossa

- Liikearvo
- Aineettomat hyödykkeet
- Aineelliset hyödykkeet
- Poistot

4.1 Liikearvo

Laadintaperiaatteet: liikearvo

Liiketoimintojen yhdistämiset käsitellään hankintamenetelmän mukaan. Liikearvo vastaa määrää, jolla Next Gamesin maksama vastike liiketoiminnasta ylittää hankittujen varojen ja velkojen käyvän arvon. Liikearvo esitetään taseessa hankintamenoon vähennettynä kertyneillä arvonalentumistappioilla. Liikearvo kohdistetaan hankinta-ajankohtana kokonaisuudessaan ainoalle rahavirtaa tuottavalle yksikölle; jonka katsotaan hyötyvän hankinnasta. Liikearvosta ei tehdä poistoja.

Arvonalentumistestaus: liikearvo

Liikearvo testataan arvonalentumisen varalta vuosittain tai tätä useammin, jos tapahtumat tai olosuhteiden muutokset antavat viitteitä siitä, että liikearvo saattaa olla arvoltaan alentunut. Liikearvo kohdistetaan konsernin rahavirtaa tuottavaan yksikköön. Next Gamesin johto katsoo konsernin koostuvan yhdestä rahavirtaa tuottavasta yksiköstä ja sen vuoksi liikearvo testataan arvonalentumisen varalta konsernin tasolla. Rahavirtaperusteinen käyttöarvo määritellään laskemalla ennustettujen rahavirtojen diskontattu nykyarvo. Ennustetuissa rahavirroissa käytetyt liiketoiminnan kasvuoletukset liikevaihdon ja EBITDA:n kehityksestä perustuvat johdon arvioihin viiden vuoden ajanjaksolle. Viiden vuoden ajanjakson jälkeiset rahavirrat ennustetaan käyttäen edellisten vuosien arvoja suhteutettuna arvioituun kasvuvauhtiin. Laskelmat perustuvat sisäisiin pelikohtaisiin ja kehitteillä oleviin peleihin perustuviin ennusteisiin, joiden arvioinnissa on huomioitu myös aiempi toteutunut kehitys. Laskelmien diskonttokorko perustuu pääoman keskimääräiseen kustannukseen (WACC). Korko kuvastaa senhetkisiä arvioita rahan aika-arvosta, sekä yleisesti Next Gamesiin ja toimialaan relevantteja markkinoiden riskilisiä, jotka puolestaan kuvastavat riskejä ja epävarmuustekijöitä, joita ei ole otettu huomioon oikaisemalla vastaisia rahavirtoja koskevia arvioita. Mahdollinen liikearvon arvonalentumistappio kirjataan välittömästi tuloslaskelmaan. Aiemmin kirjattua liikearvon arvonalentumistappiota ei palauteta.

Keskeiset arviot ja johdon harkintaan perustuvat ratkaisut: liikearvon ja liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen hyödykkeiden arvonalentumistestaus

Liikearvon ja liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen hyödykkeiden arvonalentumistestauksessa käytettävien laskelmien laatiminen edellyttää tulevaisuutta koskevien arvioiden tekemistä. Johdon arvion kriittiset epävarmuustekijät liittyvät ennustettuja rahavirtoja koskevien laskelmien osatekijöihin, joihin kuuluvat

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

diskonttokorko, ennustejakson jälkeinen kasvuvauhti sekä liikevaihdon ja liiketuloksen kehitys mukaan lukien markkinoiden ja toimialan yleinen kehitys.

Liikearvon kohdistaminen ja arvonalentuminen

Liikearvo kohdistetaan konsernin rahavirtaa tuottavaan yksikköön. Next Gamesin johto on tehnyt liikearvon arvonalentumistestaukset rahavirtaa tuottavan yksikön tasolla vuosittain tilanteesta 31.12. Testauksessa käytetty diskonttokorko oli 16,2 % (19,3 %) ja ennustekauden jälkeinen kasvuvauhti 2,0 % (2,0 %). Arvonalentumistestausten perusteella ei ole tunnistettu tarvetta kirjata arvonalentumistappioita tilikausilla 2021 ja 2020.

Arvonalentumistestausten yhteydessä on suoritettu herkkyyshanalyysi, jossa muutettiin rahavirtalaskelmissa käytettäviä keskeisiä oletuksia. Johto on arvioinut olevan epätodennäköistä, että mikään jokseenkin mahdollinen muutos keskeiseen oletukseen tai oletuksiin johtaisi siihen, että rahavirtaa tuottavan yksikön kirjanpitoarvo ylittäisi sen kerrytettävissä olevan rahamäärän, joka perustuu arvonalentumistestauksessa laskettuun käyttöarvoon. Yhteenveto liikearvon kirjanpitoarvoista on esitetty alla.

TASEESEEN KIRJATUN LIIKEARVON MUUTOKSET

EUR miljoonaa	2021	2020
Kirjanpitoarvo 1.1.	3,3	3,3
Hankinnat	-	-
Kirjanpitoarvo 31.12.	3,3	3,3

4.2 Aineettomat hyödykkeet

Next Gamesin aineettomat hyödykkeet koostuvat pääosin hankituista pelilisensioikeuksista, ja aktivoiduista kehitysmenoista. Aineettomiin hyödykkeisiin kuuluvat myös hankitut patentit, tavaramerkit ja ohjelmistolisenssit. Yhtiöllä ei ole taloudelliselta vaikutusajalta rajoittamattomia aineettomia hyödykkeitä. Lisätietoa liikearvosta löytyy liitetiedoista 4.1.

Laadintaperiaatteet: aineettomat hyödykkeet

Aineettomat hyödykkeet, joilla on rajallinen taloudellinen vaikutusaika, merkitään taseeseen alkuperäiseen hankintamenoon vähennettynä kertyneillä poistoilla ja mahdollisilla arvonalentumisilla. Poistot kirjataan siihen tuloslaskelman kuluerään, joka parhaiten kuvastaa aineettoman hyödykkeen käyttötarkoitusta. Taloudellista vaikutusaikaa ja poistomenetelmää tarkistetaan vähintään jokaisen tilikauden lopussa tai tätä useammin, jos tapahtumat tai olosuhteiden muutokset antavat viitteitä siitä, että aineettomat oikeudet saattavat olla arvoltaan alentuneita. Hyödykkeiden poistoaikaa ja menetelmää muutetaan, jos taloudellisen vaikutusajan nähdään poikkeavan alun perin arvioidusta. Suunnitelman mukaiset tasapoistot lasketaan todennäköisen arvioidun taloudellisen pitoajan perusteella. Arvioidut taloudelliset käyttöiät seuraaville aineettomien hyödykkeiden erille.

- IT-ohjelmistot, 3 vuotta
- Aktivoidut kehitysmenot, 3–5 vuotta
- Muut aineettomat hyödykkeet, 3–5 vuotta

Aineettomiin hyödykkeisiin liittyvät menot aktivoidaan vain, jos pystytään osoittamaan, että hyödyke kerryttää taloudellista hyötyä tulevaisuudessa, yrityksellä on määräysvalta hyödykkeeseen, käytettävissä on riittävästi teknisiä, taloudellisia ja muita voimavaroja kehitystyön loppuunsaattamiseen, konsernilla on aikomus saattaa hyödyke valmiiksi ja käyttää sitä tai myydä se ja hyödykkeen hankintameno pystytään määrittämään ja kohdentamaan luotettavasti. Kaikki muut menot kirjataan kuluksi niiden syntymähetkellä. Lisätietoa kehitysmenojen aktivoinnista löytyy liitetiedoista kohta 2.3.

Aktivoidut kehitysmenot kirjataan aineettomien hyödykkeiden ryhmään ja niitä aletaan poistamaan, kun projekti on saatu valmiiksi ja alkaa tuottamaan taloudellisia hyötyjä. Aineettomien hyödykkeiden myyntivoitot ja -tappiot, jotka määritetään myynnistä saatavan nettotulon ja kirjanpitoarvon erotuksena kirjataan tulosvaikutteisesti liiketoiminnan muihin tuottoihin tai liiketoiminnan muihin kuluihin.

Arvonalentumiset: aineettomat hyödykkeet

Aineettomien hyödykkeiden omaisuuserien tasearvoja arvioidaan mahdollisen arvonalentumisen selvittämiseksi aina kun on viitteitä siitä, että jonkin omaisuuserän arvo on alentunut. Arvonalentumistesteissä arvioidaan omaisuuserän kerrytettävissä oleva rahamäärä. Kerrytettävissä oleva rahamäärä on omaisuuserän käypä arvo vähennettynä luovutuksesta johtuvilla menoilla tai sitä korkeampi käyttöarvo. Arvonalentumistappio kirjataan tuloslaskelmaan, mikäli omaisuuserän kirjanpitoarvo on suurempi kuin kerrytettävissä oleva rahamäärä. Muut aineettomat hyödykkeet pois lukien liikearvo, tarkistetaan mahdollisen arvonalentumisen perumisen kannalta kunkin raportointikauden lopussa. Aiemmin tuloslaskelmaan kirjattu arvonalentuminen peruutetaan, mikäli kerrytettävissä olevan tulon määrittämisessä käytetyt arviot muuttuvat olennaisesti. Arvonalentumisen peruuttamisen jälkeinen arvo ei saa kuitenkaan ylittää arvoa, joka omaisuudella olisi ollut ilman aikaisempien vuosien arvonalentumisia kertyneillä poistoilla vähennettynä. Arvonalentumistestausta koskevia periaatteita on käsitelty liitetiedossa 4.1.

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: kehitysmenojen aktivointi

Konserni aktivoi kehitysmenot laadintaperiaatteidensa mukaisesti, jotka löytyvät liitetiedoista kohdasta 2.3. Kehitysmenojen aktivointi perustuu johdon harkintaan, jonka mukaan projektin tekninen ja taloudellinen toteutettavuus on varmistettu. Tämä tapahtuu usein siinä vaiheessa, kun kehitysprojekti on saavuttanut projektinhallinnan mallin mukaisen virstanpylvään.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

AINEETTOMAT HYÖDYKKEET

EUR miljoonaa	Liikearvo	Aktivoidut kehitysmenot	Muut aineettomat hyödykkeet	Yhteensä
2020				
Hankintameno 1.1.	3,3	9,9	5,0	18,2
Yritysjärjestelyt	-	-	-	-
Lisäykset	-	3,5	0,4	4,0
Vähennykset	-	-	-	-
Hankintameno 31.12.	3,3	13,4	5,4	22,1
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	-	-1,7	-2,5	-4,3
Poistot	-	-1,2	-1,3	-2,4
Arvonalentumistappiot	-	-	-	-
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	-	-2,9	-3,8	-6,7
Kirjanpitoarvo 1.1.	3,3	8,1	2,4	13,9
Kirjanpitoarvo 31.12.	3,3	10,5	1,5	15,4
2021				
Hankintameno 1.1.	3,3	13,4	5,4	22,1
Yritysjärjestelyt	-	-	-	-
Lisäykset	-	5,5	2,1	7,6
Vähennykset	-	-	-	-
Hankintameno 31.12.	3,3	18,9	7,5	29,7
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	-	-2,9	-3,8	-6,7
Poistot	-	-1,0	-2,5	-3,5
Arvonalentumistappiot	-	-	-	-
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	-	-3,9	-6,3	-10,2
Kirjanpitoarvo 1.1.	3,3	10,5	1,5	15,4
Kirjanpitoarvo 31.12.	3,3	15,0	1,2	19,5

Muut aineettomat hyödykkeet koostuvat lisenssisopimuksista, IT-ohjelmistoista ja tavaramerkeistä.

4.3 Aineelliset hyödykkeet

Next Gamesin aineelliset hyödykkeet koostuvat pääosin rakennuksesta sisältäen käyttöoikeusomaisuushyödykkeen, ja siihen liittyvistä vuokrahuoneiston perusparannusmenoista sekä koneista ja kalustosta. Muut aineelliset hyödykkeet eivät ole merkittäviä.

Laadintaperiaatteet: aineelliset hyödykkeet

Aineelliset hyödykkeet arvostetaan alkuperäiseen hankintamenuon vähennettynä kertyneillä poistoilla ja mahdollisilla arvonalentumisilla. Mahdolliset hankintaan tai hyödykkeen valmistamiseen liittyvät rahoituskustannukset aktivoidaan mukaan hyödykkeen hankintamenuon. Myyntivoitot ja -tappiot, jotka määritetään myynnistä saatavan nettotulon ja kirjanpitoarvon erotuksena kirjataan tulosvaikutteisesti liiketoiminnan muihin tuottoihin tai liiketoiminnan muihin kuluihin. Aineellisiin hyödykkeisiin liittyvät myöhemmin syntyvät menot aktivoidaan vain silloin, kuin niiden yritykselle tuottama taloudellinen hyöty ylittää alun perin arvioidun suoritustason. Kaikki muut menot, esimerkiksi tavanomaiset kunnossapito- ja korjauskustannukset, kirjataan kuluksi sillä tilikaudella, jonka aikana ne ovat syntyneet.

Aineelliset hyödykkeet poistetaan tasapoistoilla hyödykkeen taloudellisen käyttöiän mukaisesti. Hyödykkeen jäännösarvoa arvioidaan vähintään vuosittain tilinpäätöksen laatimisen yhteydessä ja mikäli on tarpeen, hyödykkeen poistosuunnitelma muutetaan vastaamaan sen tuomia taloudellisia hyötyjä. Next Games arvioi hyödykkeiden taloudelliset vaikutusajat seuraavasti:

- Rakennukset
 - Käyttöoikeusomaisuushyödykkeet, vuokrasopimuksen mukaan 2-5 vuotta
 - Vuokrahuoneiston perusparannusmenot, 2-5 vuotta
- Koneet ja kalusto, 3-5 vuotta

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

AINEELLISET HYÖDYKKEET

EUR miljoonaa	Rakennukset	Koneet ja kalusto	Yhteensä
2020			
Hankintameno 1.1.	8,0	0,6	8,6
Lisäykset	0,1	-	0,1
Liiketoimintahankinnat	-	-	-
Luovutukset ja muut muutokset	-	-	-
Hankintameno 31.12.	8,1	0,6	8,7
Kertyneet poistot 1.1.	-2,9	-0,4	-3,3
Poistot	-1,4	-0,1	-1,5
Arvonalentumiset	-	-	-
Kertyneet poistot 31.12.	-4,3	-0,5	-4,8
Kirjanpitoarvo 1.1.	5,1	0,2	5,3
Kirjanpitoarvo 31.12.	3,8	0,1	3,9

EUR miljoonaa	Rakennukset	Koneet ja kalusto	Yhteensä
2021			
Hankintameno 1.1.	8,1	0,6	8,7
Lisäykset	1,7	0,0	1,8
Liiketoimintahankinnat	-	-	-
Luovutukset ja muut muutokset	-	-	-
Hankintameno 31.12.	9,9	0,6	10,5
Kertyneet poistot 1.1.	-4,3	-0,5	-4,8
Poistot	-1,4	-0,1	-1,4
Arvonalentumiset	-	-	-
Kertyneet poistot 31.12.	-5,7	-0,6	-6,3
Kirjanpitoarvo 1.1.	3,8	0,1	3,9
Kirjanpitoarvo 31.12.	4,2	0,0	4,2

4.4 Poistot

POISTOT

EUR miljoonaa	2021	2020
Tilikauden poistot aineettomista hyödykkeistä	-3,5	-2,4
Tilikauden poistot aineellisista hyödykkeistä	-1,4	-1,5
Yhteensä	-5,0	-3,9

POISTOT TOIMINTOKOHTAISESTI

EUR miljoonaa	2021	2020
Tuotekehitys	-2,8	-2,1
Myynti ja Markkinointi	-2,0	-1,6
Hallinto	-0,2	-0,2
Yhteensä	-5,0	-3,9

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

5. Konsernin pääoma ja riskit

Tässä osiossa

- Pääomariskien hallinta
- Rahoitusriskien hallinta
- Omaa pääomaa koskevat tiedot
- Rahoitusvelat
- Vuokrasopimusvelat
- Rahoitustuotot ja -kulut
- Työsuhde-etuuksista aiheutuvat veloitteet
- Rahavarat

5.1 Pääomariskien hallinta

Konsernin pääoman hallinnan tarkoituksena on turvata jatkuva toiminta erilaisissa markkinaolosuhteissa ja tukea Next Gamesin pitkän aikavälin strategista kehitystä. Tämä saavutetaan takaamalla tarpeellinen likviditeetti omiin varoihin, turvaamalla kyky tarvittaessa sijoittaa omaisuuseriä, sekä varmistamalla kyky oman tai vieraan pääoman ehtoisen rahoituksen saamiseen oikea-aikaisesti ja kohtuullisin kustannuksin. Tarvittavan rahoituksen saatavuuden varmistamiseksi Next Games seuraa hyväksytyjä suuntaviivoja, kuten rahoituksen valvontaa konsernin rahoituspolitiikan rajoissa, sekä lyhyen ja pitkän aikavälin velkojen pysymistä hyväksytyjen raja-arvojen sisällä. Tavoitteena on pitää konsernin vakavaraisuus yli 50 % tasolla. Lisäksi konserni ei saa olla riippuvainen vain yhdestä rahoituslähteestä, vaan sillä on oltava useita mahdollisia rahoituslähteitä. Hallitus seuraa Next Gamesin pääomarakennetta säännöllisesti.

NETTOVELKA

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Rahat ja pankkisaamiset	2,2	4,3
Vuoden sisällä erääntyvät lainat	-1,8	-1,2
Yli vuoden päästä erääntyvät lainat	-4,4	-2,7
Nettovelka	-4,0	0,4
Rahat ja pankkisaamiset	2,2	4,3
Kiinteäkorkoiset velat	-6,2	-3,9
Nettovelka	-4,0	0,4

NETTOVELAN MUUTOS

EUR miljoonaa	Rahat	Vuoden sisällä maksettavat vuokrasopimusvelat	Yli vuoden päästä maksettavat vuokrasopimusvelat	Vuoden sisällä maksettavat lainat	Yli vuoden päästä maksettavat lainat	Yhteensä
Nettovelka 1.1.2020	7,7	-1,0	-3,2	-0,2	-0,5	2,7
Rahavirta	-3,0	-	-	-	-	-3,0
Rahavirrat vuokrasopimuksista	-	1,2	-	-	-	1,2
Valuuttakurssivaikutukset	-0,3	-	-	-	-	-0,3
Muut muutokset	-	-1,3	1,0	0,1	0,0	-0,2
Nettovelka 31.12.2020	4,3	-1,1	-2,1	-0,1	-0,5	0,4

EUR miljoonaa	Rahat	Vuoden sisällä maksettavat vuokrasopimusvelat	Yli vuoden päästä maksettavat vuokrasopimusvelat	Vuoden sisällä maksettavat lainat	Yli vuoden päästä maksettavat lainat	Yhteensä
Nettovelka 1.1.2021	4,3	-1,1	-2,1	-0,1	-0,5	0,4
Rahavirta	-2,3	-	-	-	-	-2,3
Rahavirrat vuokrasopimuksista	-	0,9	-	-	-	0,9
Valuuttakurssivaikutukset	0,2	-	-	-	-	0,2
Muut muutokset	-	-0,9	-1,0	-0,7	-0,8	-3,3
Nettovelka 31.12.2021	2,2	-1,1	-3,1	-0,8	-1,3	-4,0

5.2 Rahoitusriskien hallinta

Rahoitusriskien tunnistamisessa, hallinnassa sekä olennaisilta rahoitusriskeiltä suojautumisessa tarpeen mukaan. Next Gamesin rahoitusriskien hallinnasta vastaa konsernin johtoryhmä. Konsernin johtoryhmään kuuluu toimitusjohtaja, talousjohtaja, teknologiajohtaja, henkilöstöjohtaja, viestintäjohtaja, kasvujohtaja ja operatiivinen johtaja. Sisäisestä valvonnasta vastaa yhtiön talousosasto. Next Gamesin rahoituspolitiikan yleisenä tavoitteena on suojata oma pääoma sekä tulevaisuuden tuotot, joihin rahoitusmarkkinoiden ennakoimattomuus saattaa vaikuttaa. Tämän politiikan kannalta vain riskiä, joka liittyy sekä epävarmuuteen että altistumiseen, on lievennettävä. Lisäksi tavoitteena on pyrkiä varmistamaan likviditeetin ja rahoituksen saatavuus aina kohtuullisin kustannuksin.

Markkinariskit

Next Games määrittelee markkinariskin riskiksi, jossa rahoitusinstrumentin käypä arvo tai tulevat rahavirrat vaihtelevat markkinahintojen muutosten seurauksena. Konsernin tärkeimmät markkinariskit ovat valuutariski, korkoriski ja hintariski pelaajahankintaan liittyen.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

1. Valuuttariski

Toiminnan kansainvälisyys altistaa konsernin sekä transaktioihin että translaatioon liittyville valuuttariskeille. Suurin valuutta, johon Next Games on altistunut, on Yhdysvaltain dollari (USD). Valuuttariskin hallinnan tavoitteena on vähentää valuutan vaihtelusta aiheutuvia epäedullisia vaikutuksia konsernin tulokseen ja rahavirtoihin. Ulkomaan valuuttamääräiset varat ja velat sekä ulkomaan valuuttamääräiset tulevat rahavirrat aiheuttavat transaktioriskiä. Olennaisten transaktioiden valuuttariski voidaan tarvittaessa suojata yhtiön rahoituspolitiikan mukaan. Yhtiön USD-määräisiä valuuttavaroja pidetään USD-valuuttatilillä ja niiden muuttaminen toimintavaluuttaan aiheuttaa transaktioriskin.

VALUUTTAKURSSIVOITOT JA -TAPPIOT RAHOITUSERISSÄ

EUR miljoonaa	2021	2020
Valuuttakurssivoitot	0,3	0,0
Valuuttakurssitappiot	-0,1	-0,3
Yhteensä	0,2	-0,3

2. Korkoriski

Korkoriski määritellään epävarmuutena siitä, että Next Gamesin arvo tai tuloslaskelman voitto tai tappio olisi altis korkojen muutoksille. Korkoriskin hallinnan tavoitteena on minimoida korkojen muutosten aiheuttamien vaihtelujen vaikutus konsernin tulokseen. Konserni altistuu korkoriskille sen korollisten lainojen (lukuun ottamatta leasing sopimuksia) kautta. Tilikauden aikana markkinakorko on ollut alle 4 %, ja korkoriski ei ole tällä hetkellä merkittävä korollisten lainojen pienen määrän vuoksi. Yhtiöllä on Norden luottolimiitti (0,9 miljoonaa euroa, korko 3kk Euribor + 2,7 % + 1,7 % limiittikorko), joka on voimassa 15.7.2022 asti. Tilinpäätöshetkellä luottolimiitistä oli käytössä 0,5 miljoonaa euroa. Lisäksi yhtiö sai 3,0 miljoonan euron lähipiirilainan Jari Ovaskaiselta, jonka korko on 6 %. Tilinpäätöshetkellä lainasta oli nostettu 1,0 miljoonaa euroa.

KORKORISKI JA LAINOJEN NIMELLISARVOT

EUR miljoonaa	2021	2020
Business Finland, 1 % korko	0,6	0,7
Lähipiirilaina, 6 % korko	1,0	-
Nordea - luottolimiitti, korko 3kk euribor + 2,7 % + limiittikorko 1,7 %	0,5	-
Yhteensä	2,1	0,7

3. Pelaajahankinnan hintariski

Käyttäjähankinnan kulut ovat kasvaneet huomattavasti viimeisen kolmen vuoden aikana, sillä liikevaihdon kasvu toimialalla ei enää perustu pelaajien nousevaan määrään, vaan samasta pelaajasegmentistä kilpailee yhä useampi toimija.

Kilpailu digitaalisissa markkinointikanavissa on tiukentunut yhä useamman mainostajan mainostaessa samoissa kanavissa. Kanavia hallitsee muutama suuri toimija kuten Facebook ja Google, joiden asema näyttää vahvistuvan entisestään. Kilpailun puute, sekä toimijoiden mainosmekanismien avoimuuden puute vaikuttavat käyttäjähankinnan hinnoitteluun.

Esimerkiksi Facebookin mainoshintojen kasvu Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa on ollut yli 200 % vuodesta 2016 vuoteen 2021. Tätä vastaava kustannusnousu valuu mainostajille, eli esimerkiksi mobiilipeli-yhtiöille. Odottamaton hinnannousu voi vaikuttaa Next Gamesin nykyisten pelien kannattavuuteen sekä tulevien pelien vaatimukseen suorituskyvylle (ARPDau ja retentio). Vaikka Next Games ei suoraan pysty vaikuttamaan tai estämään hinnannousua, Next Games pyrkii hallitsemaan nousevia käyttäjähankinnan hintoja lisenssipelistrategialla. Lisenssipelistrategia mahdollistaa vaihtoehtoisten kanavien ja markkinointimenetelmien käytön ja nostaa todennäköisyyttä sille, että pelaaja löytää orgaanisesti pelin. Molemmat menetelmät ajavat pelaajahankinnan kokonaishankintakustannuksia alaspäin.

Mahdolliset mainonnan kohdistamiseen liittyvät rajoitukset ovat tyypillisiä mobiilipelimarkkinalla ja muutoksia mainontaan sekä sitä kautta käyttäjähankintaan tapahtuu jatkuvasti. Applen päätös rajoittaa IDFA-tietojen jakamista iOS 14 käyttöjärjestelmäpäivityksen yhteydessä on yksi merkittävä rajoitus mainontaan. IDFA on käyttäjä yksilöivä tieto, jonka pohjalta mainospalvelut, kuten Facebook, tarjoavat mainostajille mahdollisuuden kohdentaa tarkasti mainontaa. Tämän poistaminen käytöstä, tai käytön rajoittaminen, estäisi mainostajia, kuten peliyhtiöitä, tekemästä pelaajahankintaa yhtä kohdennetusti kuin tällä hetkellä. Tämä on lisännyt huolta markkinalla mainonnan kannattavuudesta tulevaisuudessa. IDFA-muutoksen seurauksena yhtiö odottaa, että myös Google, Facebook ja muut mainostajat tulevat implementoimaan mahdollisesti isoja muutoksia tulevaisuudessa. Vaikka IDFA-muutoksen vaikutuksia on vielä kokonaisuudessaan vaikea ennustaa, Next Games uskoo markkinointistrategiansa toimivan hyvin jatkossakin.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Luotto ja vastapuoliriski

Luottoriskien hallinnan tavoitteena on minimoida tappiot, mikäli jokin konsernin vastapuoli ei täytä velvoitteitaan osittain tai kokonaisuudessaan. Konsernin talousosasto vastaa konsernin vastapuoliriskin hallinnasta. Next Games altistuu vastapuoliriskille myyntisaatavien kautta: erilaisille mainosvälittäjille mainostulojen kautta, sekä alustoille, joiden kautta pelin sisäiset ostokset tilitetään. Konsernilla on keskitetty riski myyntisaamisissa kahden suuren vastapuolen kautta, Apple ja Google. Jäljelle jäävät myyntisaamiset koostuvat saatavista eri mainosvälittäjiltä. 31.12.2021 Apple ja Google edustivat 95 % saamisista. Next Gamesin merkittävimpiin vastapuoliin, kuten Apple, Google, Facebook ja Unity, ei ole todettu liittyvän merkittävää luottotappioriskiä. Next Games arvioi jatkuvasti toimijoiden luottoriskiä ja 31.12.2021 todettiin, ettei näihin toimijoihin muodostu olennaista luottotappioriskiä.

Myyntisaamisten arvonalentumistappio

Yhtiö ei ole kirjannut luottotappioita eikä yhtiöllä ole ollut luottotappiovarausta tilikausilla 2021 ja 2020.

Maksuvalmiusriski (likviditeetti)

Likviditeetin hallinnan painopiste on turvata Next Gamesin kyky täyttää lyhyen aikavälin veloitteet ja varmistaa, että kassaa käytetään aina parhaalla mahdollisella tavalla. Likviditeetin hallinnan tavoitteena on saavuttaa hyväksyttävä tuotto ylijäämästä, ja riskipolitiikan rajoissa suojautua negatiivisia korkoja vastaan. Optimaalisen kassanhallinnan saavuttamiseksi Next Games seuraa likviditeettiasemaansa ja noudattaa hyväksytyjä konsernin ohjeita riittävän likviditeetin ylläpitämiseksi. Tilinpäätöspäivänä 31.12.2021 Next Gamesin rahavarat olivat 2,2 miljoonaa euroa. Seuraavissa taulukoissa esitetään yrityksen rahoitusvelat, kaikkien ei-johdannaisten rahoitusvelkojen osalta, jotka on luokiteltu sopimusperusteisten maturiteettien perusteella.

RAHOITUSVELKOJEN ERÄÄNTYMINEN

EUR miljoonaa	1-3 kuukautta	4-12 kuukautta	1-5 vuotta	Yli 5 vuotta	Yhteensä
31.12.2020					
Pitkäaikainen laina julkishallintoyhteisölle	-	0,1	0,5	-	0,6
Ostovelat	2,0	-	-	-	2,0
Vuokrasopimusvelat	0,3	0,8	2,1		3,2

EUR miljoonaa	1-3 kuukautta	4-12 kuukautta	1-5 vuotta	Yli 5 vuotta	Yhteensä
31.12.2021					
Nordea - luottolimiitti	-	0,5	-	-	0,5
Lähipiirilaina	-	-	1,0	-	1,0
Pitkäaikainen laina julkishallintoyhteisölle	0,2	0,1	0,3	-	0,6
Ostovelat	2,5	-	-	-	2,5
Vuokrasopimusvelat	0,3	1,1	2,9	-	4,2

5.3 Omaa pääomaa koskevat tiedot

Emoyhtiö Next Games Oyj:n kokonaan maksettu ja kaupparekisteriin rekisteröity osakepääoma oli 0,1 (0,1) miljoonaa euroa 2021 lopussa. Yhtiöllä on yksi osakesarja. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Jokaisella osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa ja yhtäläiset oikeudet osinkoon ja muuhun varojenjako. Kaikki optio-oikeuksilla ja osakeannissa merkityt osakkeet ja maksut on kirjattu kokonaisuudessaan yhtiön vapaaseen omaan pääomaan.

KERTYNEIDEN VOITTOVAROJEN MUUTOS

EUR miljoonaa	2021	2020
Edellisten tilikausien tulos 1.1.	-42,4	-38,9
Tilikauden voitto (tappio)	-5,3	-3,9
Osingonjako	-	-
Osakeperusteiset maksut	0,5	0,4
Edellisten tilikausien tulos 31.12.	-47,2	-42,4

Osakkeet ja Osakeannit

OSAKEMERKINNÄT

Osakkeet	2021	2020
Osakkeiden määrä 1.1.	27 985 988	27 916 224
Osakemerkinnät optio-oikeuksilla	57 807	69 764
Osakeanti	2 020 000	-
Osakkeiden määrä 31.12.	30 063 795	27 985 988

Yhtiöllä on hallussaan 13 410 (13 410) omaa osaketta.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

SIJOITETUN VAPAA OMAN PÄÄOMAN RAHASTON MUUTOKSET TILIKAUDELLE

EUR miljoonaa	2021	2020
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	0,0	0,0
Osakeannit	4,2	-
Osakeannin kulut	-0,2	-
Yhteensä	4,1	0,0

Osakekohtainen tulos ja laimennettu osakekohtainen tulos

Laimentamaton osakekohtainen tulos on laskettu jakamalla emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta kauden aikana ulkona olevien kantaosakkeiden painotetulla keskimääräisellä lukumäärällä. Laimennettu osakekohtainen tulos on laskettu muuten samalla tavalla kuin laimentamaton osakekohtainen tulos, mutta siinä on otettu huomioon myös konsernin mahdolliset aikomukset laskea liikkeeseen osakkeita tulevaisuudessa. Next Gamesilla on optio-ohjelmia, joiden vaikutukset on selvitetty tarkemmin kohdassa Osakeperusteiset maksut 5.3.

EUR	2021	2020
Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta (EUR miljoonaa)	-5,3	-3,9
Tilikauden aikana ulkona olevien osakkeiden painotettu keskiarvo	30 047 359	27 944 968
Laimentamaton ja Laimennettu osakekohtainen tulos (EUR)	-0,18	-0,14

Laimennusvaikutusta ei otettu huomioon tilikausilla 2021 ja 2020, koska vaikutus on laimentamaton (osakekohtainen tappio olisi pienempi).

Osinko ja jakokelpoiset varat

Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2021 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2021 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Yhtiö ei myöskään jakanut osinkoa vuoden 2020 osalta. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitetään yhtiökokouksessa.

EMOYHTIÖN JAKOKELPOISET VARAT

EUR miljoonaa	2021	2020
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	65,7	61,4
Kertyneet voittovarot	-53,9	-47,6
Tilikauden voitto (tappio)	-9,9	-6,4
Vapaa oma pääoma	1,9	7,5
Yhteensä	1,9	7,5

Osakeperusteiset maksut

Next Gamesilla on viisi osakeperusteista kannustinohjelmaa: optio-ohjelma 2015, optio-ohjelma 2017, optio-ohjelma 2018, optio-ohjelma 2019, ja optio-ohjelma 2020. Kaikki Next Gamesin työntekijät, joiden koeaika päättyi vuoden 2021 loppuun mennessä, ovat optionhaltijoita. Yhtiö aikoo jatkossakin jakaa optio-oikeuksia kaikille uusille työntekijöille koeajan päätyttyä pitkän aikavälin kannustimena. Jollei hallitus toisin päättä, optio-oikeudet annetaan saajille vastikkeetta, ja osakkeiden merkintähinta määritellään kussakin pääomaohjelmassa.

Optio-ohjelman 2015 merkintäaikatauluun sovelletaan erillisiä ehtoja kunkin työntekijän kohdalla.

Optio-ohjelmaan 2017 sovelletaan merkintäaikataulua, jossa 25 % saajalle annetuista optio-oikeuksista oikeuttaa osakemerkintään tasan vuoden kuluttua antamispäivästä ja loput 75 % optio-oikeuksista oikeuttavat osakemerkintään kuukausittaisissa tasaerissä 36 kuukauden ajanjaksona alkaen siitä, kun tasan vuosi on kulunut antamispäivästä.

Optio-ohjelmissa 2018–2020 sovelletaan merkintäaikataulua, jossa optio-oikeudet oikeuttavat osakemerkintään 25 % vuosittaisissa erissä, alkaen yhden täyden vuoden kuluttua optio-oikeuden myöntämisestä. Optioita myönnetään useassa eri erässä ja jokaisen erän kohdalla yhtiön hallitus päättää merkintähinnan aina eräkohtaisesti, joten optio-ohjelmien sisällä on useita eri merkintähintoja.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Oikeus osakemerkintään edellyttää lisäksi kaikissa tapauksissa, että optionhaltija on jatkuvasti yhtiön palveluksessa työntekijänä, konsulttina tai hallituksen tai johtoryhmän jäsenenä. Mikäli optionhaltijan työ- tai palvelussuhde Next Gamesiin päättyy mistä tahansa syystä, palautuvat kaikki optio-oikeudet, jotka eivät vielä oikeuta osakemerkintään, automaattisesti yhtiölle ilman erillistä korvausta. Jos optionhaltijalla, jonka työ- tai palvelussuhde Next Gamesiin on päättynyt, on osakemerkintään oikeuttavia optio-oikeuksia, on hänellä oikeus käyttää nämä optio-oikeudet osakemerkintään 30 päivän kuluessa työ- tai palvelussuhteen päättymispäivästä, minkä jälkeen optio-oikeudet automaattisesti palautuvat yhtiölle ilman erillistä korvausta.

Optio-ohjelmat 2017-2020 julkaistiin osakkeen jakamisen (split) jälkeen ja näiden ohjelmien osalta osakkeita voi merkitä suhteella 1:1. Aiemmat optio-ohjelmat oli julkaistu ennen osakkeen jakamista ja näissä osakkeiden merkintäsuhde on 4:1, eli yksi optio oikeuttaa neljän osakkeen merkintään. Optioita on mahdollista myöntää yhtiön tai sen tytäryhtiöiden nykyisille tai tuleville työntekijöille, ulkopuolisille konsulteille, johdolle ja hallituksen jäsenille. Optioiden myöntäminen vaatii hallituksen päätöksen. Yhtiön suunnitelmana on sitouttaa yhtiön kaikki vakituiset työntekijät optio-ohjelmien kautta yhtiöön.

Next Games on käyttänyt omia osakkeitaan liiketoimintatransaktioissa, kuten lisenssioikeuksien hankinnassa ja liiketoimintahankinnoissa. Yhtiö on tunnistanut liiketoimintahankinnasta erillisen, hankinnan jälkeiseen työsuoritteeseen perustuvan palkitsemiselementin, joka on kirjattu kuluksi kahden vuoden ansaintajaksolle.

Laadintaperiaatteet: osakeperusteiset maksut

Next Gamesin henkilökunta sekä avainhenkilöt ovat oikeutettuja osakeperusteiseen palkitsemiseen, jolloin he tarjoavat palveluja vastikkeena oman pääoman ehtoista instrumenteista (oman pääoman ehtoiset liiketoimet). Oman pääoman ehtoisten liiketoimien arvo määräytyy myöntöhetken käyvän arvon perusteella, joka määritetään Black-Scholes -hinnoittelumallin perusteella. Liiketoimen käypä arvo jaksotetaan henkilöstökuluksi palvelun ansaintajaksolle ja vastaava määrä kirjataan oman pääoman lisäykseksi voittovaroihin. Kertyneet kulut, jotka oman pääoman ehtoisten liiketoimien on raportointihetkeen mennessä syntyneet, heijastavat ansaintajakson täyttymistä sekä konsernin arviota lopulta ansaittavien oman pääoman ehtoisten instrumenttien määrästä.

Tuloslaskelmaan kirjattava kulu kertoo raportointikaudella tapahtuneista oman pääoman ehtoisten instrumenttien kertyneiden kulujen muutoksesta. Option palveluehtoja ei oteta huomioon, kun määritetään liiketoimen myöntöpäivän käypää arvoa, mutta konserni arvioi vuosittain ansaintaehtojen täyttymisen todennäköisyyttä ja huomioi tämän arviossaan lopulta ansaittavien oman pääoman ehtoisten instrumenttien määrästä. Osakeperusteisista maksuista, joiden ansaintaehdot eivät täyty, ei kirjata yhtiölle kulua. Mikäli optio-ohjelmien ehtoja muutetaan, yhtiö kirjaa alkuperäisestä ohjelmasta kuluksi vähintään alkuperäisen ohjelman myöntöhetken käyvän arvon. Mahdollinen lisäkulu, joka arvostetaan ohjelman ehtojen muutoshetkellä,

kirjataan osakeperusteisten maksujen käyvän arvon lisäykseksi ja kirjataan kuluksi edun ansaintajakson mukaan. Mikäli optio-oikeudet perutaan yhtiön tai vastapuolen toimesta, kuluksi kirjaamaton käypä arvo kirjataan välittömästi tilikauden tuloslaskelmaan kuluksi.

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: osakeperusteiset maksut

Next Games käyttää osakeperusteisten maksujen arvostukseen Black-Scholes -hinnoittelumallia. Kaikki laskennassa käytetyt parametrit on esitelty alla olevassa taulukossa. Next Gamesin osakkeiden käyvän arvon ennen listautumisantia määritteli riippumaton toimija.

OPTIO-OHJELMIEN ARVONMÄÄRITYS

Optio-ohjelma	Laskettu	Laskettu	Laskettu liikkeelle 2019	
	liikelle 2021	liikelle 2020	2019	2017 & 2018
	2020	2020		
Hinnoittelumalli	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes
Käypä arvo 31.12.	1,26 €	0,85 €	0,58 €	0,78 €
Odotettu volatilitteetti	75 %	79 %	42 %	31 %
Osakkeen hinta arvostuspäivänä	1,80 €	1,15 €	1,47 €	1,78 €
Osakkeen painotettu keskihinta kauden aikana	1,62 €	1,52 €	1,27 €	1,27 €
Merkintähinta	1,74 €	0,96 €	1,16 €	1,14 €
Odotettu osinkotuotto	-€	-€	-€	-€
Riskitön korko	-0,30 %	-0,32 %	-0,22 %	-0,17 %
Palautumisaste	12 %	12 %	12 %	12 %

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2020 AIKANA

Optio-ohjelmat	1.1.2020 Ulkona olevien optioiden määrä	Myönnetty	Lunastettu	Käytetty	Rauennut	Menetetyt	31.12.2020 Ulkona olevien optioiden määrä
2015	94 294			-4 231		-7 182	82 881
2017	208 433			-141		-48 429	159 863
2018	504 906			-3 750		-92 698	408 458
2019	835 376					-58 396	776 980
2020		102 782					102 782
Yhteensä	1 643 009	102 782	-	-8 122	-	-206 705	1 530 964

MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2021 AIKANA

Optio-ohjelmat	1.1.2021 Ulkona olevien optioiden määrä	Myönnetty	Lunastettu	Käytetty	Rauennut	Menetetyt	31.12.2021 Ulkona olevien optioiden määrä
2015	82 881	-	-	-3 496	-	-3 987	75 398
2017	159 863	-	-	-4 648	-	-41 746	113 469
2018	408 458	-	-	-7 500	-	-82 948	318 010
2019	776 980	-	-	-15 650	-	-169 345	591 985
2020	102 782	1 290 020	-	-3 450	-	-27 299	1 362 053
Yhteensä	1 530 964	1 290 020	-	-34 744	-	-325 325	2 460 915

MERKINTÄHINNAT

Optio-ohjelmat	Osakkeen merkintähinta per Optio	2021 Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	2020 Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo
2015*	2,66 € - 5,10 €	0,85 €	0,86 €
2017	1,14 € - 7,90 €	1,14 €	1,14 €
2018	1,14 € - 6,17 €	1,14 €	1,14 €
2019	0,85 € - 1,38 €	0,85 €	-
2020	0,96 € - 2,29 €	0,96 €	-
Yhteensä	0,85 € - 7,90 €	0,96 €	1,00 €

*Yksi (1) optio oikeuttaa neljän (4) osakkeen merkintään

OSAKEPERUSTEISTEN KANNUSTIMIEN TULOSVAIKUTUS

EUR miljoonaa	2021	2020
Kulut osakeohjelmasta - osakkeina toteutettava osuus	0,5	0,4
Kulut optio-ohjelmasta, yhteensä	0,5	0,4

OSAKEPERUSTEISTEN KANNUSTIMIEN TOIMINTOKOHTAINEN ALLOKAATIO

EUR miljoonaa	2021	2020
Tuotekehitys	0,3	0,2
Myynti ja Markkinointi	0,1	0,1
Hallinto	0,1	0,1
Yhteensä	0,5	0,4

5.4 Rahoitusvelat

Laadintaperiaatteet: rahoitusvelat

Konsernin lainat luokitellaan arvostusluokkaan muut rahoitusvelat. Lainat kirjataan hankintahetkellä käypään arvoon transaktiokustannuksilla vähennettynä. Lainat julkishallintoyhteisöiltä luovat mahdollisen korkoedun. Lainojen käypä arvo määritetään diskonttaamalla lainojen arvioidut tulevaisuuden rahavirrat nykyhetkeen käyttämällä lisäluoton korkoa. Yhtiön markkinakorossa otetaan huomioon yhtiön oma luottoriskipremio. Lisäluoton korkoetu käsitellään avustuksena ja jaksotetaan tuotoksi yhtiön tuloslaskelmaan. Alhaisemmasta korosta muodostuva korkoetu tuloutetaan projektin kulujen syntymisen kanssa samaan aikaan.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

RAHOITUSVELAT

EUR miljoonaa	Valuutta	Käypä arvo	Lopullinen eräpäivä	Kirjanpitoarvo	
				2021	2020
Lainaaja					
Business Finland - Valtionkonttori 1	EUR	0,2	13.03.2023	0,2	0,2
Business Finland - Valtionkonttori 2	EUR	0,4	31.08.2024	0,3	0,4
Nordea - luottolimiitti, käytössä oleva määrä	EUR	0,5	15.7.2022	0,5	-
Lähipiirilaina, nostettu määrä	EUR	1,0	1.12.2029	1,0	-
Yhteensä		2,1		2,0	0,6
EUR miljoonaa				31.12.2021	31.12.2020
Pitkäaikaiset velat					
Velat julkishallintoyhteisöltä				0,3	0,5
Lähipiirilaina, nostettu määrä				1,0	-
Pitkäaikaiset velat yhteensä				1,3	0,5
Lyhytaikaiset velat					
Velat julkishallintoyhteisöltä				0,3	0,1
Nordea - luottolimiitti, käytössä oleva määrä				0,5	-
Lyhytaikaiset velat yhteensä				0,8	0,1
Lainat yhteensä				2,0	0,6

5.5 Vuokrasopimusvelat

Konsernilla on vuokrasopimusveloiksi luokiteltavia vuokrasopimuksia koneista, kalustosta sekä toimitiloista. Vuokrasopimusten ehdot on neuvoteltu sopimuskohtaisesti ja vaihtelevat tapauskohtaisesti. Vuokrasopimukset eivät ole sidoksissa erityisiin lainaehtoihin, mutta sopimuksia ei voida käyttää lainojen vakuuksina.

Laadintaperiaatteet: vuokrasopimusvelat

Vuokramaksut lyhytaikaisista vuokrasopimuksista ja vuokrasopimuksista, joiden kohteena oleva omaisuususerä on arvoltaan vähäinen, on kirjattu tasaerinä kuluksi tuloslaskelmaan vuokra-ajalle. Lyhytaikaiset vuokrasopimukset ovat sopimuksia, joiden vuokra- aika on enintään 12 kuukautta. Konserni on soveltanut lyhytaikaisten vuokrasopimusten helpotusta tilapäisen pääkonttorin vuokrasopimukseen ja IT-laitteiden vuokrasopimukseen on sovellettu arvoltaan vähäisten kohdeomaisuuserien helpotusta. Vuokrasopimuksista on kirjattu käyttöoikeusomaisuuserä ja vastaava vuokrasopimusvelka sillä hetkellä, kun konserni saa

kohdeomaisuuserän käytettäväksi. Vuokrasopimuksesta kirjattavat varat ja velat on kirjattu nykyarvoon. Vuokrasopimusvelat sisältävät kiinteät vuokramaksut (mukaan lukien kiinteät maksut), jäännösarvotakuiden perusteella odotettavissa olevat maksut sekä osto-option toteutushinnan, mikäli on kohtuullisen varmaa, että kyseinen optio tullaan käyttämään. Tämän lisäksi sopimukseen on kirjattu ennenaikaisesta vuokran purkamisesta aiheutuva sanktio. Vuokramaksut on diskontattu käyttämällä sopimuksen sisäistä korkoa diskonttokorkona, mikäli se on määriteltävissä, tai lisäluoton korolla. Tiettyjen kiinteistövuokrasopimusten vuokramaksut on sidottu inflaation mukaisiin indekseihin. Muuttuvat vuokramaksut, jotka riippuvat indeksistä, määritetään alun perin sopimuksen alkamisajankohdan indeksiin perusteella. Tulevat muutokset indekseissä huomioidaan määrittämällä vuokrasopimusvelka uudelleen sillä hetkellä, kun indeksiin muutos aiheuttaa muutoksen myös vuokramaksuissa.

Käyttöoikeusomaisuuserä kirjataan hankintamenoön huomioiden vuokrasopimusvelan alkuperäinen arvostaminen, vuokrasopimuksen alkamishetkeen mennessä maksetut vuokramaksut, alkuvaiheen välittömät menot ja ennallistamisvelvoitteesta aiheutuvat menot.

Vuokramaksut on jaettu rahoituskuluun sekä vuokrasopimusvelan takaisinmaksuun. Rahoituskulu on kohdistettu vuokra-ajalle siten, että kulun määrä jokaisella kaudella vastaa saman suuruista korkoprosenttia jäljellä olevalle vuokrasopimusvelalle.

Käyttöoikeusomaisuuserä poistetaan tasapoistoin joko omaisuususerän taloudellisen vaikutusajan tai vuokra-ajan mukaisesti sen mukaan, kumpi edellä mainituista ajanjaksoista on lyhyempi. Vuokravelan lyhennykset esitetään osana rahoitustoimintojen rahavirtoja yhtiön rahavirtalaskelmalla.

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: Vuokrasopimusvelat

Next Gamesin johto arvioi säännöllisin väliajoin toimitilojensa tarvetta nykyhetkessä, sekä tulevaisuudessa ja tekee sen perusteella arvion mahdollisten vuokrasopimusten uusista jatkosopimuksista tai mahdollisista purkamisista.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

VUOKRASOPIMUKSET

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Käyttöoikeusomaisuuserät		
Rakennukset	3,7	3,0
Käyttöoikeusomaisuuserät yhteensä	3,7	3,0
EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Vuokrasopimusvelat		
Lyhytaikaiset	1,1	1,1
Pitkäaikaiset	3,1	2,1
Vuokrasopimusvelat yhteensä	4,2	3,2
EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Sisältyvät tuloslaskelman eriin		
Poistot	1,0	1,1
Rahoituskulut	0,1	0,1
Arvoltaan vähäisiä omaisuuseriä koskeviin vuokrasopimuksiin liittyvät kulut	0,5	0,5
Sisältyvät tuloslaskelman eriin yhteensä	1,6	1,7
Vuokrasopimuksista johtuva lähtevä rahavirta yhteensä	0,9	1,2

5.6 Rahoitustuotot ja -kulut

Yhtiön rahoitustuotot koostuvat pääasiassa yhtiön pankkitalletusten korkotuotoista sekä valuuttakurssivoitoista. Rahoituskulut koostuvat pääosin rahoitusvelkojen korkokuluista sekä rahoitustoiminnan valuuttakurssitappioista. Muut rahoituskulut ovat talletuspalkkioita sekä vakuusmaksuja. Muut rahoituskulut eivät ole yhtiön kannalta merkittäviä.

RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

EUR miljoonaa	2021	2020
Korkotuotot ja muut rahoitustuotot		
Korkotuotot	0,0	0,0
Valuuttakurssivoitot	0,3	0,0
Korkotuotot ja muut rahoitustuotot yhteensä	0,3	0,0
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Korkokulut	-0,2	-0,2
Valuuttakurssitappiot	-0,1	-0,3
Muut rahoituskulut	-0,0	-0,0
Korkokulut ja muut rahoituskulut yhteensä	-0,3	-0,5
Rahoituserät, netto	-0,0	-0,5

Laadintaperiaatteet: rahoitustuotot ja -kulut

Lainojen transaktiokulut ovat kirjattu kuluksi käyttämällä efektiivisen koron menetelmää (EIR). Efektiivisen koron menetelmässä lainojen kaikki tulevat kassavirrat diskontataan nykyhetkeen käyttämällä efektiivistä korkoa. Laskennassa otetaan huomioon kaikki lainaan liittyvät maksut. Korkotuotot tuloutetaan efektiivisen koron menetelmää käyttäen, lukuun ottamatta tilannetta, jolloin tuotto on epävarma. Näissä tapauksissa korkotuotot kirjataan tulokseen kassaperusteisesti. Valuuttakurssivoitot ja -tappiot rahoitustoiminnasta sisältyvät rahoitustuottoihin ja -kuluihin.

5.7 Työsuhde-etuuksista aiheutuvat veloitteet

Työsuhde-etuuksiin sisältyvät lyhytaikaiset työsuhde- etuudet, irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet sekä työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet. Lyhytaikaiset työsuhde-etuudet sisältävät mm. palkat ja luontaisedut, vuosilomat ja bonukset. Yhtiöllä on myös useita optio-ohjelmia, joiden kulut kirjataan henkilöstökuluina osakeperusteisten maksujen käsittelyperiaatteiden mukaisesti. Edellä mainitut etuudet luokitellaan maksupohjaisiin ja etuusperusteisiin etuuksiin. Konsernilla ei ole etuusperusteisia eläkejärjestelyitä. Irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet tarkoittavat etuuksia, jotka syntyvät irtisanomisesta eivätkä työsuorituksesta. Työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet koostuvat työsuhteen jälkeen maksettavista etuuksista esim. terveydenhoidosta.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Laadintaperiaatteet: työsuhde-etuudet

Lyhytaikaisista työsuhde-etuuksista syntyneet velat kirjataan muihin velkoihin ja ne arvostetaan määrään, jota odotetaan maksettavan, kun velat suoritetaan. Konsernilla on käytössä maksuperusteinen eläkejärjestelmä, jossa se maksaa kiinteitä maksuja erilliseen rahastoon ilman lakisääteisiä tai tosiasiallisia velvoitteita maksaa lisämaksuja, jos rahastolla ei ole riittävästi varoja maksaa kaikille työntekijöille etuuksia, joita tälle on kertynyt nykyisen tai aikaisempien työsuhteiden aikana. Maksuperusteisen järjestelmän maksut kirjataan suoraan tuloslaskelmaan sinä vuonna, kun ne on maksettu.

TYÖSUHDE-ETUUKSISTA AIHEUTUVAT KULUT

EUR miljoonaa	2021	2020
Palkat	3,6	4,6
Muut henkilösivukulut	0,1	0,1
Osakeperusteiset maksut	0,5	0,4
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	0,6	0,7
Yhteensä	4,8	5,8

Osakeperusteiset maksut löytyvät liitetietojen kohdasta 5.3.

TYÖSUHDE-ETUUKSISTA AIHEUTUVAT KULUT TOIMINTOKOHTAISESTI

EUR miljoonaa	2021	2020
Tuotekehitys	1,0	1,6
Myynti ja markkinointi	1,8	2,4
Hallinto	2,0	1,7
Yhteensä	4,8	5,8

YLEISTÄ TIETOA HENKILÖSTÖSTÄ

Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä	2021	2020
Tuotekehitys	70	60
Myynti ja markkinointi	30	34
Hallinto	13	14
Yhteensä	113	109
Henkilöstö 31.12.	121	104

5.8 Rahavarat

Rahat ja pankkisaamiset sisältävät käteisvarat ja rahat pankkitileillä. Käytetyt tililuotot on esitetty muissa lyhytaikaisissa veloissa. Valuuttamääräiset rahat ja pankkisaamiset ovat muutettu euromääräisiksi tilinpäätöspäivän valuuttakurssia käyttäen. Yhtiö käyttää Suomen pankin julkaisemia valuuttakursseja valuuttamuuntoon.

RAHAT JA PANKKISAAMISET

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Rahat ja pankkisaamiset	2,2	4,3
Yhteensä	2,2	4,3

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

6. Muut liitetiedot

Tässä osiossa

- Lähipiiritapahtumat
- Vastuusitoumukset ja ehdolliset velat
- Tulovero
- Johdon palkitseminen
- Tapaukset tilikauden päättymisen jälkeen

6.1 Lähipiiritapahtumat

Next Gamesin lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiö, hallituksen jäsenet, toimitusjohtaja, johtoryhmän jäsenet sekä osakkeenomistajat, joilla on huomattava vaikutusvalta yhtiössä. Lähipiiriin kuuluvat myös näiden henkilöiden läheiset perheenjäsenet ja yhteisöt, joissa näillä henkilöillä on joko määräysvalta tai yhteinen määräysvalta. Lähipiirin kanssa toteutuneet liiketoimet on tehty markkinaehtoisesti.

LÄHIPIIRITRANSAKTIOIDEN SALDOT

EUR miljoonaa	2021	2020
Lisenssimaksut ja markkinointi	-2,1	-2,4
Lainat hallituksen jäseniltä	-1,0	-
Laina toimitusjohtajalle	0,2	0,3

LÄHIPIIRISAAMISTEN JA -VELKOJEN AVOIMET SALDOT

EUR miljoonaa	31.12.2021	31.12.2020
Lisenssimaksut ja markkinointi	-1,1	-0,8
Lainat hallituksen jäseniltä	-1,0	-
Laina toimitusjohtajalle	0,5	0,3

Lähipiiritapahtumat sisältävät tavanomaisia liiketoimia lisenssiosapuolten kanssa (AMC). Liiketoimet ovat Next Gamesin liiketoimintamallissa tavanomaisia ja noudattavat markkinaehtoja. Johdon palkitsemista koskevat tiedot on esitetty liitetietojen kohdassa 6.4. Toimitusjohtajalle myönnettiin osana kannustinjärjestelmää lähipiirilaina vuonna 2019. Yhtiöllä on tilinpäätöshetkellä 0,5 miljoonan euron suuruinen lainasaaminen yhtiön toimitusjohtajalta. Lainaa on lyhennetty helmikuussa 2021 0,1 miljoonalla eurolla. Lainan vuosittaiset takaisinmaksut alkavat 1.12.2024. Lainan vuosittainen korko on 12 kuukauden Euribor-korko lisättynä 1,6 %. Lainan vakuutena on toimitusjohtajan omistamat yhtiön osakkeet, joiden markkina-arvo oli tilinpäätöshetkellä 0,2 miljoonaa euroa. Hallituksen jäsen ja yhtiön lähipiiriin kuuluva Jari Ovaskainen myönsi yhtiölle 3,0 miljoonan

euron lainan. Lainan korko on 6 %. Tilinpäätöshetkellä yhtiö on nostanut lainaa 1,0 miljoonaa euroa. Tilikauden päättymisen jälkeen lainaa on nostettu lisää helmikuussa 2022 0,5 miljoonaa euroa, jonka jälkeen nostettavissa on 1,5 miljoonaa euroa.

6.2 Sitoumukset ja ehdolliset velat

Next Gamesillä on valtion kokonaan omistaman erityisrahoitusyhtiö Finnveran 50 % antama takaus rahoituslaitoksen myöntämään 0,9 miljoonan euron tililimiitille, joka ehtojen mukaisesti on mahdollista tuplata tarpeen mukaan skaalaustarkoituksiin. Tililimiitille on annettu vakuudeksi 1,0 miljoonan euron yrityskiinnitys. Tililimiitti ja siihen liittyvä takaus erääntyy 15.7.2022.

VASTUUSITOUMUKSET JA EHDOLLISET VELAT

EUR miljoonaa	2021	2020
Vakuudelliset lainat		
Nordea - luottolimiitti, käytetty määrä	0,5	-
Vakuudet	1,2	-
Vuokravastuut vähäarvoisista omaisuuseristä	0,6	0,7
Vuoden sisällä erääntyvät	0,3	0,3
Myöhemmin erääntyvät	0,2	0,4

6.3 Tuloverot

Tuloverot koostuvat kauden verotettavaan tuloon perustuvasta verosta, edellisten tilikausien verosta, laskennallisesta verosta sekä muista välittömistä veroista.

Laadintaperiaatteet: tuloverot

Tuloverot kirjataan tuloslaskelmaan, elleivät ne liity suoraan omaan pääomaan tai muihin laajan tuloksen eriin kirjattuihin eriin, jolloin ne kirjataan vastaavasti suoraan omaan pääomaan tai muihin laajan tuloksen eriin. Next Games ei ole kirjannut tuloveroja muihin laajan tuloksen eriin. Kauden verotettavaan tuloon perustuva vero on maksu, joka odotetaan maksettavan tilikauden verotettavasta tulosta laskettuna verokannoilla, joista on säädetty tai jotka on käytännössä hyväksytty tilikauden lopussa, sekä oikaisut aiemmilta tilikausilta maksettaviin veroihin. Laskennallisten verojen laadintaperiaatteet löytyvät liitetietojen kohdasta 3.4. Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot liittyen laskennallisiin verosaamisiin löytyvät liitetiedosta 3.4.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

TULOVEROT

EUR miljoonaa	2021	2020
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verot	-	-
Muut välittömät verot	-	-
Verot edellisiltä kausilta	-	-
Laskennallisten verojen muutos yhteensä	0,3	0,2
Tuloverot yhteensä	0,3	0,2

TULOVEROTÄSMÄYTYS

EUR miljoonaa	2021	2020
Tulos ennen veroja	-5,6	-4,1
Verot laskettuna emoyhtiön verokannalla (20 %)	1,1	0,8
Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelykulut, verovaikutus	-0,1	-0,1
Verotuksessa vähennyskeltottomat kulut	0,0	-0,1
Verotuksessa vähentämättömät poistot	0,0	0,1
Tilikauden tappioista kirjaamattomat laskennalliset verosaamiset	-0,8	-0,5
Muut oikaisut	-	-
Osuus osakkuusyhtiön tuloksesta, netto	-	0,0
Muut välittömät verot	-	-
Tuloverot yhteensä	0,3	0,2

Konsernin tuloslaskelmaan merkityn verokulun ja Suomen verokannalla (20 % molemmilla tilikausilla) laskettujen verojen välinen täsmäytyslaskelma.

6.4 Johdon palkitseminen

Toimitusjohtajan ja johtoryhmän jäsenten palkitsemisesta ja palkitsemiskriteereistä päättää hallitus. Palkka koostuu kuukausipalkasta ja palkkiosta. Hallitus päättää palkkioiden maksuehdoista vuosittain. Toimitusjohtajan ja johtoryhmän palkkiot maksetaan tilikaudelle asetettujen henkilökohtaisten tavoitteiden ja tiettyjen kannattavuustavoitteiden perusteella. Johdolle soveltuvat samat optio-ohjelmien ehdot kuin henkilöstölle.

JOHDON PALKAT JA PALKKIOT

EUR miljoonaa	2021	2020
Toimitusjohtajan palkitseminen (maksuperusteinen)		
Palkka, muut palkkiot ja etuudet (1, 2 & 4)	0,4	0,2
Eläkekulut - maksuperusteinen järjestelmä (3)	0,1	0,0
Yhteensä	0,5	0,2
Johtoryhmän palkitseminen (pl. toimitusjohtaja, maksuperusteinen)		
Palkka, muut palkkiot ja etuudet (1, 2 & 4)	0,9	0,7
Eläkekulut - maksuperusteinen järjestelmä (3)	0,1	0,1
Yhteensä	1,0	0,8
Hallituksen saamat palkkiot (maksuperusteinen)	0,1	0,1
Kohdistetut osakeperusteiset maksut (5)	0,1	0,0
Johto ja hallitus yhteensä	1,7	1,2

Jos toimitusjohtaja irtisanoutuu yhtiön palveluksesta tai jos työsuhde irtisanotaan palkkiokauden (tilikauden) aikana tai ennen mahdollisen palkkion maksua, toimitusjohtaja ei ole oikeutettu palkkioon kyseiseltä ajalta. Jos toimitusjohtaja siirtyy eläkkeelle, palkkio maksetaan aktiivisen työsuhteen ajalta. Jos toimitusjohtajan työsuhde irtisanotaan, kuuden kuukauden irtisanomisajan palkan lisäksi hänelle maksetaan 12 kuukauden peruspalkkaa vastaava irtisanomiskorvaus. Jos toimitusjohtaja irtisanoutuu yhtiön palveluksesta, irtisanomisajan palkan lisäksi maksettavaa irtisanomiskorvausta ei makseta.

- 1.) Palkat ja palkkiot on konsernin johdolle maksetut rahalliset korvaukset, sisältäen mahdolliset bonukset ja kannustinohjelman maksut.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

- 2.) Muut etuudet ovat tavanomaiset lounas- ja puhelinedut.
- 3.) Eläkekulut perustuvat lakisääteiseen eläkkeeseen, eikä konsernilla ole vapaaehtoisia tai muita eläkejärjestelyjä.
- 4.) Optioetuudet eivät ole luonteeltaan rahallisia korvauksia konsernilta johdolle, vaan verotettava etuus lasketaan erotuksena option merkintähinnan ja osakkeen markkinahinnan välillä merkintähetkellä. Erotuksesta muodostuu verotettava etuus Suomen verolainsäädännön mukaisesti. Todellinen rahallinen etu on tuntematon ja muodostuu tulevaisuudessa osakkeen myynnin yhteydessä. Optioetuudet perustuvat ohjelmiin, jotka ovat laskettu liikkeelle 2015–2021 välisellä ajalla. Option merkintä, eli verotettavan edun muodostuminen johdon jäsenelle, ei vaikuta konsernin rahavirtoihin eikä tulokseen.
- 5.) Johtoon kohdistuvat osakeperusteiset maksut kirjataan tulokseen kuluksi kunkin optio-ohjelman mukaiselle ansaintajaksolle.

6.5 Tapahtumat tilikauden päättymisen jälkeen

Netflix, Inc. julkisti 2.3.2022, että yhtiö on tehnyt vaapaaehtoisen, suositellun ostotarjouksen kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista Next Games Oyj:n osakkeista ja optio-oikeuksista.

Next Games pääsi kumppaninsa Alcon Entertainmentin kanssa sopimukseen Blade Runner Rogue -peliprojektin lopettamisesta raportointikauden jälkeen helmikuussa 2022. Peli ei täyttänyt yhteisesti sovittuja tavoitteita. Peli poistetaan välittömästi Apple App Storesta ja Google Play Storesta, mutta pysyy olemassa olevien pelaajien pelattavissa kesäkuuhun 2022 asti.

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS

TULOSLASKELMA

	Emo 1.1.2021-31.12.2021	Emo 1.1.2020-31.12.2020
LIKEVAIHTO	25 181 192,66	27 181 654,80
Liiketoiminnan muut tuotot	790 085,08	700 276,32
Materiaalit ja palvelut yhteensä		
Ulkopuoliset palvelut	-16 987 267,20	-17 274 818,73
Materiaalit ja palvelut yhteensä	-16 987 267,20	-17 274 818,73
Henkilöstökulut yhteensä		
Palkat ja palkkiot	-7 721 627,86	-7 159 051,30
Henkilöstökulut yhteensä		
Eläkekulut	-1 313 030,46	-1 127 436,97
Muut henkilösivukulut	-250 880,06	-182 229,11
Henkilöstökulut yhteensä	-9 285 538,38	-8 468 717,38
Poistot ja arvonalentumiset		
Suunnitelman mukaiset poistot	-2 318 709,40	-2 166 850,45
Arvonalentumiset pysyvien vastaavien hyödykkeistä	-775 352,01	0,00
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-3 094 061,41	-2 166 850,45
Liiketoiminnan muut kulut	-6 398 069,78	-5 883 502,08
LIKEVOITTO (-TAPPIO)	-9 793 659,03	-5 911 957,52
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Muilta	280 486,32	17 228,59
Arvonalentumiset pysyvien vastaavien sijoituksista	0,00	-62 605,40
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Muille	-351 705,09	-398 561,86
TULOS ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA	-9 864 877,80	-6 355 896,19
Tuloverot		
Tilikauden verot	0,00	0,00
TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)	-9 864 877,80	-6 355 896,19

TASE

EUR	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
VASTAAVAA		
PYSYVÄT VASTAAVAT		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	1 032 385,34	1 272 436,98
Muut aineettomat hyödykkeet	800 189,59	1 487 624,07
Aineettomat hyödykkeet yhteensä	1 832 574,93	2 760 061,05
Aineelliset hyödykkeet		
Koneet ja kalusto	127 338,29	161 711,29
Aineelliset hyödykkeet yhteensä	127 338,29	161 711,29
Sijoitukset		
Osuudet saman konsernin yrityksissä	27 500,00	27 500,00
Sijoitukset yhteensä	27 500,00	27 500,00
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ	1 987 413,22	2 949 272,34
VAIHTUVAT VASTAAVAT		
Pitkäaikaiset saamiset		
Lainasaamiset	489 081,48	321 729,05
Muut saamiset	395 200,00	395 200,00
Siirtosaamiset	6 612,00	343 199,00
Laskennalliset verosaamiset	2 849 791,40	2 849 791,40
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	3 740 684,88	3 909 919,45
Lyhyaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	3 201 148,12	1 508 045,72
Muut saamiset	165 453,51	128 540,36
Siirtosaamiset	1 592 924,87	2 281 295,68
Lyhyaikaiset saamiset yhteensä	4 959 526,50	3 917 881,76
Rahat ja pankkisaamiset	2 209 639,93	4 311 872,52
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ	10 909 851,31	12 139 673,73
VASTAAVAA YHTEENSÄ	12 897 264,53	15 088 946,07

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS

JATKUU

EUR	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
VASTATTAVAA		
OMA PÄÄOMA		
Osakepääoma	80 000,00	80 000,00
Muut rahastot		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	65 713 073,03	61 428 663,05
Muut rahastot yhteensä	65 713 073,03	61 428 663,05
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-53 928 849,17	-47 572 952,98
Tilikauden voitto (tappio)	-9 864 877,80	-6 355 896,19
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ	1 999 346,06	7 579 813,88
VIERAS PÄÄOMA		
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä		
Lainat rahoituslaitoksilta	331 500,00	553 250,00
Muut rahoitusvelat	1 000 000,00	0,00
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	1 331 500,00	553 250,00
Lyhyaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	276 625,00	109 750,00
Muut rahoitusvelat	486 277,89	0,00
Saadut ennakot	776 320,92	1 193 688,55
Ostovelat	2 539 699,37	2 034 806,85
Velat saman konsernin yrityksille	18 939,61	18 939,61
Muut velat	200 105,27	224 004,56
Siirtovelat	5 268 450,41	3 374 692,62
Lyhyaikainen vieras pääoma yhteensä	9 566 418,47	6 955 882,19
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ	10 897 918,47	7 509 132,19
VASTATTAVAA YHTEENSÄ	12 897 264,53	15 088 946,07

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS

JATKUU

RAHOITUSLASKELMA

EUR	Emo 1.1.2021-31.12.2021	Emo 1.1.2020-31.12.2020
Liiketoiminnan rahavirta		
Tulos (tappio) ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-9 864 877,80	-6 355 896,19
Oikaisut:		
Suunnitelman mukaiset poistot	2 318 709,40	2 166 850,44
Pysyvien vastaavien arvonalentumiset	775 352,01	62 605,40
Realisoitumattomat kurssivoitot ja -tappiot	-173 821,09	293 544,65
Muut tuotot ja kulut joihin ei liity maksua	-75 803,25	-95 297,85
Rahoitustuotot ja -kulut	234 434,33	62 806,82
Rahavirta ennen käyttö pääoman muutosta	-6 786 006,40	-3 865 386,73
Käyttöpääoman muutos:		
Lyhytaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-2 614 571,08	1 310 083,81
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	2 129 779,20	-302 606,50
Käyttöpääoman muutos yhteensä:	-484 791,88	1 007 477,31
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-7 270 798,28	-2 857 909,42
Maksetut korot ja maksut muista liiketoiminnan rahoituskuluista	-229 117,77	-72 814,62
Saadut korot liiketoiminnasta	878,00	252,98
Maksetut välittömät verot	0,00	0,00

Liiketoiminnan rahavirta (A)	-7 499 038,05	-2 930 471,06
Investointien rahavirta		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-8 070,00	0,00
Investointien rahavirta (B)	-8 070,00	0,00
Rahoituksen rahavirta		
Maksullinen oman pääoman lisäys	4 296 392,82	11 242,93
Pitkäaikaisten lainojen takaisinmaksut	-54 875,00	-67 000,00
Lyhytaikaisten lainojen takaisinmaksut	0,00	0,00
Pitkäaikaisten lainojen nostot	1 000 000,00	0,00
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista (*)	0,00	-50 662,50
Rahoituksen rahavirta (C)	5 241 517,82	-106 419,57
Valuuttakurssien vaikutus rahavaroihin	163 357,64	-318 526,45
Rahavarojen muutos	-2 102 232,59	-3 355 417,08
Rahavarat tilikauden alussa	4 311 872,52	7 667 289,60
Rahavarat tilikauden lopussa	2 209 639,93	4 311 872,52

(*) Muodostuu osakeantiin liittyvistä laki- ja konsultointipalveluista sekä pankin veloituksista. Vastaava hankintameno on aktivoituna taseen muihin aineettomiin hyödykkeisiin.

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

TILINPÄÄTÖKSEN LAADINTAPERIAATTEET

Arvostusperiaatteet ja -menetelmät

Yhtiön pysyviin vastaaviin merkityt aineettomat ja aineelliset hyödykkeet on arvostettu suunnitelmapoistoin vähennettyyn hankintamenoonsa. Pysyvien vastaavien hyödykkeiden hankintamenot, joiden todennäköinen taloudellinen käyttöaika on alle kolme vuotta, sekä pienhankinnat (alle 850 euroa) on kirjattu kokonaisuudessaan hankintatilikauden kuluksi.

Saamisiin merkityt myynti-, laina-, muut- ja siirtosaamiset on arvostettu nimellisarvoonsa tai tätä alhaisempaan todennäköiseen arvoonsa.

Velat on arvostettu nimellisarvoonsa tai tätä korkeampaan vertailuperusteen mukaiseen arvoon.

Pysyvien vastaavien sijoitukset on arvostettu hankintamenoon tai tätä alhaisempaan todennäköiseen arvoonsa.

Suunnitelman mukaisten poistojen perusteet

Tavaramerkit	5 vuoden tasapoisto
Tekijänoikeudet	3 vuoden tasapoisto
Vuorahuoneistojen perusparannusmenot	5 vuoden tasapoisto
Atk-ohjelmistot	3 vuoden tasapoisto
Lisenssimaksut	3 vuoden tasapoisto
Fuusiotappio	5 vuoden tasapoisto
Listautumiskulut	3 vuoden tasapoisto
Osakeantikulut	18 kuukauden tasapoisto
Koneet ja kalusto	25 % menojäännöspoisto

Poistot aloitetaan hyödykkeen käyttöönottohetkellä.

Tuloutus

Yhtiön liikevaihto koostuu kolmesta eri kategoriasta:

1. Pelien sisällä myydyistä palveluista, virtuaalivaluutoista sekä muista tuotteista (IAP)
2. Mainostuloista
3. Muu liikevaihto

Yhtiön pelit kehitetään mobiililaitteille ja niitä voi ladata ilmaiseksi, mutta pelaajat ostavat virtuaalituotteita pelien sisällä oikealla rahalla, Next Gamesille kertyy myyntiä myös peleihin sijoitettavista mainoksista.

Ostetut virtuaalituotteet voidaan jakaa kesto- ja kulutushyödykkeisiin. Kestohyödykkeet jaksotetaan pelaajan, tuotteen tai tuoteryhmän mukaan, kulutushyödykkeet tuloutetaan heti.

Yhtiö jaksottaa peleistä muodostuvat tulot perustuen arvioon siitä, miten pelaajat käyttävät pelissä ostamansa palvelut ja virtuaaliset hyödykkeet. Tuloutusta tehdessä yhtiö laskee pelaajille, yksittäisille tuotteille tai tuoteryhmille keskimääräisen eliniän ja jaksottaa saadut maksut tämän perusteella. Yhtiön nykyiset pelit, sekä tulevat pelit ovat erilaisia. Samaa periaatetta käyttäen, tuotteiden ja pelaajien elinikä saattaa vaihdella pelien välillä, ja tästä syystä jaksotettava tulo vaihtelee pelikohtaisesti. Mainostulot tuloutetaan, kun mainos on esitetty. Yhteiskehittelyn myynnin (Co-dev), joka kuuluu kategoriaan muu liikevaihto, tuloutus perustuu sopimukseen ja niiden perusteella saatavien tuottojen suoriteperusteiseen jaksottamiseen.

Myynnin suorat kulut (komissiot ja myyntiin liittyvät suorat lisenssimaksut) on jaksotettu vastaavin periaattein kuin myyntitulot. Myynnin jaksotukset on kirjattu taseen saatuihin ennakoihin ja niitä vastaavien komissio- ja lisenssikulujen jaksotus siirtosaamisiin.

Sosiaalisen median vaikuttajamarkkinoinnin kulut jaksotetaan ja kirjataan kuluksi arvioituna vaikutusaikana. TV- ja radiomainnon kulut jaksotetaan suoriteperiaatteella.

Ostettujen palveluiden sisältö ja kuvaus

Yhtiön ostettuihin palveluihin kuuluvat pelien ylläpitokulut (hosting), pelaajahankintakulut, sovelluskauppojen kommissiot sekä muut ulkopuoliset palvelut ja lisenssimaksut.

Eläkkeiden kirjaaminen

Yhtiön henkilöstön eläketurva on järjestetty vakuuttamalla eläkevakuutusyhtiössä. Kaikki eläkejärjestelyt ovat maksupohjaisia järjestelyjä ja niihin liittyvät maksut kirjataan tuloslaskelmaan sillä kaudella, jota veloitus koskee.

Laskennallisten verojen kirjaaminen

Laskennalliset verot ovat laskettu verotuksen ja tilinpäätöksen välisille väliaikaisille eroille käyttäen tilinpäätöshetkellä vahvistettua seuraavien vuosien verokantaa. Taseeseen sisältyvä laskennallinen verosaaminen on arvostettu varovaisuuden periaatetta noudattaen.

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

Listautumiskulut

Yhtiö on aktivoinut listautumiseen liittyviä kuluja aiempina tilikausina muihin aineettomiin hyödykkeisiin. Aktivoidut listautumiskulut koostuvat laki- ja konsultointipalveluista, pankin veloituksista sekä vakuutusmaksuista. Johto on arvioinut listautumisen vaikuttavan positiivisesti yhtiön tulevien vuosien tulonodotuksiin. Näin ollen kulut ovat aktivoitu ja ne kirjataan poistosuunnitelman mukaisesti kuluksi vaikutusaikanaan.

Ulkopuoliset palvelut

Yhtiön solmimiin lisenssisopimukseen liittyä useita ehtoja, joiden johdosta yhtiön maksaman lisenssikulun suuruus suhteessa myyntiin voi vaihdella pelin elinkaaren mukaan.

TULOSLASKELMAA KOSKEVAT LIITETIEDOT

EUR	Emo 1.1.-31.12.2021	Emo 1.1.-31.12.2020
Liikevaihto		
Liikevaihto toimialoittain		
Peliliiketoiminta	25 181 192,66	27 181 654,80
Liikevaihto markkina-alueittain		
Pohjois-Amerikka	13 706 430,59	13 223 828,43
EU	6 964 774,06	7 977 348,78
Suomi	121 926,39	173 052,27
Muut	4 388 061,62	5 807 425,32
Liiketoiminnan muut tuotot		
Saadut avustukset	788 317,65	673 099,32
Muiden aineettomien ja aineellisten hyödykkeiden myyntituotot	1 731,18	3 066,93
Muut	36,25	24 110,07
Yhteensä	790 085,08	700 276,32

EUR	Emo 1.1.-31.12.2021	Emo 1.1.-31.12.2020
Liiketoiminnan muut kulut		
Markkinointikulut	344 294,13	137 418,20
Ulkopuoliset kehitys- ja testauskulut	1 767 805,58	753 544,62
Laite- ja ohjelmistokulut	1 559 809,05	1 720 990,81
Laki- ja konsultointikulut	658 016,75	786 497,90
Matkakulut	38 688,43	25 756,23
Toimitilakulut	1 232 656,50	1 647 104,85
Muut kulut	796 799,34	812 189,42
Yhteensä	6 398 069,78	5 883 502,03
Tilintarkastajan palkkiot		
Lakisääteinen tilintarkastus	67 500,00	87 991,71
Tilintarkastuslain 1.1,2 §:ssä tarkoitetut toimeksiannot	7 500,00	1 905,00
Veroneuvonta	30 450,00	7 691,00
Muut palvelut	0,00	7 062,50
Yhteensä	105 450,00	104 650,21

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ

	Emo 1.1.-31.12.2021	Emo 1.1.-31.12.2020
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	113	109
Johdon palkat ja palkkiot		
Toimitusjohtaja	387 620,91	202 170,32
Hallituksen jäsenet	121 500,00	144 000,00

JOHDON OPTIOT

	Optio-oikeudet 31.12.2021
Petri Niemi, hallituksen puheenjohtaja	1 400
Teemu Huuhtanen, toimitusjohtaja	443 344
Saara Bergström, johtoryhmän jäsen	230 726
Annina Salvén, johtoryhmän jäsen	319 168
Ioannis Alexopoulos, johtoryhmän jäsen	136 495
Joonas Laakso, johtoryhmän jäsen	122 293
Juha Matikainen, johtoryhmän jäsen	74 599
Tero Teelahti, johtoryhmän jäsen	65 000
Yhteensä	1 393 025

Optio-ohjelmista lisää informaatiota toimintakertomuksessa.

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT

	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt		
Aineettomat oikeudet		
Hankintameno 1.1.	4 064 572,26	3 657 107,26
Lisäykset	2 124 132,28	407 465,00
Hankintameno 31.12.	6 188 704,54	4 064 572,26
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	2 792 135,28	1 698 038,45
Tilikauden poisto	1 588 831,91	1 094 096,83
Arvonalentumiset	775 352,01	0,00
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	5 156 319,20	2 792 135,28
Kirjanpitoarvo 31.12.	1 032 385,34	1 272 436,98
Muut aineettomat hyödykkeet		
Hankintameno 1.1.	7 275 052,78	7 275 052,78
Lisäykset	0,00	0,00
Hankintameno 31.12.	7 275 052,78	7 275 052,78
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	5 787 428,71	4 768 579,10
Tilikauden poisto	687 434,48	1 018 849,61
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	6 474 863,19	5 787 428,71
Kirjanpitoarvo 31.12.	800 189,59	1 487 624,07
Kone- ja kalusto		
Hankintameno 1.1.	579 787,35	579 787,35
Lisäykset	8 070,00	0,00
Hankintameno 31.12.	587 857,35	579 787,35

Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	418 076,06	364 172,06
Tilikauden poisto	42 443,00	53 904,00
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	460 519,06	418 076,06
Kirjanpitoarvo 31.12.	127 338,29	161 711,29
Osuudet saman konsernin yrityksissä		
Hankintameno 1.1.	27 500,00	27 500,00
Hankintameno 31.12.	27 500,00	27 500,00
Kertyneet arvonalentumiset 1.1.	0,00	0,00
Kertyneet arvonalentumiset 31.12.	0,00	0,00
Kirjanpitoarvo 31.12.	27 500,00	27 500,00
Muut osakkeet ja osuudet		
Hankintameno 1.1.	1 073 968,91	1 073 968,91
Hankintameno 31.12.	1 073 968,91	1 073 968,91
Kertyneet arvonalentumiset 1.1.	1 073 968,91	1 011 363,51
Arvonalentumiset	0,00	62 605,40
Kertyneet arvonalentumiset 31.12.	1 073 968,91	1 073 968,91
Kirjanpitoarvo 31.12.	0,00	0,00

Armada Interactive Oy on asetettu konkurssiin 22.09.2020. Yhtiö kirjasi vertailukaudella arvonalentumisen taseella esitettyyn Armada Interactive Oy:n osakeomistukseensa.

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

EUR	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
Omistukset muissa yrityksissä		
Konserniyritykset		
Next Games GmbH	100 % omistus	
Kaikki konserniyhtiöt on yhdistelty emoyhtiön konsernitilinpäätökseen.		
Osakkuusyritykset		
Armada Interactive Oy (asetettu konkurssiin 22.9.2020)	11,79 % omistus	
Siirtosaamiset		
Pitkäaikainen		
Ennakkomaksut	0,00	340 924,00
Muut	6 612,00	2 275,00
Lyhytaikainen		
Avustussaaamiset	1 045 021,97	256 704,32
Ennakkomaksut ja markkinointikulujaksotukset	279 248,64	1 697 380,56
Jaksotetut myynnin kulut	268 654,26	326 977,80
Muut	0,00	233,00
Yhteensä	1 599 536,87	2 624 494,68

Laskennalliset verot

Taseeseen merkityt laskennalliset verosaamiset emoyhtiön tappioista ovat yhteensä 2 849 791,40 euroa. Laskennallisten verosaamisten kirjaus perustuu johdon varovaisuutta noudattaen tekemään arvioon, että yhtiö kykenee tulevaisuudessa hyödyntämään verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun. Tappiot vanhenevat vuosina 2023–2031.

TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT

EUR	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
Oma pääoma		
Oman pääoman erittely		
Osakepääoma 1.1.	80 000,00	80 000,00
Osakepääoma 31.12.	80 000,00	80 000,00
Sidottu oma pääoma yhteensä 31.12.	80 000,00	80 000,00
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 1.1.	61 428 663,05	61 409 603,21
Osakeanti	4 242 000,00	0,00
Optioikeuksiin perustuva osakeanti	42 409,98	19 059,84
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 31.12.	65 713 073,03	61 428 663,05
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-53 928 849,17	-47 572 952,98
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-53 928 849,17	-47 572 952,98
Tilikauden voitto (tappio)	-9 864 877,80	-6 355 896,19
Vapaa oma pääoma yhteensä 31.12.	1 919 346,06	7 499 813,88
Oma pääoma yhteensä	1 999 346,06	7 579 813,88
Konsernivelat		
Muut velat	18 939,61	18 939,61
Siirtovelat		
Myynnin suorien kulujen jaksotus	1 170 848,00	988 201,00
Henkilöstökulut	2 265 068,46	1 632 431,62
Muut	1 832 533,95	754 060,00
Yhteensä	5 268 450,41	3 374 692,62

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

JATKUU

VAKUUKSET JA VASTUUSITOUMUKSET

EUR	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
Leasingvuokrasopimusvastuut		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	321 094,38	347 114,12
Myöhemmin maksettavat	243 842,98	353 951,77
Yhteensä	564 937,36	701 065,88
Toimitiloihin liittyvät vakuudet ja vastuut		
Yhtiö on maksanut toimitiloihin liittyviä vuokravakuuksia 395 200 euroa (pitkäaikaiset muut saamiset).		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	1 418 944,92	1 390 471,56
Myöhemmin maksettavat	3 902 098,53	2 549 197,86
Yhteensä	5 321 043,45	3 939 669,42

Vuokravastuut ei sisällä 24 % arvonlisäveroa

Kiinteistöinvestoinnit

Yhtiö on velvollinen tarkistamaan vuonna 2018 valmistuneesta kiinteistöinvestoinnista tekemiään arvonlisäverovähennyksiä, jos kiinteistön verollinen käyttö vähenee tarkistuskauden aikana. Vastuun enimmäismäärä on 238 644,25 euroa ja viimeinen tarkistusvuosi on 2027.

Muut vastuut

Yhtiö on sitoutunut lisenssisopimuksiin jotka saattavat aiheuttaa lisäsitoumuksia tulevien vuosien aikana liittyen lisenssimaksuihin, kehityskuluihin ja markkinointiin. Nämä mahdolliset sitoumukset ovat taseen ulkopuolisia eriä.

Sekkilimiittisopimukset

Yhtiöllä on voimassa 900 000 euron tililuottolimiitti , jonka vakuudeksi on annettu 1 000 000 euron yrityskiinnitys. Käytössä oleva limiitti 31.12.2021: 486 277,89 euroa. Tililimiitti ja siihen liittyvä Finnveran 50 % antama takaus erääntyvät 15.7.2022.

LASKELMA JAKOKELPOISESTA OMASTA PÄÄOMASTA

EUR	Emo 31.12.2021	Emo 31.12.2020
Jakokelpoinen oma pääoma yhteensä	1 919 346,06	7 499 813,88
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	65 713 073,03	61 428 663,05
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-53 928 849,17	-47 572 952,98
Tilikauden voitto (tappio)	-9 864 877,80	-6 355 896,19

Lähipiiritiedot

Yhtiöllä on ollut tilikauden aikana liiketoimia lähipiirin kanssa 2 060 120,70 eurolla (2020: 2 356 930,24 euroa). Lähipiiriliiketoimet koostuvat lisenssikuluista sekä hankituista markkinointipalveluista.

Yhtiön lähipiiriin kuulumisen edellyttää kykyä käyttää määräysvaltaa tai huomattavaa vaikutusvaltaa yhtiön taloutta ja liiketoimintaa koskevassa päätöksenteossa. Vuoden 2021 aikana yhtiö on käynyt kauppaa yhden sellaisen tahon kanssa, The Walking Dead lisenssihaltijan AMC:n kanssa.

Yhtiöllä on tilinpäätöshetkellä 489 081,48 (2020: 321 729,05) euron suuruinen lainasaaminen yhtiön toimitusjohtajalta. Lainaa on lyhennetty helmikuussa 2022. Lainasopimuksen mukaiset vuosittaiset takaisinmaksut alkavat viimeistään 1.12.2024. Lainan vuosittainen korko on 12 kuukauden Euribor-korko lisätynä 1,6 prosentilla. Lainan vakuutena on toimitusjohtajan omistamat yhtiön osakkeet, joiden markkina-arvo oli tilinpäätöshetkellä 197 127,66 euroa.

Yhtiöllä on lisäksi tilinpäätöshetkellä 1 000 000,00 euron suuruinen velka yhtiön osakkaalle. Lainasopimuksen mukaiset vuosittaiset takaisinmaksut alkavat viimeistään 1.12.2023. Lainan vuosittainen korko on 6 prosenttia. Lainalle ei ole annettu turvaavaa vakuutta.

COVID-19-pandemia

COVID-19-pandemialla ei ole ollut merkittäviä vaikutuksia yhtiön liiketoimintaan. Vaikutuksia on kuvattu tarkemmin toimintakertomuksessa.

TILINPÄÄTÖKSEN JA TOIMINTAKERTOMUKSEN ALLEKIRJOITUKSET

Helsingissä 11.3.2022

Teemu Huuhtanen
Toimitusjohtaja

Petri Niemi
Hallituksen puheenjohtaja

Nicholas Seibert
Hallituksen jäsen

Peter Levin
Hallituksen jäsen

Jari Ovaskainen
Hallituksen jäsen

Elina Anckar
Hallituksen jäsen

Riikka Tieaho
Hallituksen jäsen

TILINPÄÄTÖSMERKINTÄ

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Helsingissä 11.3.2022

Deloitte Oy
Tilintarkastusyhteisö

Mikko Lahtinen
KHT



Next Games Corporation

Aleksanterinkatu 9 A

00100 Helsinki

Finland

info@nextgames.com

press@nextgames.com

+358 44 7585 754

Designed and produced by **emperor** 
Visit us at emperor.works

