



REDEFINE. TRANSFORM. PLAY.

VUOSIKERTOMUS 2021



REDEFINE.

Next Games on suunnannäyttävä viihdebrändien muuntamisessa mobiilipeleiksi, joiden ytimessä on aito ja sosiaalinen fanikokemus.

Päivittaiset käyttäjät peleissä tam - jou 2021

200 000



TRANSFORM.

Next Games tähtää globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi, joka luo pitkäkestoista ja vuorovaikutteista viihdettä maailman rakastetuimpien brändien pohjalta.

Pelimarkkinan liikevaihto vuonna 2021

90,7 mrd. \$

PLAY.

Viihdebrändit, joiden kanssa työskentelemme, ovat meille kaikki kaikessa. Asetamme pelaajat aina etusijalle ja uskomme pelien voimaan saattaa ihmiset uusien kokemusten äärelle yhdessä.

Kaikkien pelien arvostelujen keskiarvo
sovelluskaupoissa

4,5



STRATEGINEN RAPORTTI

Strateginen raportti	5
Tietoa meistä	6
2021 kohokohdat	7
Katsaus	8
Tuotteemme	10
Tapausesimerkki	12
Next Games sijoituskohteena	13
Toimitusjohtajan katsaus	15
Tapausesimerkki	17
Markkinakatsaus	18
Tutkimusesimerkki	25
Strategia	26
Esimerkitapaus	32
Liiketoimintamalli	33
Pelien elinkaaren hallinta	34
Tutkimus ja kehittäminen	35
Julkaisutoiminta	36
Yritysvastuu	37

T I E T O A M E I S T Ä

FANEILTA,
FANEILLE

Next Games on kunnianhimoinen peliyhtiö pelinkehityksen sydämessä, Helsingissä.

Muunnamme maailman rakastetuimmat viihdebrändit urauurtaviksi mobiilipeleiksi, joita rakastavat niin brändien fanit kuin pelaajatkin.

Työskentelemme tiiviisti kumppaneidemme kanssa luodaksemme aitoa ja pitkäkestoista interaktiivista viihdettä, joka perustuu maailman rakastetuimpiin viihdebrändeihin. Näyttömme menestyksekkäistä The Walking Dead sekä Stranger Things -peleistä puhuu puolestaan.

Monipuolinen tiimimme koostuu yli sadasta työntekijästä, jotka tulevat 28 eri maasta. Meitä yhdistävät yhteiset arvomme, sekä halu luoda urauurtavaa mobiiliviihdettä. Olemme luoneet maailmanluokan yrityskulttuurin, teknologiaa sekä työtilat henkilöstöllemme.

Redefine. Transform. Play.

Olemme asettaneet kunnianhimoiset tavoitteet niin omalle suorituksellemme kuin liiketoiminnallemme: haluamme määritellä standardit sille, millainen on hyvä työnantajana, kumppani ja pelien luoja.

Visio: Next Games tähtää globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi, joka luo pitkäkestoista ja vuorovaikutteista viihdettä maailman rakastetuimpien brändien pohjalta.



2021 KOHOKOHDAT

VUOSI
2021

Olemme intohimoisia pelintekijöitä ja meillä on kunnianhimoinen strategia kehittää kestävää maailmanlaajuista mobiiliviihdettä, pelaajat.etusijalla.

Taloudelliset kohokohdat

Liikevaihto

25,2 M€

EBITDA

-0,6 M€

Julkaisutoiminnan EBITDA

5,6 M€

Q1 / Nopeutettu tarjousmenettely, 4,2 miljoonan euron varat nykyisiltä sijoittajilta



NETFLIX
**STRANGER
THINGS**
Puzzle Tales

Q2 / Johtoryhmän vahvistaminen uudella teknologiajohtajalla ja operatiivisella johtajalla

Käyttökate (EBITDA) positiivinen vuoden ensimmäisellä puoliskolla

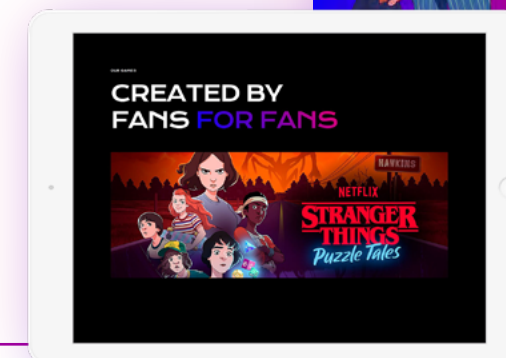
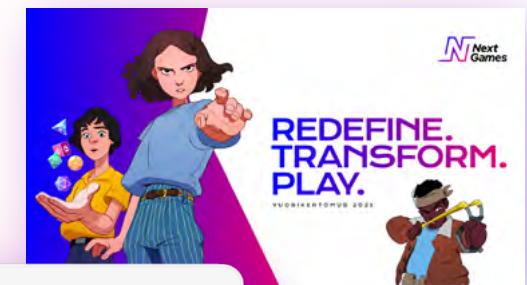
Q3 / Toisen "Next Games Developer Academy"-ohjelman aloitus

AMC ja Next Games juhlistavat The Walking Dead: No Man's Land -pelin 6:tta vuosipäivää

Stranger Things: Puzzle Tales julkaistaan päämarkkinoilla

Q4 / Kolmen uuden pelitiimin perustaminen

Uuden yhteistyösopimuksen allekirjoitus



NETFLIX

KATSAUS

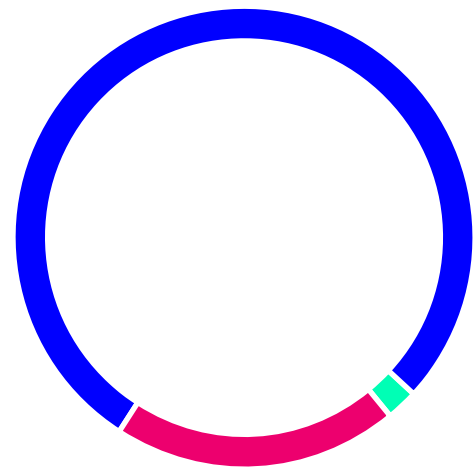
TIIMIMME

Emme pyri yhtenäiskulttuuriin, vaan haluamme, että jokainen työntekijä voi tuoda oman lisänsä kulttuuriimme ja arvoihimme ja tehdä työyhteisöstämme rikkaamman.

Tiimimme

Henkilöstö

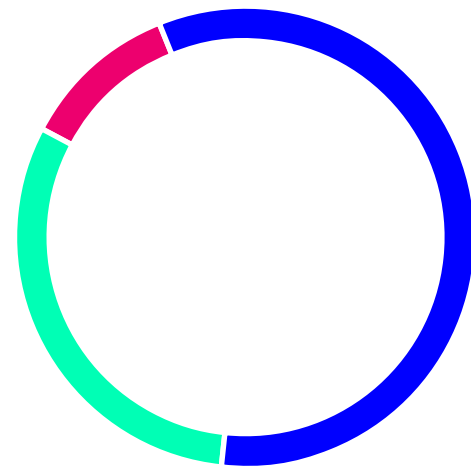
121



Naiset **20 %**
Miehet **78 %**
Muu tai ei-binäärinen **2 %**

Kansallisuudet

28



Hallinto **11 %**
Tuotekehitys **58 %**
Myynti ja markkinointi **31 %**

Arvot



VÄLITTÄMINEN

Olemme myötätuntoisia sekä tuemme ja kohtelemme toisiamme kunnioittavasti.



ROHKEUS

Uskallamme ottaa vastuuta ja tehdä päätöksiä, emmekä pelkää epäonnistumista.



UTELIAISUUS

Olemme aina kiinnostuneita tutkimaan ja oppimaan uutta, esittämään kysymyksiä ja kuuntelemaan.

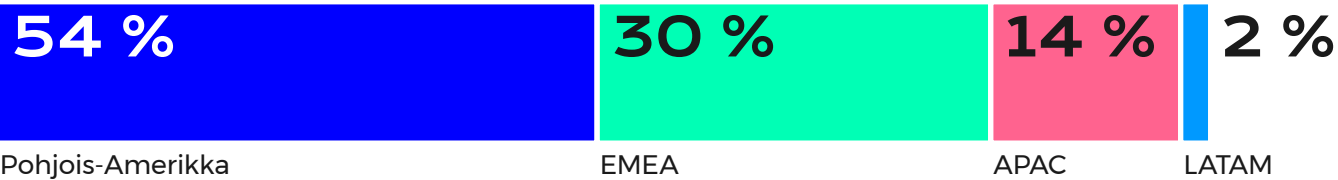


KATSAUS: 2021 LYHYESTI
JATKU

Saavuttamamme julkaisutoiminnan kannattavuus on erinomainen pohjanäyttö siitä, että huolimatta käyttäjähankinnan kasvavista haasteista, uskomme, että meillä on avaimet menestykseen käsissämme lisenssipelistrategiamme ja aktiivisen portfolionhallintamme ansiosta.

Liikevaihto maa-alueittain

25,2 M€

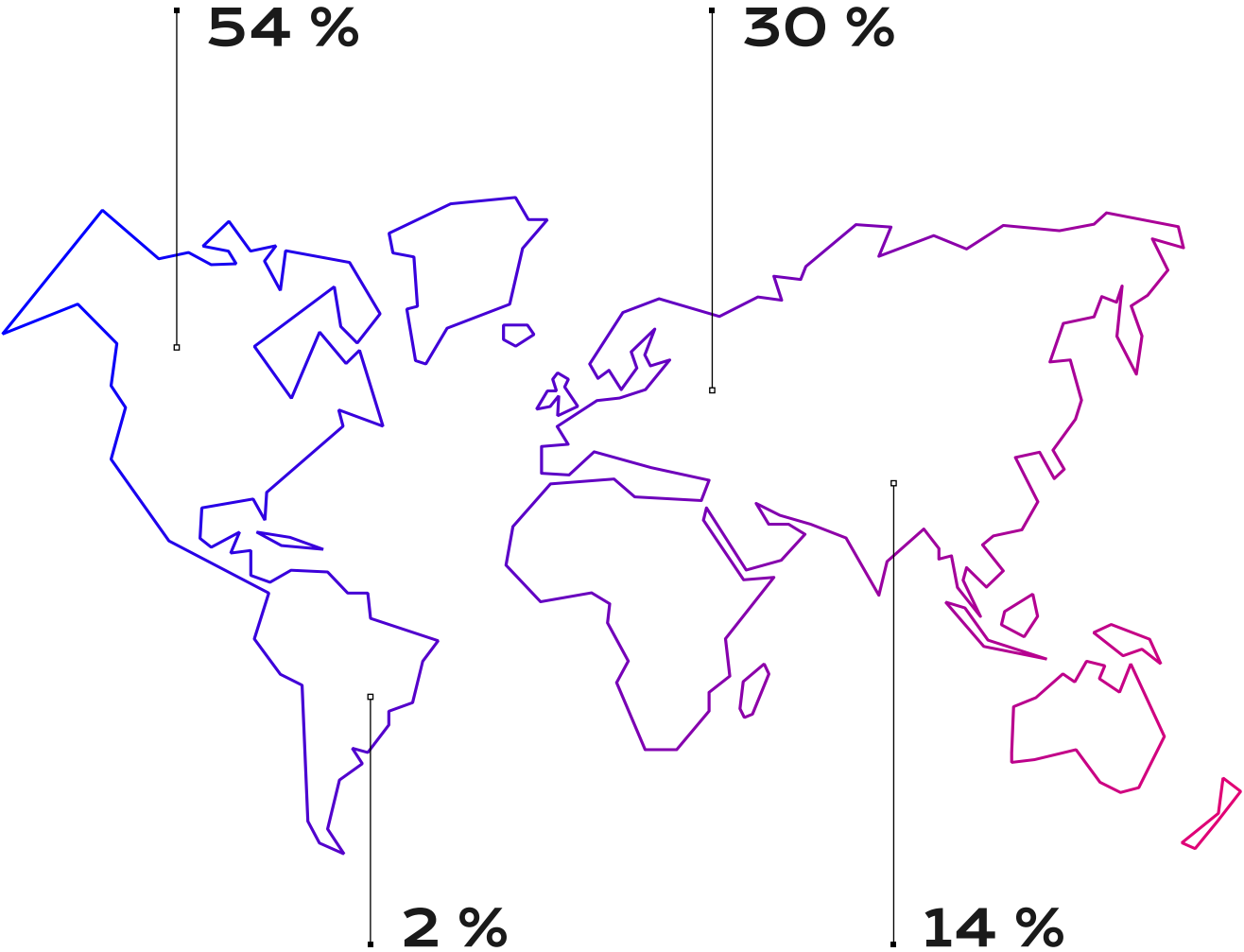


Bruttomyynti

Alustakohtainen



Lähteittäin



TUOTTEEMME

Stranger Things: Puzzle Tales on genressänsä innovatiivinen tarinapohjainen helposti lähestyttävä pulmapeli, joka perustuu Netflixin hittisarjaan ja ammentaa visuaalista inspiraatiota 80-luvun tv-piirrossarjoista. Kerää suosikkiahmosi ja lähde seikkailemaan Elevenin ja Dustinin kanssa! Tutki tuttuja paikkoja, kuten Palace Arcade, Starcourt Mall, pelottava Upside Down ja paljon muuta, kun taistelet Mind Flayerin luomia ennennäkemättömiä vihollisia vastaan. Hawkins tarvitsee sinua!

NETFLIX

STRANGER THINGS

Puzzle Tales



Keskimääräinen peliarvio

4,5

TUOTTEEMME JATKUU

The Walking Dead: Our World on ainutlaatuinen sijaintitietoa ja lisätyn todellisuuden teknologiaa hyödyntävä mobiilipeli, joka perustuu AMC:n massiiviseen hittisarjaan "The Walking Dead". Tässä mukaansatempaavassa ammuntopelissä tavoitteena on taistella ystäväiesi kanssa zombeja vastaan kaduilla, puistoissa tai vaikkapa kotisohvalta käsin, missä ja milloin vain haluat. Yhdessä muiden pelaajien kanssa taistelet maailmanloppua vastaan, ja tähän mennessä on tapettu jo yli miljardi zombia!

Kekimääräinen peliarvio

4,4

THE
WALKING DEAD
OUR WORLD

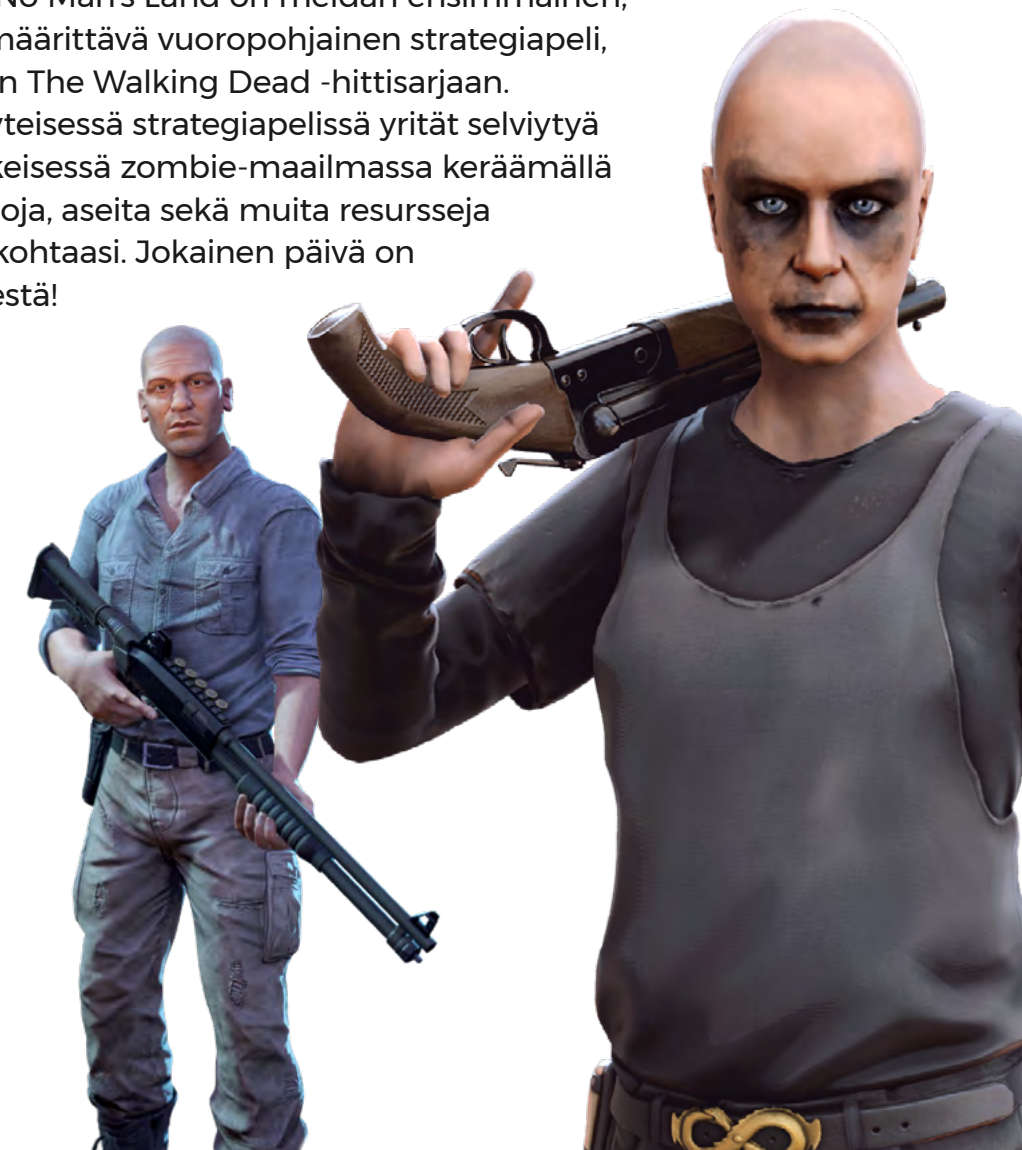


THE
WALKING DEAD
NO MAN'S
LAND

The Walking Dead: No Man's Land on meidän ensimmäinen, ja oman genrensä määrittävä vuoropohjainen strategiapeli, joka perustuu AMC:n The Walking Dead -hittisarjaan. Tässä toiminnan täyteisessä strategiapelissä yrität selviytyä maailmanlopun jälkeisessä zombie-maailmassa keräämällä TV:stä tuttuja hahmoja, aseita sekä muita resursseja puolustaaksesi tukikohtaasi. Jokainen päivä on taistelu selviytymisestä!

Kesimääräinen
peliarvio

4,6



TAPAUSESIMERKKI

Stranger Things Puzzle Talesin luova suunnittelu

Stranger Things -sarjalla on miljoonittain faneja. Redditissä keskustellaan päivittäin uudesta kaudesta. Pinterest ja Artstation ovat täynnä fanitaidetta, jossa kuvataan sarjan hahmoja. Ihmiset tuntevat aitoa empatiaa näitä hahmoja kohtaan. Miten sellaisen menestystarinan saisi sovitettua puhelimen ruutuun?

Jo Stranger Things: Puzzle Tales -pelin tuotannon alkuvaiheessa meitä innosti ajatus siitä, että muuntaisimme Stranger Things -sarjan peliksi, joka nostaa pintaan samat tunteet ja nostalgian kuin 80-luvun lauantaiaamun piirretty. Luomalla Hawkinsin asukkaat ja Upside Downin alueen samalla tyyllillä olemme voineet laajentaa Stranger Thingsin maailmaa uusilla tavoilla, joiden toivomme innostavan ja yllättävän faneja – ja joskus myös naurattavan!

Uusia otuksia upside downista

Taiteilijamme ovat antaneet mielikuvituksensa lentää luodessaan uutta Stranger Thingsin maailmaan. Jos vaikkapa uusia kammottavia olentoja murtautuu ulos Upside Downista, miltä ne näyttäisivät? Jos Mielennylkijän voimat kasvaisivat vielä, millaisia eriskummallisia vaikutuksia tällä olisi Hawkinsin tavallisiin asukkaisiin ja heidän ympäristöönsä? Ja jos lapset murtautuisivat Hawkinsin laboratorioon, millaiset oudot kokeet ja pirulliset virheet heitä odottaisivat?

Uusi tarina

Yhteistyössä Netflixin kanssa olemme kehittäneet uuden tarinan, jota fanit taatusti rakastavat! Päätimme panostaa tarinan elävöittämiseen tekemällä lyhyitä animoituja kuvauksia, jotka ilmestyvät pelin tärkeimmissä kohdissa. Teimme nämä perinteisellä animaatiotyyllillä kuva kuvalta, samalla tavalla kuin 80-lukujen piirretyissä! Olemme myös rakentaneet pelin niin, että voimme lisätä tarinaan juonenkäänteitä suhteellisen helposti ja nopeasti. Sarjan faneilla on nyt jotain, millä viihdyttää itseään kausien välissä! Olemme erittäin ylpeitä pelin tästä puolesta.



NETFLIX
**STRANGER
THINGS**
Puzzle Tales



NEXT GAMES SIOITUSKOHTENA

MIKSI SIOITTA MEIHIN

Meillä on vankka strategia tunnettujen viihdebrändien hyödyntämisessä ja vahva asema kasvavilla markkinoilla. Olemme valmiita kasvamaan yhtenäisen infrastruktuurimme ansiosta.

#1

Suuret ja kasvavat markkinat

#2

Vahva asema julkaisijana

#3

Tunnetut brändit auttavat erottumaan joukosta

#4

**Kasvua laajenevasta tuotevalikoi-
masta**

#5

Tehokas skaalaaminen yhtenäisen infrastruktuurin avulla

Näkymät vuodelle 2022

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

NEXT GAMES SIOITUSKOHTENA
JATKUU

#1

**Suuret ja kasvavat
markkinat**

Maaailmanlaajuisten pelimarkkinoiden ennustetaan kasvavan yli 200 miljardiin dollariin vuoteen 2023 mennessä, mikä tekee niistä suuremmat kuin elokuva- ja musiikkiteollisuus yhteensä. Mobiilipelit muodostavat tästä puolet, mikä on koko pelimarkkinoiden nopeimmin kasvava segmentti. Next Games kehittää ja julkaisee mobiilipelejä, jotka perustuvat tunnettuihin elokuviin, tv-sarjoihin ja muihin viihdebrändeihin. Tämä strategia on Next Gamesin kannalta hyödyllinen, sillä näitä perinteisiä viihdemuotoja laajennetaan yhä yleisemmin peleihin.

#2

**Vahva asema
julkaisijana**

Next Gamesilla on vahva markkina-asema kasvavilla mobiilipelimarkkinoilla. Olemme vakiintunut peli- ja viihdealan yritys ja suurten globaalien mediayritysten, kuten Netflixin ja AMC Networks, arvostettu kumppani. Tarjoamme kokonaisvaltaista palvelua kumppaneillemme, joiden ydinliiketoiminta keskittyy usein pelien ulkopuolelle. Palvelumme kattavat koko arvoketjun pelien suunnittelusta ja kehittämisestä julkaisemiseen ja markkinointiin.

#3

**Tunnetut brändit
auttavat erottumaan
joukosta**

Strategia, joka perustuu vakiintuneiden ja laajalti tunnettujen tuotemerkkien täyden potentiaalin hyödyntämiseen, auttaa meitä kohdentamaan mainontaa paremmin ja erottumaan joukosta erittäin kilpailluilla pelimarkkinoilla. Yhteistyö suurten globaalien mediayhtiöiden kanssa ja tunnettujen viihdebrändien hyödyntäminen voivat luoda vaihtoehtoisia markkinointimahdollisuuksia, tehostaa käyttäjähankintaa ja kasvattaa orgaanisten latausten määrää suhteessa kilpailijoihin.

#4

**Kasvua laajenevasta
tuotevalikoimasta**

Next Games hakee kasvua solmimalla uusia lisenssisopimuksia, kehittämällä ja julkaisemalla uusia pelejä, sekä panostamalla voimakkaasti tuotekehitykseen. Next Games pyrkii jatkuvasti työskentelemään maailman suosituimpien ja rakastetuimpien tv-sarjojen, elokuvien ja muiden viihdebrändien kanssa.

#5

**Tehokas skaalaaminen
yhtenäisen
infrastruktuurin avulla**

Luotettava, yhtenäinen ja mahdollisimman kevyt tekninen infrastruktuuri on yksi tehokkaan skaalauksen avaintekijöistä. Yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa jaettujen palveluiden, kuten markkinoinnin ja analytiikan, hyödyntämisen sekä teknisten ratkaisujen uudelleenkäytön pelien välillä. Näin voidaan saavuttaa teknisesti parempaa laatua ja päästä markkinoille nopeammin suhteellisen pienillä investoinneilla, joita on tehty maltillisesti ajan mittaan.

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

SEURAAVAT
ASKELEET

Teemu Huuhtanen
Toimitusjohtaja

Next Games on suunnannäyttäjä viihdebrändien muuntamisessa mobiilipeleiksi, joiden ytimessä on aito ja sosiaalinen fanikokemus. Yhdessä Next Games -tiimin kanssa lähdän erittäin mielelläni jatkamaan kunnianhimoisten suunnitelmien eteenpäin viemistä vuonna 2022.

Liikevaihto kasvoi 12 % neljännellä neljänneksellä, Stranger Things: Puzzle Tales tuotot yli puoli miljoonaa euroa.

2021 toi mukanaan monia myönteisiä muutoksia ja uusia aloitteita Next Gamesille. Yhdessä kumppanimme Netflixin kanssa julkaisimme Stranger Things -sarjan faneille kehitetyn Stranger Things: Puzzle Tales -pelin. Keskittymisemme vankan tuotekehityspotken aikaansaamiseksi tuotti myös tulosta, kun saimme rakennettua kolme uutta pelitiimiä ja tiimejä tukevat puitteet tulevaisuuden pelinkehitystä varten.

Olen erittäin tyytyväinen jopa 16,5 miljoonan yhdysvaltain dollarin arvoisen yhteistyösopimuksen aikaansaamisesta vielä julkistamattoman mobiilipelin kehittämisestä merkittävän, globaalin media-yhtiön kanssa. Kumppanuus on looginen jatkumo Next Gamesin strategialle keskittyä rakentamaan pitkän tähtäimen strategisia kumppanuuksia, sekä vahvistamaan yhtiön portfolioa ja riskipositiota erilaisin sopimusrakentein.

Liikevaihtomme kasvoi vuoden viimeisellä neljänneksellä 12 %, 7,5 (6,7) miljoonaan euroon.

Valtaosa kasvusta liittyi sovitun yhteistyösopimuksen alkamiseen, sekä Stranger Things: Puzzle Tales -pelin kasvattamiseen. Ensimmäisten kuukausiensä aikana Stranger Things: Puzzle Tales on tuottanut yli puoli miljoonaa euroa liikevaihtoa. Odotamme uusia parannuksia pelin monetisaatioon vuoden 2022 aikana, joista muodostuu vankka pohja tulevaisuuden kasvulle. Pelin vaikutus koko vuoden liikevaihtoon oli toistaiseksi verrattain vaatimaton sillä peli tuotti liikevaihtoa vasta vuoden 2021 loppupuolella. Koko vuoden 2021 liikevaihto oli 25,2 (27,2) miljoonaa euroa.

Molemmat The Walking Dead -pelimme, No Man's Land ja Our World, paransivat kannattavuuttaan. Tämä yhdistettynä vastikään allekirjoitettuun yhteistyösopimukseen auttoi meitä minimoimaan tappioita Stranger Things: Puzzle Tales -pelin siirtyessä loppuvuodesta kasvuvaiheeseen, jossa kaikki tai suurin osa pelin liikevaihdosta investoidaan takaisin käyttäjähankintaan ja pelin kasvattamiseen.

Yhtiön käyttökatteeseen vaikuttivat kasvaneet tuotekehityskulut, sekä Stranger Things: Puzzle Tales -pelin markkinointi-investoinnit. Tavoittelimme alunperin neutraalia tai positiivista käyttökattetta vuodelle 2021, mutta päädyimme -0,6 miljoonaan euroon verrattuna edellisen vuoden 0,5 miljoonan euron käyttökatteeseen.

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS JATKUU



Tästä huolimatta saavuttamamme julkaisuliiketoiminnan kannattavuus on erinomainen perusta yhtiölle ja näkemyksemme mukaan näyttö siitä, että huolimatta käyttäjähankinnan kasvavista haasteista, uskomme, että meillä on avaimet menestykseen käsissämme lisenssipelistrategiamme ja aktiivisen portfolionhallintamme ansiosta.

Maaliskuussa 2021 järjestimme kasvun tueksi suunnatun osakeannin kotimaisille ja kansainvälisille institutionaalisille sijoittajille voidaksemme solmia uusia kumppanuuksia ja lisenssisopimuksia sekä rahoittaa uusien pelien kehittämistä ja tukea yhtiön nykyistä strategiaa.

Teemme aktiivisesti työtä henkilöstömme moninaisuuden eteen. Emme pyri yhtenäiskulttuuriin, vaan haluamme, että jokainen työntekijä voi tuoda oman lisänsä kulttuuriimme ja arvoihimme ja tehdä työyhteisöstämme rikkaamman. Päätimme vuonna 2021 tavoitella entistä tasapainoisempaa työyhteisöä, muun muassa siten, että vuoteen 2030 mennessä 50 prosenttia työntekijöistämme olisi naisia tai muuksi kuin mieheksi itsensä identifioivia.

Tulemme monenlaisista taustoista. Edustamme 28 kansallisuutta ja 22 % työntekijöistämme on muita kuin miehiksi itsensä identifioivia. Vuonna 2020 perustimme monimuotoisuutta, osallisuutta ja yhteenkuuluvuutta edistävän eturyhmän, johon osallistuu työntekijöitä kaikista organisaation osista. Olemme myös keskittyneet erityisesti varmistamaan tasavertaisen ja oikeudenmukaisen palkkapolitiikan yhtiössämme, sekä huolehtimaan että rekrytointiprosessimme on vapaa kaikesta mahdollisesta tahattomasta syrjinnästä.

Emme pyri yhtenäiskulttuuriin, vaan haluamme, että jokainen työntekijä voi tuoda oman lisänsä kulttuuriimme ja arvoihimme ja tehdä työyhteisöstämme rikkaamman.”

Vuosi 2022 alkoi jännittävissä merkeissä Netflixin 2.3.2022 julkistamalla vapaaehtoisella, suositellulla ostotarjouksella kaikista liikkeeseen lasketuista ja ulkona olevista Next Games Oyj:n osakkeista ja optio-oikeuksista. Next Games on järkähtämättömästi kulkenut alkuperäisen visiomme polkua: päästä globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi, ja yhteistyössä heidän kanssaan luoda pitkäkestoista ja vuorovaikutteista viihdettä maailman rakastetuimpien brändien pohjalta.

Yhdistyminen maailman suurimman suoratoistopalveluyrityksen Netflixin kanssa on meille looginen ja innostava mahdollisuus jatkaa vuorovaikutteisen viihteen luomista ja strategiamme toteuttamista. Tiivis yhteistyömme Netflixin kanssa Stranger Things: Puzzle Tales -pelin kehittämisessä on jo todistanut, että meillä on vahva kumppanuussuhde. Tämä on ainutlaatuinen mahdollisuus nostaa studiomme tasoa entistä korkeammalle joka saralla ja jatkaa missiomme toteuttamista yhdessä.

Missiomme on olla suunnannäyttävä viihdebrändien muuntamisessa mobiilipeleiksi, joiden ytimessä on aito ja sosiaalinen fanikokemus. Yhdessä Next Games -tiimin kanssa lähdän erittäin mielelläni jatkamaan kunnianhimoisten suunnitelmien eteenpäin viemistä vuonna 2022.

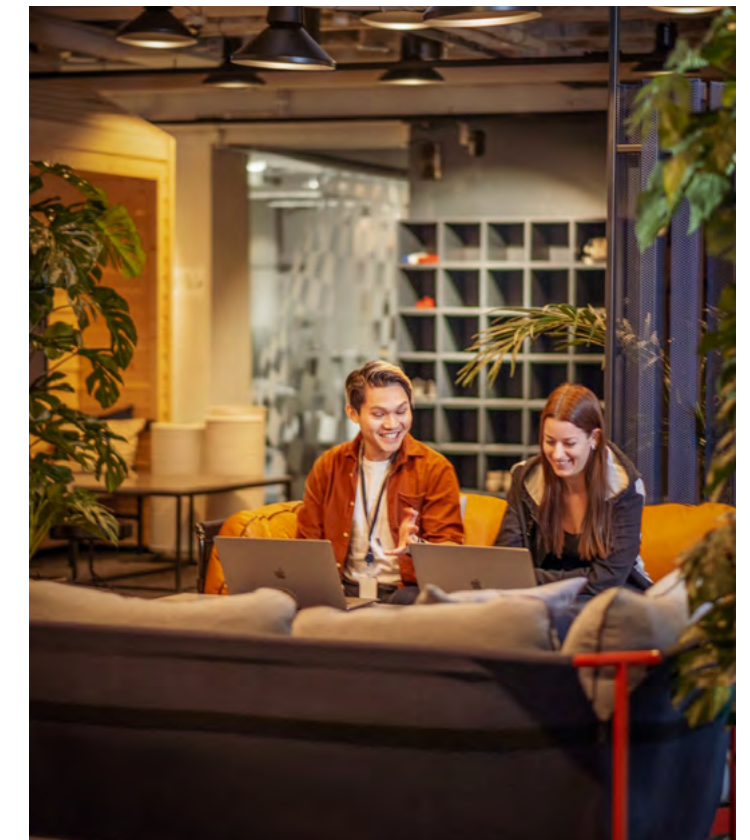
Haluan kiittää pelaajiamme, että pidätte jalkamme maassa, henkilöstöämme tinkimättömästi fokuksesta luoda aitoa ja pitkäaikaista mobiiliviihdettä sekä sijoittajiamme heidän tuestaan.

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja

Liikevaihto

25,2 M€



T A P A U S E S I M E R K K I

Monimuotoisuus ja osallistaminen Next Gamesillä

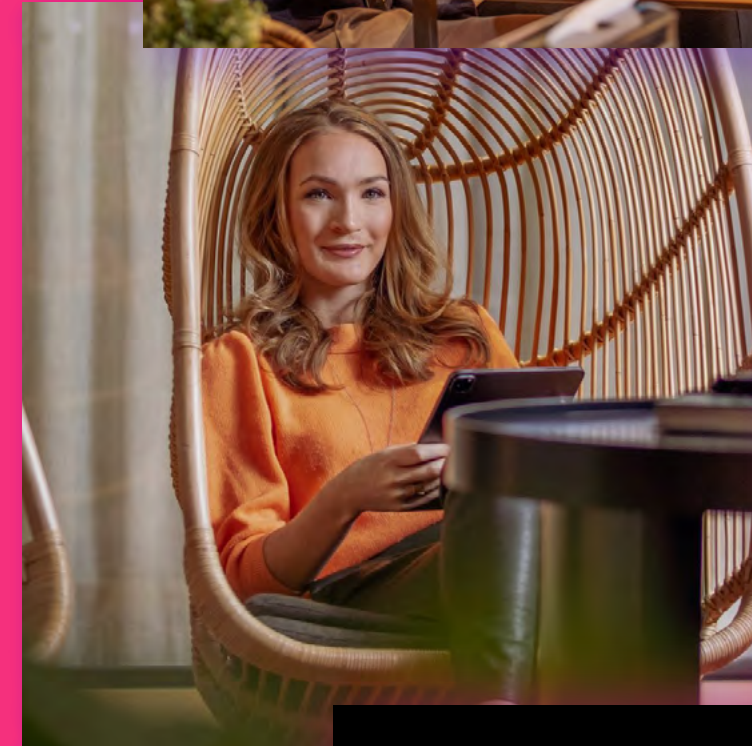
Next Games haluaa olla pelialan edelläkävijöitä monimuotoisuudessa, osallistamisessa ja yhteisöön kuulumisessa. Emme halua näiden arvojen olevan vain sanoja paperilla, vaan jotain syvästi kulttuuriimme ja työtapoihimme juurtunutta.

Teemme aktiivisesti työtä henkilöstömme moninaisuuden eteen. Emme pyri yhtenäiskulttuuriin – katsomme, mitä kukakin tuo kulttuuriimme ja arvoihimme. Julkaisimme tänä vuonna tavoitteen, jonka mukaan vuoteen 2030 mennessä 50 prosenttia työvoimasta on naisia tai muuksi kuin mieheksi itsensä identifioivia. Se on pitkä tie: olemme uteliaita ja innokkaita aloittamaan rakentamisen muiden opetusalan ja peliteollisuuden toimijoiden kanssa. Uskomme, että palkinnot ovat sen arvoisia.

Meillä on aina ollut naisia johtoryhmässämme ja muissa johtotehtävissä. Pyrimme aktiivisesti poistamaan tahattomat ennakoasenteet rekrytointiprosessistamme, palkkaus- ja ylennyskäytännöistämme ja arjen käyttäytymisestämme. Tarkkailemme tavoitteemme saavuttamista säännöllisillä työntekijäkyselyillä.

Next Games perusti syyskuussa 2020 työryhmän tukemaan monimuotoisuuden, osallistamisen ja yhteisöön kuulumisen kehittämistä. Työryhmän tehtävänä on luoda työpaikka, joka tuo meistä kaikista parhaat puolet esiin ja auttaa yritystämme parantamaan monimuotoisuutta, osallistamista ja yhteenkuuluvuutta kaikin tavoin.

Uskomme vahvasti, että tällä tavalla parannamme yhteistyötä kollegojemme kesken ja teemme siitä merkityksellisempää, annamme useammille äänille, persoonille ja elämäkokemuksille mahdollisuuden vaikuttaa tekemiimme peleihin, lisäämme hyvinvointiamme ja lopulta myös monipuolistamme niitä pelikokemuksia, joita luomme maailmalle.



2030 mennessä
työntekijöistämme olisi
muuksi kuin mieheksi
itsensä identifioivia

50 %

MARKKINAKATSAUS

KESKEISIÄ KOHOKOHTIA

Mobiilipelimarkkinan kokonaisliikevaihto

90,7 mrd. \$

Mobiilipelimarkkinan vuosittainen kasvu

4,4 %



Maailmanlaajuiset pelimarkkinat laskivat odotetusti 1,1 % edellisvuodesta yhteensä 175,8 miljardiin dollariin vuonna 2021, kun ne sopeutuivat takaisin +8,7 %:n pitkäaikaiseen CAGR-trendiin (2019–2024) ennätysellisen vuoden 2020 jälkeen. Tähän negatiiviseen kasvuun vaikuttivat myös COVID-19-pandemiaan liittyvät, pääasiassa PC- ja konsolisegmenttejä kohdanneet operatiiviset haasteet.

Mobiilipelisegmentti kasvoi 4,4 % edellisvuodesta vuonna 2021 ja tuotti yhteensä 90,7 miljardin dollarin tulot. Se vastaa nyt yli puolta koko globaalista pelimarkkinasta, ja yli 90 prosenttia tämän vuoden globaaleista pelaajista pelaa mobiililaitteilla.

Sovelluskauppojen ekosysteemeihin on tulossa suuria muutoksia, sillä sekä Apple että Google ovat joutuneet juridisen paineen alaisiksi sekä Yhdysvalloissa että maailmanlaajuisesti. Tämän seurauksena mobiilipelikehittäjien voittomarginaalit saattavat kasvaa, kun sovelluskaupan perimät komissiot laskevat.

iOS 14.5 -päivitys ja IDFA-tunnisteiden huomattava rajoittaminen vaikeuttivat mobiilikäyttäjien hankintaa ja heikensivät merkittävästi pelikehittäjien kykyä tavoittaa arvokkaita pelaajia markkinointikampanjoin, ja jotkut yritykset ilmoittivatkin 15–35 %:n tulonmenetyksestä iOS-alustalla.

Tunnettujen brändien arvo pelissä kasvaa, kun käyttäjähankinta muuttuu kalliimmaksi ja kilpailu pelaajista kovenee. Tuttuus on tärkeä tekijä päätöksessä asentaa peli, sillä alle neljäsosa amerikkalaisista kertoo kokeilevansa mobiilipelejä, joista he eivät ole koskaan kuulleet.

Kun kuluttajien odotukset muuttuvat yhä monimutkaisemmiksi, heidän vapaa-ajastaan käytävä taistelu leviää kaikkiin viihdemuotoihin, ja yritysten on mietittävä uudelleen, keitä niiden kilpailijat oikeastaan ovat. Maailmanlaajuisesti peräti 80 % alle 40-vuotiaista kuluttajista ilmoittaa pelaavansa videopelejä, joten peliala on ainutlaatuisessa asemassa vastaamaan interaktiivisen viihteen kysyntään.

MARKKINAKATSAUS JATKUU

1. Pelimarkkina

COVID-19-pandemia lisäsi kuluttajaviihteen kysyntää valtavasti, kun maa toisensa jälkeen sulkeutui koronan takia, joten vuosi 2020 osoittautui todella merkittäväksi globaalin pelimarkkinan kasvun kannalta.

Pandemia ei kuitenkaan ole muuttanut perusteellisesti markkinoiden kehitystä sinänsä. Se on vain kiihdyttänyt kehitystä merkittävästi, mikä tarkoittaa, että osa tästä ennennäkemättömästä kasvusta rahoitettiin lainaamalla ja jakamalla ennakkoon osa tämän vuoden alkuperäisestä voittopotista.

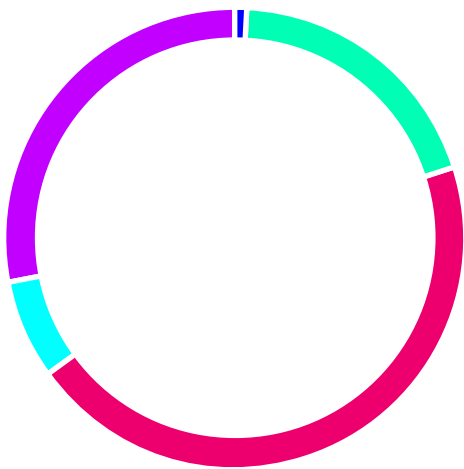
Sen seurauksena vuonna 2021 maailmanlaajuiset pelimarkkinat itse asiassa laskivat 1,1 % vuoden takaisesta yhteensä 175,8 miljardiin dollariin sopeutuessaan takaisin kestävämpään pitkän aikavälin kasvukehitykseen. Tämän vuoden kasvua heikensivät myös tuotantoaikataulujen viivästykset sekä elektroniikan maailmanlaajuinen pula tietokonesiruista. [\(Newzoo Global Games Market Report 2021\)](#).

Tämä pieni takaisku on väliaikainen eikä viittaa pidemmän aikavälin negatiiviseen suuntaukseen, sillä globaalin pelimarkkinan ennustetaan säilyttävän terveen +8,7 %:n CAGR-kasvuvauhdin (2019–2024) ja saavuttavan 218,7 miljardin dollarin rajan vuonna 2024 ja ylittäen 200 miljardin dollarin kynnyksen vuonna 2023. [\(Newzoo Global Games Market Report 2021\)](#).

Markkinoiden luottamus alaan puhuu puolestaan: vuoden 2021 kolmannen neljänneksen loppuun mennessä pelialan ilmoitettujen tai viimeistelyjen kauppojen arvo dollareina oli jo yli kaksinkertainen koko vuoden 2020 määrään nähden. [\(Drake Star Partners\)](#).

//
**Globaalin
pelimarkkinan
ennustetaan
säilyttävän
terveen +8,7 %:n
kasvuvauhdin.**

Globaalit pelimarkkinat 2021



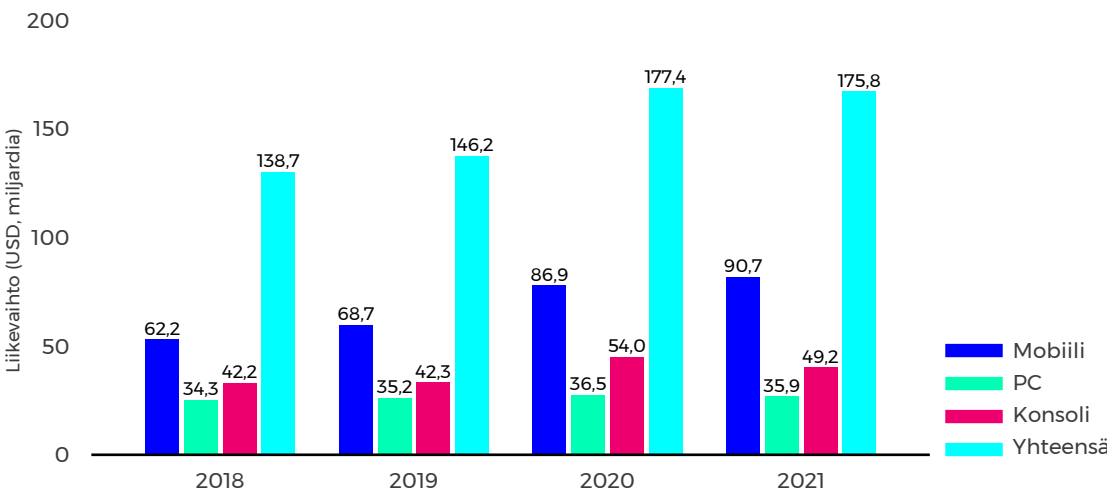
2021 yhteensä

175,8 mrd. \$

- Selain **1 % (2,6 mrd. \$)**
- PC **19 % (33,3 mrd. \$)**
- Älypuhelin **45 % (79,0 mrd. \$)**
- Tabletti **7 % (11,6 mrd. \$)**
- Konsoli **28 % (49,2 mrd. \$)**

Lähde: [\(Newzoo Global Games Market Report 2021\)](#)

Globaalien pelimarkkinoiden trendi

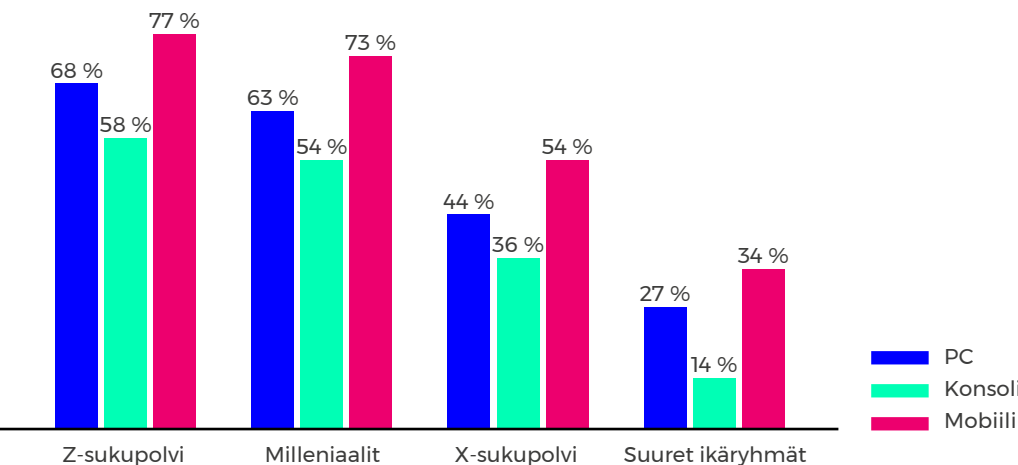


Lähde: [\(Newzoo\)](#)

MARKKINAKATSAUS JATKUU

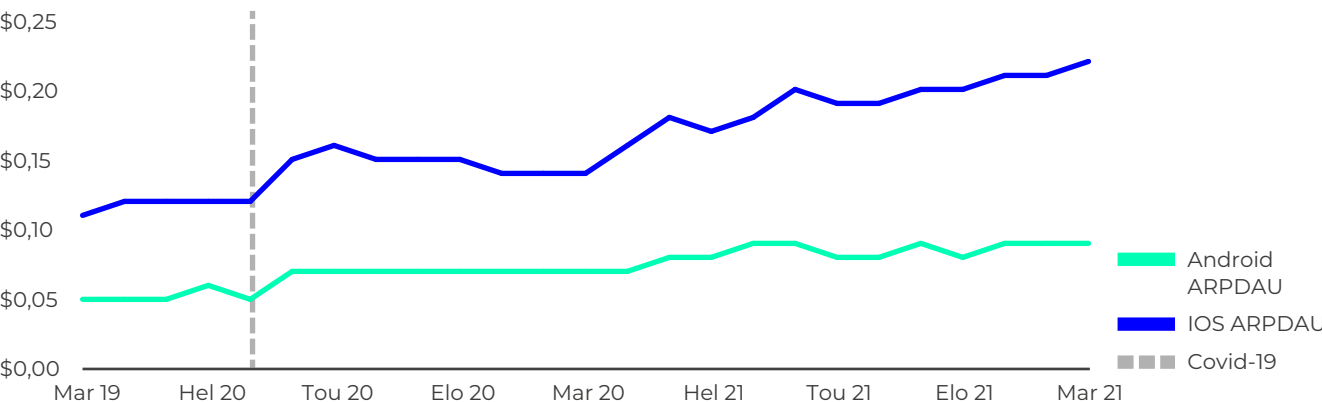
2. Mobiilipelimarkkina

% jokaisesta sukupolvesta, joka pelaa eri alustoilla



Tietolähde: [Newzoo Generations Report](#)

Kulutuksen kasvu jatkuu COVID-19-pandemian jälkeen - US Arpdau: Ennen / jälkeen COVID-19-pandemiaa



Tietolähde: [SensorTower](#)

Pandemian haitat vaikuttivat mobiilipelimarkkinaan vähemmän kuin PC- ja konsolisegmenttiin, mikä mahdollisti vuonna 2021 positiivisen 4,4 %:n kasvun edellisvuoteen verrattuna. Tämänvuotisella 90,7 miljardin dollarin tuotollaan mobiilipelimarkkina muodostaa nyt yli puolet globaalista pelimarkkinasta, ja sen odotetaan edelleen kasvavan +11,2 %:n vauhdilla (CAGR 2019–2024) – eli vauhdikkaammin kuin muut segmentit. ([Newzoo Global Mobile Market Report 2021](#)).

Älypuhelimien käyttäjien määrä kasvaa vauhdilla maailmanlaajuisesti ja nousee 4,5 miljardiin vuoden 2024 loppuun mennessä, mikä tekee mobiililaitteista ylivoimaisesti helpoimmin saatavilla olevan peliympäristön. Siksi se on osoittautunut myös kaikkein suosituimmaksi kaikkien sukupolvien keskuudessa. Yli 90 % tämän vuoden globaalista pelaajakannasta pelaa mobiililaitteilla. ([Newzoo Generations Report](#)).

Vaikka sitoutumisen ja kulutuksen lisääntyminen näyttää jatkuvan, kun pandemiasta ollaan vapautumassa ja maat vähitellen avautuvat, matala kynnys mobiilipelien maailmaan viittaa myös matalaan kynnökseen sieltä pois, joten pelaajien säilyttämisestä tulee keskeisimpiä haasteita mobiilipelien kehittäjille ja julkaisijoille. Esimerkiksi 30 päiväksi sitoutuminen näytti vähentyneen pelikategoriassa noin 10 % vuodessa vuosien 2019 ja 2021 välillä. ([AppsFlyer](#)).



Tämänvuotisella 90,7 miljardin dollarin tuotollaan mobiilipelimarkkina muodostaa nyt yli puolet globaalista pelimarkkinasta.”

MARKKINAKATSAUS JATKUU

3. Sovelluskauppojen ekosysteemi

Tänä vuonna sovelluskauppojen ekosysteemissä tapahtui myös paljon merkittäviä muutoksia. Heinäkuussa Valkoinen talo julkaisi asiakirjan ”*Executive Order on Promoting Competition in the American Economy*”, jossa Yhdysvaltain presidentti Joe Biden määräsi kauppaministerin ”tekemään tutkimuksen ... mobiilisovellusten ekosysteemistä” sekä laatimaan raportin, jossa on ”havaintoja ja suosituksia kilpailun parantamiseksi, markkinoille pääsyn esteiden vähentämiseksi ja ekosysteemiin liittyvän käyttäjähyödyn maksimoimiseksi”. ([Valkoinen talo](#)).

Kuukautta myöhemmin senaatissa ja edustajainhuoneessa esiteltiin molempien pääpuolueiden kompromissiesitys ”*Open App Markets Act*”, jonka tavoitteena on luoda laillinen toimintaväylä kolmannen osapuolen sovelluksille ja estää Applen ja Googlen kaltaisia yrityksiä pakottamasta sovelluskehittäjiä käyttämään yksinomaan kyseisten yritysten maksujärjestelmiä.

Epic Gamesin oikeudenkäynti Applea vastaan oli kuitenkin varsinainen piste i:n päälle. Elokuussa 2020 Epic julkaisi Forniteen hotfix-päivityspaketin, joka toi näkyviin vaihtoehtoisen, jo aiemmassa päivityksessä salaa esitellyn maksutavan. Pelaajat saattoivat nyt ostaa pelin sisäistä valuuttaa suoraan Epiciltä ohittaen näin Applen ja Googlen maksujärjestelmät ja niiden 30 %:n komissiomaksut. Vain muutaman tunnin kuluttua päivityksen julkaisusta sekä Apple että Google poistivat Forniten sovelluskaupoistaan todeten, että Epic rikkoi heidän käyttöehtojaan, kun taas Epic nosti välittömästi erilliset kanteet molempia yrityksiä vastaan kilpailulainsäädännön rikkomisesta.

Epicin ja Applen oikeustaisteluun saatiin syyskuussa 2021 ensimmäinen ratkaisu, jonka mukaan Apple voitti kanteen yhdeksän pääkohtaa liittovaltion kilpailulainsäädännön mukaan ja Epic voitti vain yhden kohdan Kalifornian kilpailulainsäädännön mukaan. Tuomioistuin ei lopulta voinut todeta, että Apple olisi liittovaltion tai valtion kilpailulainsäädännön mukaan monopoliasemassa, ja vaikka App Storen 75 %:n voittomarginaalit ovat poikkeuksellisen korkeat, sen menestys ei ollut osoitus monopoliaseman väärinkäytöstä sinänsä.

Tuomioistuin totesi kuitenkin, että Apple on rikkonut Kalifornian kilpailulainsäädäntöä kieltämällä sovelluskehittäjiä kertomasta käyttäjille suoraan vaihtoehtoista palveluiden maksutavoista App Storen ulkopuolella, ja se antoi yritykselle joulukuuhun 2021 asti aikaa tehdä muutoksia, jotka tukisivat kolmannen osapuolen maksujärjestelmien käyttöönottoa App Storesta ladatuissa sovelluksissa.

On tärkeää huomata, että vastoin yleistä väärinkäsitystä, jonka mukaan kolmansien osapuolten kautta tehtyihin sovelluksen sisäisiin ostoksiin ei sovellettaisi tavanomaista komissiota, tuomioistuimen päätös ei kiellä Applea veloittamasta sitä. Päinvastoin tuomioistuin katsoi, että Apple on oikeutettu jonkinlaiseen korvaukseen App Storen ylläpidosta ja jatkuvista tuotekehitysinvestoinneista, mutta se myös huomautti, että Applen tällä hetkellä perimä 30 %:n maksu on melko mielivaltaisen, eikä yritys ole esittänyt mitään näyttöä siitä, että maksu olisi perusteltu kustannuksiin nähden. Ei vielä tiedetä, mitä pitkäaikaisia seurauksia oikeudenkäynnillä on, koska molemmat osapuolet aikovat valittaa päätöksestä. Sillä on kuitenkin useita välittömiä seurauksia.

Ensinnäkin Apple on erillistä ryhmäkannetta sopiessaan poistanut jo yhden rajoitteen, joka esti kehittäjiä hyödyntämästä pelaajien yhteystietoja, jotka nämä olivat jakaneet kehittäjille sovellusten kautta. Tämä avaa uusia mahdollisuuksia kehittäjille viestiä oman pelaajakuntansa kanssa ja mahdollisesti hyötyä siitä lisää kaupallisesti.

Toiseksi sovelluskauppojen ekosysteemi on joutunut suurennuslasin alle niin Yhdysvalloissa kuin muuallakin, mikä saa monet uskomaan, että Applelle ja Googlelle olisi pitkällä aikavälillä taloudellisesti kannattavaa tarkistaa nykyisiä komissiomaksujaan, varsinkin kun kilpailuviranomaisten merkittävä puuttuminen toimintaan on muuttunut yhä todennäköisemmäksi. Esimerkiksi Google on jo ilmoittanut, että se alentaa Google Play -myymälänsä komission 15 %:iin sovelluksen sisäisissä ostoissa sen

sijaan, että se veloittaisi 30 % ensimmäisenä vuonna ja 15 % kaikkina seuraavina vuosina. Apple puolestaan otti käyttöön App Store Small Business -ohjelman ja laski normaalin komissiomaksunsa 30 %:sta 15 %:iin sellaisille sovelluskehittäjille, jotka ansaitsevat vuosittain alle 1 miljoona dollaria App Storesta.

Kaiken lisäksi, vaikka Applella on edelleen oikeus komissiomaksuihin App Storen ulkopuolella tehdyistä ostoksista, sen on logistisesti yhä haastavampaa periä näitä maksuja oman alustansa ulkopuolelta. Applen olisi myös jotenkin voitava osoittaa, että kyseiset ulkoiset ostot tehtiin App Storen perusteella, erotukseksi kuluttajista, joiden taustalla on jonkin toisen kehittäjän mainonta. Ironista kyllä, Apple on juuri ottanut tiukan kannan käyttäjien yksityisyyteen, joten se ei ehkä edes voi vaatia, että kehittäjät voisivat seurata käyttäjiä tässä tarkoituksessa.

Vaikka Epic Gamesin ja Applen oikeustaistelulla on periaatteessa välittömiä vaikutuksia vain Yhdysvaltain markkinoihin, on jättimäisen Applen yhä vaikeampaa ylläpitää monta eri versiota pelisäännöistään. Näin ollen on odotettavissa, että mahdolliset jatkotoimet ovat enemmän tai vähemmän maailmanlaajuisia. Edellä esitetyn perusteella on myös mahdollista, että mobiilipelikehittäjät saavat pian suuremmat voittomarginaalit, kun sovelluskauppojen perimät komissiomaksut laskevat 12–15 prosenttiin.

MARKKINAKATSAUS JATKUU

4. IDFA-tunnisteiden rajoittaminen

Huhtikuussa Apple julkaisi iOS 14.5 -päivityksen, joka sisältää uuden tietosuojakäytännön nimeltä App Tracking Transparency. IDFA on mainosverkostojen, kuten Facebookin, käyttämä staattinen käyttäjäkohtainen tunniste, jonka avulla mainostajat voivat kohdistaa viestinsä tietyille käyttäjille näiden IDFA-tunnisteisiin liittyvien lukuisten datapisteiden perusteella, mukaan lukien aiemman ostokäyttäytymisen perusteella.

Ennen kyseistä päivitystä iOS-laitteet jakoivat tämän tunnisteiden oletusarvoisesti, ja vain pieni osa käyttäjistä poisti seurannan manuaalisesti käytöstä. Nyt kun jokaisen sovelluksen on erikseen pyydyttävä käyttäjältä lupa tämän IDFA-tunnisteiden käyttöön, globaalisti vain 45 % käyttäjistä on sallinut seurannan pelikategoriassa. ([AppsFlyer](#)) Tämä tarkoittaa, että vain alle puolet uusista sovelluksen asentavista pelaajista voidaan deterministisesti yhdistää sovelluksen hankintalähteeseen, mikä tekee markkinointikampanjan tehokkuuden seurannasta yhä vaikeampaa sekä pelikehittäjille että itse verkostoille. Applen päätös muuttaa iOS:n tietosuoja-asetuksia on leikannut miljardien dollarien tulot osalta mainosverkostoina toimivia yrityksiä ([FT](#)), ja lisäksi se on vaikuttanut ja vaikuttaa edelleen olennaisesti itse mobiilipelialaan. Jotkin yritykset ilmoittivat menettäneensä keskimäärin 15–20 % tuloistaan laajalle yleisölle suunnatuissa peleissä ja 35 % tuloistaan erikoismarkkinoilla ([Consumer Acquisition](#)).

Mainostuloista riippuvaisten mobiilipelikehittäjien lisäksi ne pelikehittäjät, joiden tuottostrategia riippuu ensisijaisesti pienestä, mutta paljon rahaa käyttävästä pelaajajoukosta, kärsivät eniten, koska mahdollisuus löytää ja tavoittaa tuottoisia pelaajia perustui IDFA-tietojen saatavuuteen. Itse asiassa seurattavien ja mainostunnisteet sallivien iOS-käyttäjien kysyntä on niin suuri, että mainostajat ovat valmiita maksamaan heidän tavoittamisestaan yli kaksinkertaisen hinnan. ([PubMatic](#)) Koska monet siirsivät markkinointibudjettinsa Androidiin, jossa Applen päivitys ei vaikuttanut mainoskampanjoiden tehokkuuden seuraamiseen, kilpailu vähäisistä arvokkaista pelaajista kiristyi, mikä nosti myös Android-alustalla toimimisen kustannuksia.

Apple otti käyttöön vaihtoehtoisen mainontakehyksen, SKAdNetworkin, jonka tavoitteena oli määrittää uudet, tietosuojalähtöiset standardit sille, miten käyttäjähankinta tulisi jatkossa toteuttaa iOS-ympäristössä. Nykyisellään kehystä on kuitenkin arvosteltu laajasti sen monimutkaisuudesta ja ennen kaikkea siksi, ettei se lähtökohtaisesti tarjoa



Seurattavien ja mainostunnisteet sallivien iOS-käyttäjien kysyntä on niin suuri, että mainostajat ovat valmiita maksamaan heidän tavoittamisestaan yli kaksinkertaisen hinnan.”

julkaisijoille käytännössä juuri mitään näkyvyyttä iOS-mainontaan. Se luo keinotekoisesti jyrkän eron sen välille, kuinka paljon dataa julkaisijat voivat saada käyttöönsä markkinointikampanjan tehokkuuden mittaamiseen, ja sen välille, millä viiveellä tällainen data on käytettävissä.

Koska data on hyödyllisintä silloin, kun sen perusteella voidaan toimia, ei monen päivän viiveitä pidetä hyväksyttävänä. Pelikehittäjät ovatkin ottaneet aggressiivisempia lähestymistapoja ensimmäisiin käyttäjäkokemuksiin ja varhaiseen kaupalliseen hyödyntämiseen, jotta he saisivat tietoonsa arvokkaita käyttäjän eliniän arvon indikaattoreita jo ensimmäisissä pelisessioissa. Toinen uusi lähestymistapa liittyy peli- ja kaupallistamismekaniikan yhdistämiseen laajemman myynnin saavuttamiseksi, koska on helpompi tavoittaa mahdolliset pelaajat, kun kokonaismarkkinat ovat suuret.

Jotkut pelijulkaisijat pyrkivät myös löytämään vaihtoehtoisia tapoja saada käyttäjiä tai tavoittelevat kilpailuetua hankkimalla käyttöönsä ensimmäisen osapuolen dataa. Ei ollutkaan yllättävää, että Zynga osti Chartboostin tai että AppLovin osti Adjustin ja MoPubin aiemmin tänä vuonna. Yritysfuusiot nimittäin avaavat pelijulkaisijoille mahdollisuuden rakentaa valtavia käyttäjäkantoja ja ohjata pelaajia ristikkäismainonnan avulla oman portfolionsa pelien välillä. Suuntaus todennäköisesti jatkuu, sillä markkinat vakiintuvat edelleen sekä vertikaalisesti että horisontaalisesti.

Vaikka myös Google teki tänä vuonna joitakin toimia estääkseen sovelluksia keräämästä GAID-tunnisteita, eli IDFA-tunnisteiden vastineita Android-järjestelmässä, yritys suunnittelee toteuttavansa muutoksen niin, että se häiritsee kohdentamiskykyä ja tehokkuuden näkyvyyttä mahdollisimman vähän. Tällä hetkellä todennäköisyyttä uudesta käyttäjähankinnan murroksesta pidetään pienenä.

MARKKINAKATSAUS

JATKUU

5. Tunnettujen brändien arvo pelialalla

Kun kohdennettu käyttäjähankinta vaikeutuu ja kilpailu pelaajista kovenee, pelikehittäjillä, jotka pystyvät luomaan orgaanista liikennettä peleihinsä, on merkittävä kilpailuetu muihin alan toimijoihin nähden. Vain harvoista peleistä tulee riittävän suuria viraali-ilmiöitä globaalissa mittakaavassa, jotta vakaa orgaaninen kasvu olisi mahdollista, ja yleensä se on seurausta massiivisista pyrkimyksistä saada peli alun perinkin eniten tuottavien pelien listalle, jonka jälkeen pelikehittäjä alkaa hyötyä itsestään vahvistuvasta asennustrendistä. Näinä aikoina on tärkeämpää kuin koskaan, että peli löytyy helposti sovelluskaupoista.

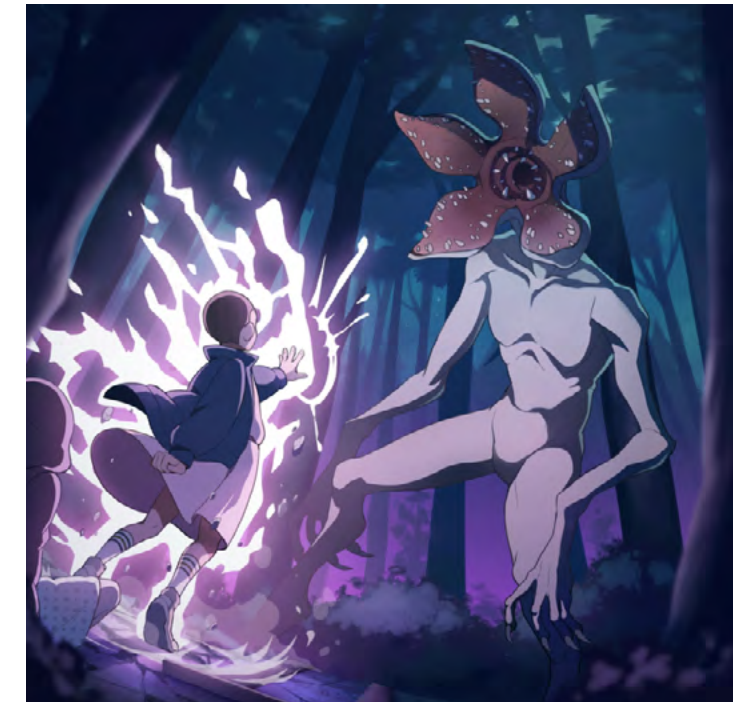
Toinen keino saada merkittävää orgaanista liikennettä peliin ja parantaa sen löydettävyyttä on perustaa se suosittuihin massaviihdebrändeihin. Esimerkiksi Facebookin mukaan ([Facebook](#)) alle neljäsosa amerikkalaisista kokeilee mobiilipelejä, joista he eivät ole koskaan kuulleet. Koska kuluttajille on tarjolla niin monia vaihtoehtoja, tuttuuden tunteen luominen on ensiarvoisen tärkeää.

Lisäksi se, että olettaa pelaajien lataavan pelin, koska se on vaikkapa hauska RPG-pulmapeli, rajoittaa pelin potentiaalisen yleisön vain kyseisen pelityypin ja mahdollisesti muutaman tälle pelille läheisen genren ystäviin. Mutta kun peliin lisätään suosittu brändi, sen mahdollinen markkina laajenee välittömästi, kun kyseisen brändin faneista tulee vielä yksi pelin mahdollinen kohdeyleisö. Käytännössä se on paljon helpommin sanottu kuin tehty. Huomioon otettavia näkökohtia on lukuisia, ja on tärkeää selvittää, millaisia

pelimieltymyksiä brändin faneilla on, jotta suunniteltu pelikokemus olisi mahdollisimman mieleinen.

Mobiilimarkkinan kaiken tämänvuotisen kuohunnan jälkeen jotkin pelijulkaisijat päätyivät miettimään myös sitä, miten ne tavoittaisivat yleisöä normaalien kanaviensa ulkopuolelta. Perinteisempi mainonta, kuten televisiomainokset, onkin taas harkinnan arvoista. Tämän vuoksi vaikutusvaltainen kumppani kyseisellä viihdeteollisuuden alalla voi osoittautua sangen arvokkaaksi. Tehdystä sopimuksesta riippuen brändin omistajat saavat useimmiten suoraa taloudellista hyötyä pelin menestyksestä. Siksi ne ovat yleensä myös valmiita käyttämään sisäisiä resurssejaan ja kattavaa verkostoaan tuotteen markkinointiin.

Itse asiassa nykypäivänä brändien omistajat haluavat itse tuoda viihdebrändinsä pelialustoille, ja koska mobiililaitteet ovat kaikkein laajimmalle levinnyt media, lukeutuu mobiiliympäristö mieluisimpiin vaihtoehtoihin.



MARKKINAKATSAUS
JATKUU

6. Viihteen uudelleenmäärittely

Aiempina vuosikymmeninä tärkein vapaa-aikaa koskeva kuluttajien päätös oli se, mitä tänään katsottaisiin. Mutta nykyään, kun maailmanlaajuinen lähes kolmen miljardin pelaajan joukko kasvaa 5,6 %:n CAGR-kasvuvauhdilla (2015–2024), jo 80 % alle 40-vuotiaista kuluttajista kertoo pelaavansa videopelejä, ja keskimääräinen peliaika on seitsemän tuntia viikossa. [\(Newzoo Global Games Market Report 2021 ja Newzoo Generations Report\)](#).

Näin ollen ei ole yllättävää, että pelialan ulkopuoliset viihdeyritykset joutuvat pyrkimään markkinoinnissaan kaukonäköisyyteen ja pohtimaan perusteellisesti, miten määritellä oma kilpailuympäristö. Esimerkiksi Netflix määrittelee Long-Term View -julkaisussaan videopelaamisen yhdeksi tärkeimmistä kilpailijoistaan. [\(Netflix Investors\)](#).

Yhdysvalloissa Z-sukupolvea edustavat vastaajat nimesivät pelaamisen suosikkiviihteekseen, ja television tai elokuvien katselu kotona oli vasta kakkossijalla. Millenniaalit puolestaan pitävät näitä lähes samanarvoisina viihdemuotoina. [\(Deloitte\)](#).

Televisio-ohjelmien ja elokuvien katselu on edelleen tärkeää monille, ja se tekee videoiden suoratoistopalveluista tuottoisaa ja myös erittäin kilpailtua liiketoimintaa. Koska tilauspalveluja on saatavilla paljon, kilpailu on niin kovaa, että puhutaan jo ”suoratoistosodasta”.

Kantarin mukaan [\(Kantar\)](#) suoratoiston kasvu Yhdysvalloissa on pysähtynyt, ja tilauskanta on laskenut yhden prosenttiyksikön edelliseen vuosineljännekseen verrattuna ollen 85 % tämän vuoden kolmannella neljänneksellä. Vaikka

useiden suoratoistotilauspalveluiden tilaaminen samanaikaisesti lisääntyy edelleen, ja keskimääräisellä amerikkalaisella tilaajalla on nyt 4,2 suoratoistotilautusta [\(Kantar\)](#), hinnankorotus nimettiin todennäköisimmäksi syyksi suoratoistopalvelun tilauksen perumiseen, joten näyttää siltä, että näiden palveluiden kysynnän hintajousto on myös suuri. [\(Deloitte\)](#).

Koska laajentumisnäköymät ovat rajalliset, hintatietoisuus suurta ja kilpailu kovaa, suoratoistoalustojen on haastavaa säilyttää edes nykytilanne, tuottojen kasvusta puhumattakaan. On selvää, että vain yritykset, jotka onnistuvat sitouttamaan katsojansa, voivat viime kädessä voittaa näillä erittäin kilpailluilla markkinoilla. Tarjonnan laajentaminen peleihin on tässä vaiheessa jo lähes välttämätöntä, sillä viihteen kulutustarpeet muuttuvat yhä monitahoisemmiksi.

”Metaversumi” on vuoden tärkeimpiä muutisanoja, ja onkin selvää, että taistelu kuluttajien vapaa-ajasta ja viihdesegmentin valta-asemasta käydään kaikissa medioissa. Näinä aikoina, jolloin kilpaillaan kuluttajien ajankäytöstä, olisi jokaisen elokuvastudion, pelikehittäjän, tilausvideopalvelun ja jopa äänen suoratoistopalvelun pidettävä itseään ennen kaikkea viihdeyrityksenä.

Osuus jokaisesta sukupolvesta, joka on pelannut pelejä viimeisen 6 kuukauden aikana

Z-sukupolvi

81 %
pelaajista

7:20 h – Keskimääräinen peliaika/viikko

X-sukupolvi

60 %
pelaajista

4:25 h – Keskimääräinen peliaika/viikko

Milleniaalit

77 %
pelaajista

6:50 h – Keskimääräinen peliaika/viikko

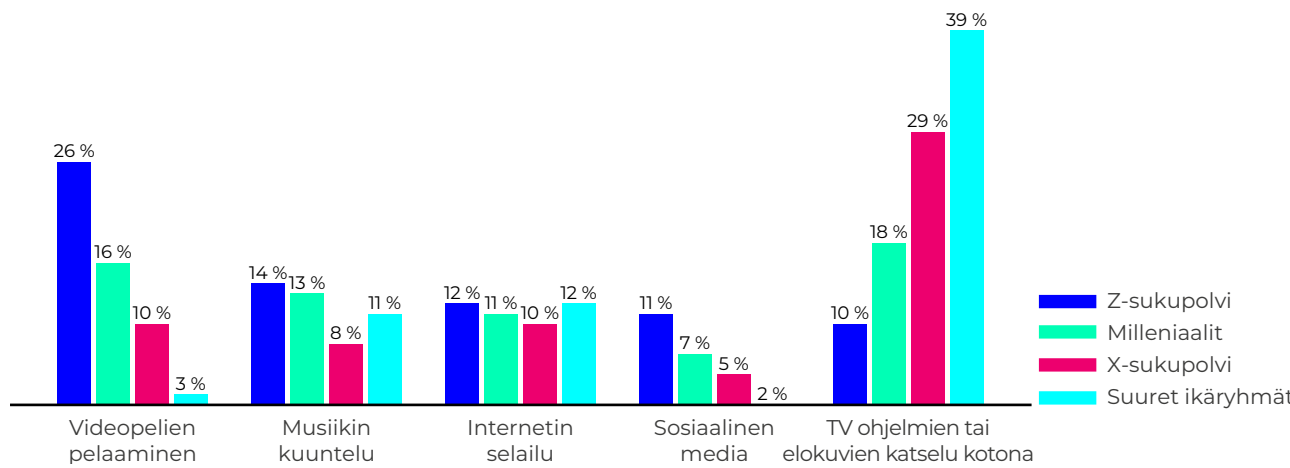
Suuret ikäryhmät

42 %
pelaajista

2:30 h – Keskimääräinen peliaika/viikko

Tietolähde: [\(Newzoo Generations Report\)](#)

Suosikkiviihdeaktiviteetit sukupolvien mukaan



Tietolähde: [\(Deloitte Digital media trends, 15th edition\)](#)

TUTKIMUSESIMERKKI

Tekoäly pelikehityksen apuna

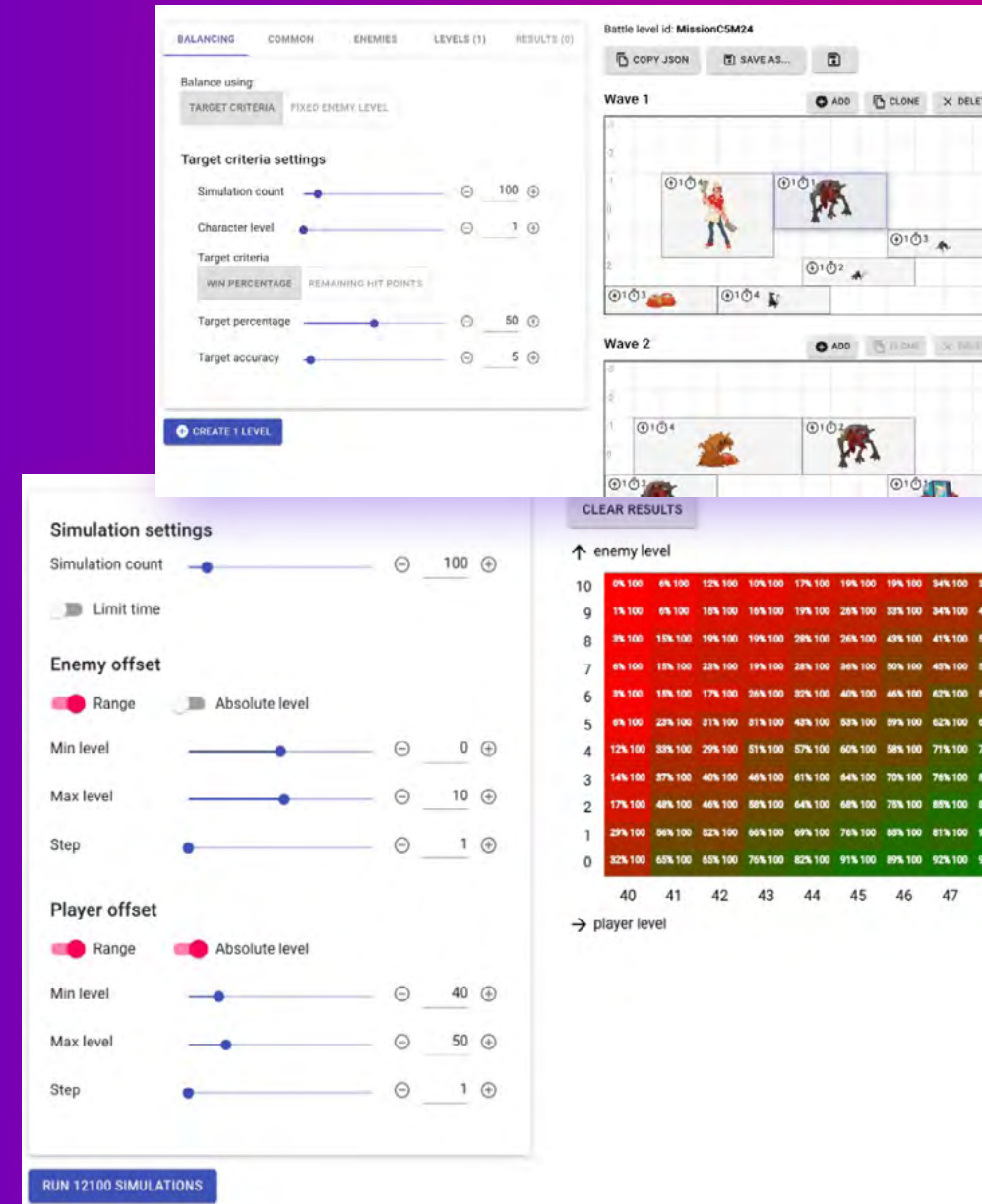
Modernit mobiilipelit toimitetaan palveluna. Tähän kuuluu, että peleihin päivitetään jatkuvasti uutta sisältöä, mikä voi tietää paljon työtä pelitiimeille, sillä pelaajat haluavat aina jotain uutta tekemistä.

Stranger Things: Puzzle Talesissa on jo melkein tuhat eri tasoa. Joka tasolla on tietyt viholliset, jotka on valittu paitsi kyseisen tarinanosan teeman myös tason vaikeuden mukaan. Haluamme pelin muuttuvan jatkuvasti vaikeammaksi sitä mukaa kuin pelaajat etenevät ja keräävät voimakkaampia hahmoja.

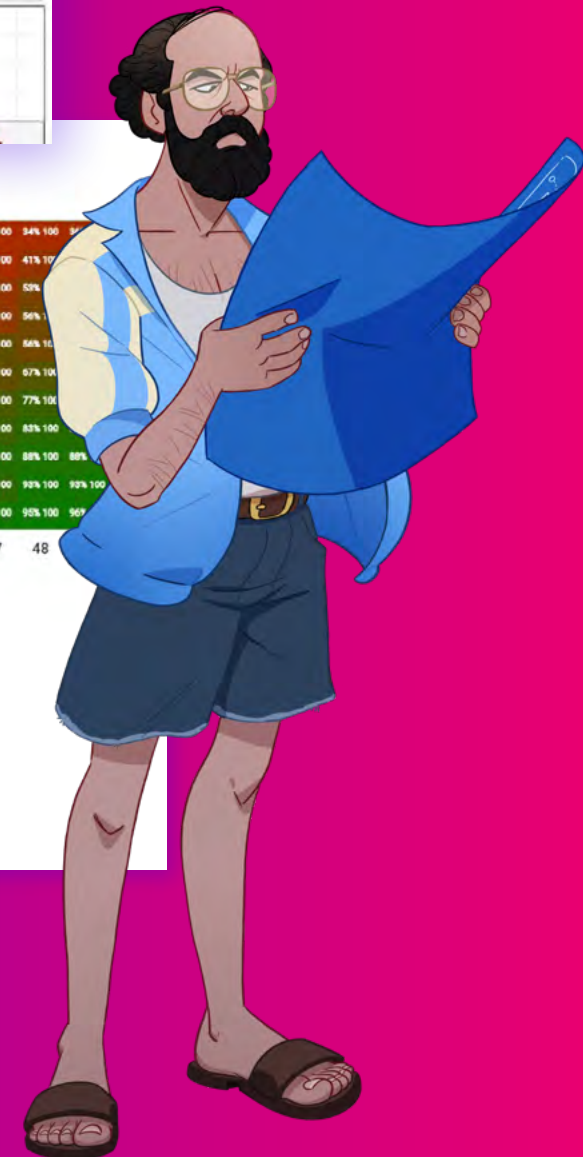
Tasot ovat erityisen hankala piirre, koska niihin pätee ns. Kultakutri-periaate. Ne eivät saisi olla liian vaikeita, mutteivät liian helppojakaan, vaan juuri sopivan haastavia. Tasojen tasapainottaminen vie usein paljon aikaa, etenkin kun otetaan huomioon, että pelaajat ovat voineet kerätä itselleen hyvin vaihtelevan joukon hahmoja, joilla kullakin on omat erikoiskykynsä. Näiden vaihtelevien tekijöiden vaikutukset toisiinsa tekevät tehtävästä suorastaan pelottavan vaikean.

Olemme ottaneet tekoälyn avuksi tasojen suunnitteluun ja tasapainottamiseen. Pelisuunnittelijat valitsevat tasolle teeman ja muut ominaisuudet. Sitten tasoja rakentava työkalu tuottaa yhden tai useamman ehdotuksen uusiksi tasoiksi suunnittelijan asettamien tavoitteiden pohjalta. Tarinan osa voi esimerkiksi päättyä erityisen vaikeaan loppuvastustasoon, jonka tulisi vaatia keskimäärin 10 yritystä tietyn tasoisilla hahmoilla. Tason suunnittelija voi sitten tehdä haluamansa muutokset, esimerkiksi tehdä tasosta visuaalisesti kiinnostavamman.

Pelin tasapainotuksen tai sääntöjen muutokset voivat myös vaikuttaa valtavasti olemassa oleviin tasoihin. Varmistaaksemme, että pelikokemus pysyy aiotunlaisena muutoksista huolimatta, käymme päivitysten simulaatioita läpi tekoälyn avulla. Mahdolliset odottamattomat vaikutukset tulevat tällöin ilmi. Ilman tätä järjestelmää suunnittelijoiden tulisi joko olla erittäin varovaisia tehdessään muutoksia peliin tai sitten muutosten validointi vaatisi mittaamattoman määrän testausta.



NETFLIX
STRANGER THINGS
Puzzle Tales



STRATEGIA

ESIPUHE

Next Games tähtää globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi, joka luo pitkäkestoista ja vuorovaikutteista viihdettä maailman rakastetuimpien brändien pohjalta. Yhdessä lisenssikumppaniemme kanssa luomme vakuuttavia fanilähtöisiä interaktiivisia kokemuksia yhdistämällä tunnettujen elokuvien, tv-sarjojen, kirjojen ja sarjakuvien tarinoita mielenkiintoiseen pelimekaniikkaan. Kehityksen ytimessä on vankkumaton fokuksemme faneihin.

Strategiamme kaupalliset edut ovat selvät. Strategia, joka perustuu vakiintuneiden ja laajalti tunnettujen brändien täyden potentiaalin hyödyntämiseen, auttaa meitä erottumaan joukosta täpötäysillä pelimarkkinoilla ja kohdentamaan mainontaa paremmin.

Yhteistyö suurten globaalien mediayhtiöiden kanssa ja tunnettujen viihdebrändien hyödyntäminen voi tuoda vaihtoehtoisia markkinointimahdollisuuksia, tehostaa käyttäjähankintaa ja lisätä orgaanista käyttäjävirtaa kilpailijoihin verrattuna.



STRATEGIA
JATKUU

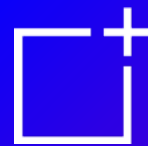
STRATEGISET FOKUSALUEET

Strategiamme on kehittää pitkäaikaisia mukaansatempaavia pelejä tunnettujen viihdebrändien pohjalta.



Vahvat strategiset kumppanuudet

Tähtäämme globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi. Hallitsemme koko arvoketjun pelien kehittämisestä niiden julkaisemiseen ja meillä on menestyksekkäitä kumppanuuksia maailman suurimpien mediatyhtiöiden kanssa.



Aktiivinen brändiportfolion hallinta

Next Games on kartuttanut alan osaamistaan ja perehtynyt kohdeyleisöihin vuosien ajan, mistä osoituksena on yhtiön kyky loihtia tv-sarjojen maailmoista pitkäkestoisia interaktiivisia pelikokemuksia.



Tehokas yhtenäinen infrastruktuuri

Yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa jaetut palvelut, kuten markkinoinnin ja analytiikan sekä teknisten ratkaisujen uudelleenkäytettävyyden. Näin voidaan saavuttaa teknisesti parempaa laatua ja nopeuttaa markkinoille pääsyä suhteellisen pienillä investoinneilla.



Pelaaja on aina etusijalla

Next Games keskittyy vahvasti siihen, että fanikokemus pelin sisällä vastaisi mahdollisimman läheisesti lähdemediaa. Erityisen tärkeää on myös lähdemedian julkaisuaikataulujen puitteissa toimiminen ja vuorovaikutus fanien kanssa kaikkialla, missä heitä on.

STRATEGIA
JATKUU

Vahvat strategiset kumppanuudet

Next Games tähtää globaalien viihdeyritysten halutuimmaksi kumppaniksi.

Tarjoamme kokonaisvaltaista palvelua kumppaneillemme, joiden ydinliiketoiminta keskittyy usein peliteollisuuden ulkopuolelle. Next Games hallitsee koko arvoketjun pelien suunnittelusta ja kehittämisestä niiden julkaisemiseen ja markkinointiin. Yhtiön portfolioon sisältyy menestyksekkäitä kumppanuuksia maailman suurimpien media-yhtiöiden, kuten Netflixin ja AMC Networksin, kanssa.

Next Gamesin tavoitteena on hankkia yhä uusia yhteistyökumppaneita ja oikeuksia pelien luomiseen uusien lisenssien pohjalta. Pyrimme myös laajentamaan nykyisiä kumppanuuksia toteuttamalla useita projekteja saman kumppanin kanssa. Pitkäaikaisen yhteistyösuhteen luominen merkittävän toimijan kanssa edellyttää strategista lähtökohtaa ja räätälöityä yhteistyömallia. Taloudellisesta näkökulmasta Next Games tutkii jatkuvasti mahdollisuuksia toteuttaa erilaisia sopimusrakenteita yrityksen riskien hajauttamiseksi.



Pelattuja tehtäviä

+70 M

MITÄ SEURAAVAKSI

Stranger Things -maailman laajentaminen

Stranger Things -sarjalla on miljoonia faneja. Reddit kuhisee sarjan uudesta kaudesta joka päivä. Pinterest ja Artstation ovat täynnä fanitaidetta hahmoista, joita kohtaan ihmiset tuntevat aitoa empatiaa. Kuinka jollekin näin suosituille voi tehdä oikeutta mobiilipelissä?

Keskimääräinen arvosana

4,5

STRATEGIA
JATKUU

Aktiivinen brändiportfolion hallinta

Next Gamesin missiona on olla suunnannäyttävä viihdebrändien muuntamisessa mobiilipeleiksi, joiden ytimessä on aito ja sosiaalinen fanikokemus.

Next Games on kartuttanut alan osaamistaan ja perehtynyt kohdeyleisöihin vuosien ajan, mistä osoituksena on yhtiön kyky loihkia tv-sarjojen maailmoista pitkäkestoisia interaktiivisia pelikokemuksia.

Rakennamme aktiivisesti pelialan brändejä omistamistamme lisensseistä. The Walking Dead -lisenssille tehdyt erilaiset pelit ovat hyvä esimerkki siitä, miten yhden lisenssin pohjalta voidaan luoda useampi tuote eri kohderyhmille.

Kun samalle lisenssille kehitetään useita pelejä, voidaan kasvun ohella saavuttaa myös korvaavaa liikevaihtoa. Lisenssejä on mahdollista hyödyntää usean eri genren peleissä, minkä ansiosta voidaan tavoittaa erilaisia kohderyhmiä saman fanikunnan sisällä ja näin kasvattaa kokonaisliikevaihtoa. Tämän lisäksi uudet pelit voivat korvata aikaisemman pelin liikevaihtoa, pitää lisenssistä saadut tuotot tasaisina useamman vuoden ajan ja tarjota enemmän mahdollisuuksia ristiinmainontaan.

Latausmäärä

23 M

MITÄ SEURAAVAKSI

The Walking Dead: No Man's Land kuusi vuotta

Yksi pelin menestyksen avaintekijöistä on pelaajayhteisön pitäminen pelinkehityksen ytimessä. Peliin on tehty yli 40 sisältöpäivitystä, joista monet perustuvat pelaajien palautteeseen. Pelissä on myös nähty paljon rakastettuja integraatioita tv-ohjelmaan, mukaan lukien jaksoihin perustuvaa sisältöä samanaikaisesti jaksen julkaisun kanssa, kurkistuksia tuleviin The Walking Dead -jaksoihin ja hauskoja yhteistöitä suosikkinäyttelijöiden sekä Talking Dead -sarjan juontajan Chris Hardwickin kanssa.

Kokonaisliikevaihto

135 M€

STRATEGIA
JATKUU

Tehokas yhtenäinen infrastrukturi



Yksi mobiilipelialan tärkeimmistä haasteista on se, miten useita jatkuvasti kehittyviä pelejä voidaan kehittää ja hallita tehokkaasti.

Luotettava, yhtenäinen ja operatiivisesti mahdollisimman kevyt tekninen infrastrukturi on yksi tehokkaan skaalauksen avaintekijöistä.

Yhtenäinen infrastrukturi mahdollistaa jaetut palvelut, kuten markkinoinnin ja analytiikan sekä teknisten ratkaisujen uudelleenkäytettävyyden pelien välillä. Näin voidaan saavuttaa teknisesti parempaa laatua ja nopeuttaa markkinoille pääsyä suhteellisen pienillä investoinneilla, joita on tehty maltillisesti ajan mittaan.

Tulevaisuudessa markkinoilla tulevat menestymään ne yhtiöt, jotka kykenevät panostamaan sisällöntuotantoon monelle tuotteelle samanaikaisesti ja tehokkaasti luomaan lisäarvoa jatkuvaan pelikokemukseen pelit palveluna -mallissa.

MITÄ SEURAAVAKSI

Uusia pelejä kehityksessä

Vuoden 2021 aikana Next Games rakensi kolme uutta pelitiimiä sekä niitä tukevan organisaation uusien pelien kehityksen ympärille. Allekirjoitimme myös yhteistyösopimuksen merkittävän globaalin mediayhtiön kanssa. Sopimuksen kokonaisarvo on jopa 16,5 miljoonaa yhdysvaltain dollaria. Yhteisen infrastruktuurimme ansiosta pelitiimit voivat keskittyä pelien tekemiseen sen sijaan, että perusinfrastrukturi pitäisi perustaa erikseen jokaista projektia varten.

STRATEGIA
JATKUU

Pelaaja on aina etusijalla



Next Games keskittyy vahvasti siihen, että fanikokemus pelin sisällä vastaisi mahdollisimman läheisesti lähdemediaa. Erityisen tärkeää on myös lähdemedian julkaisuaikataulujen puitteissa toimiminen ja vuorovaikutus fanien kanssa kaikkialla, missä heitä on.

Next Gamesilla on ainutlaatuinen taito rakentaa siltoja tv-sarjojen ja pelien välille, mikä antaa faneille mahdollisuuden nauttia lisäsisällöstä heidän suosikkisarjaansa myös tuotantokausien välillä ja sarjan ollessa tauolla. Next Games on menestyksekkäästi toteuttanut pelisisällön ja tv-sarjan jaksojen samanaikaisia julkistuksia – se on ainoa studio, joka on onnistunut tässä muutoin kuin kertaluonteisena tapahtumana.

Käytettävyys, kohdeyleisön ymmärtäminen, brändin mielekäs hyödyntäminen sekä yhteisöllisyyden korostaminen ovat tärkeitä tekijöitä, kun kehitetään tunnettuihin brändeihin perustuvia pelejä. Next Games panostaa kohderyhmän ymmärtämiseen ja kokemuksen räätälöimiseen asiakastutkimuksen ja datapohjaisen analyysin pohjalta.



“Kehitämme pelejämme kunnianhimoisesti pitäen huolen siitä, että pelaajat voivat nauttia alkuperäisen brändin ainutlaatuisesta tunnelmasta alusta loppuun saakka.”

Teemu Huuhtanen, toimitusjohtaja

MITÄ SEURAAVAKSI

Vastuullinen pelaaminen

Haluamme ihmisten nauttivan peleistämme oikeista syistä – pitääkseen hauskaa. Next Games suhtautuu vastuulliseen pelaamiseen vakavasti. Haluamme tarjota viihteen lähteen, josta laillisen ikärajan ylittävät ihmiset voivat nauttia turvallisessa ja oikeudenmukaisessa ympäristössä. Vastuullinen pelaaminen on kestävän liiketoiminnan liikkeellepaneva voima.

ESIMERKKITAPAU S

Yhtenäinen infrastruktuuri tukee tehokasta pelikehitystä

Yhtenäinen infrastruktuuri hyödyttää pelikehitystä monella eri tavalla. Olemme todistaneet tätä käytännössä kehittäessämme Stranger Things: Puzzle Talesia.

Ohjelmistokehityksessä tuotannon kasvattamiseen liittyy tavallisesti useita kriittisiä päätöksiä, jotka tehdään jo varhaisessa vaiheessa. Jos päätökset osoittautuvat vääriksi, niiden peruminen ja muuttaminen voi tulla hyvin kalliiksi. Näissä on merkittävää päällekkäisyyttä olemassa olevan infrastruktuurin kanssa, joka todistetusti auttaa ongelman ratkaisussa. Käytännössä **monet riskialttiit päätökset tehdään muualla** kuin pelitiimissä.

Pelitiimimme ja teknologia-alustamme ansiosta Stranger Things: Puzzle Tales saatiin julkaistua ongelmitta. Uuden pelin julkaisu on tunnetusti hankala osa prosessia.

Riskit vähenevät myös siksi, ettei ulkoisia riippuvaisuuksia ole eikä myöskään toimittajaloukkua kalliimpien palvelujen osalta. Pelien backend-puolta palveluna tarjoavia tahoja on paljon, mutta niitä käytettäessä joudutaan usein tekemään

kompromisseja kahden asian välillä: sen, mitä peli tarvitsee, ja sen, mitä valitulla palvelulla voi tehdä. Mahdollisuudet ovat paljon laajemmat, kun hallitsemme koko infrastruktuuria itse.

Ohjelmistot vaikuttavat aina prosesseihin, tätä ei voi muuttaa. Tämän ymmärtäminen voi kuitenkin edesauttaa toimintoja. Nykypäivän peleihin liittyvät live-toiminnot – kampanjat, pelin sisäiset tapahtumat, pelaajatuki – voivat olla hyvin monimutkaisia. Koska infrastruktuuri määrittelee tavan, jolla tätä voi hallita, on huomattavasti helpompaa kierrättää ihmisiä tiimien välillä mahdollisimman lyhyellä perehdytyksellä. Tämä toimii myös toisin päin: kun infrastruktuuritason asioita, kuten prosesseja ja työkaluja parannetaan, kaikki pelit hyötyvät.

Pelikehittäjät ovat hyvin innostuneita tuotteistaan, he haluavat hioa pelattavuutta ja kehittää pelaajia varten mahdollisimman hienoja ja viihdyttäviä pelejä. Heidän täytyy kuitenkin ottaa huomioon monia muitakin asioita, kuten taloudellisten tietojen seuraaminen pelin taloudessa. Nämä tehtävät tuntuvat helposti tylsiltä, koska ne eivät suoraan hyödytä pelaajia. Yhtenäinen infrastruktuuri hoitaa monet näistä tehtävistä, joten **pelitiimit saavat keskittyä siihen, mitä ne parhaiten osaavat: hauskan pelin kehittämiseen.**



LIIKETOIMINTAMALLI

FREE-TO-PLAY

Next Gamesin arvoketju

IP-oikeuksien omistaja

Antaa IP-oikeudet. Saa osuuden pelin myynnistä.



Next Games

Kehittää ja julkaisee maailman parhaimpia pelejä maailman rakastetuimpien brändien pohjalta.

Ydinosaamisalueet

- Pelinkehitys
- Kustannustoiminta
- Live-pelien operointi
- Käyttäjien hankinta

Jakelualustat

Jakelukustannus 30 % liikevaihdosta.



Loppukäyttäjä

Pelaajat ja viihdetuotannon fanit lataavat pelin ilmaiseksi.

IP-oikeudet

Lisenssimaksut ja rojaltit

Lisensoitu peli

Pelin sisäiset ostot

Lisensoitu peli

Pelin sisäiset ostot

Markkina

Markkinan vallitseva liiketoimintamalli on ilmaisapelit (free-to-play) eli pelit, joissa pelaajat voivat käyttää merkittävää osaa pelin sisällöstä maksutta ja joihin sisältyy vapaaehtoisia pelin sisäisiä ostoja.

Asiantuntemuksemme

Next Games lisensoi oikeudet pelien kehittämiseen ja tarjoaa pelinkehittäjänä ja -julkaisijana lisenssinhaltijoille kokonaisvaltaista palvelua, joka kattaa kaikki pelien elinkaaren hallintaan liittyvät palvelut.

Jakelu

Next Gamesin pelit julkaistaan Applen ja Googlen sovelluskaupoissa, joista pelaajat voivat ladata pelejä.

Pelaajat

Pelaajat lataavat pelejä ilmaiseksi ja voivat tehdä sovelluksen sisäisiä ostoja. Alustat leikkaavat itselleen näistä ostoista 30 %:n siivun.

PELIEN ELINKAAREN HALLINTA

PELIT HERÄÄVÄT ELOON

Uudet pelit

Pelit kehitysprosessin eri vaiheissa. Tuotannon edetessä tiimin koko kasvaa.

- Markkinatutkimus ja suhteet
- Mahdollisuuksien tunnistaminen ja seulonta
- Konsepti ja prototyyppi
- Kaupallinen yhteistyö
- Kehitysprosessi
- Testaus ja validointi
- Kaupallisen kannattavuuden testaus

Pelejä kehityksessä

x4

Kasvu

Peleillä on yleensä isompi tiimi, sekä suurempi yhtiön sisäisen tuki. Suurin osa käyttäjähankinnan investoinneista kohdistuu näihin peleihin.

- Jakelu
- Markkinointi ja kumppanuudet
- Pelipäivitykset

Portfolio 2022

NETFLIX
**STRANGER
THINGS**
Puzzle Tales

Kannattavuus

Peleissä pieni pelinkehitystiimi, joka kehittää peliä ja lisäsisältöä peliin.

- Vakaa liikevaihto
- Pelit palveluna
- Lisäsisältö

Portfolio 2022

THE
WALKING DEAD
OUR WORLD

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

Ylläpito

Peleillä ei ole aktiivista sisällöntuotantoa eikä käyttäjähankintaa.

- Jakelu
- Markkinointi ja kumppanuudet
- Pelipäivitykset

TUTKIMUS JA KEHITTÄMINEN

Olemme vakiintunut ja arvostettu kumppani suurille globaaleille viihdeyhtiöille, kuten Netflixille ja AMC Networksille. Tarjoamme lisenssinhaltijoille kokonaisvaltaista palvelua, joka kattaa kaikki pelien elinkaaren hallintaan liittyvät palvelut.

Esituotanto ja markkinatutkimus

Markkinatutkimus

Jatkuva tutkimus uusimmista suuntauksista ja kehityksestä peli- ja viihdemarkkinoilla. Luodaan ja ylläpidetään suhteita alan merkittävien toimijoiden kanssa ja selvitetään parhaita mahdollisuuksia alalla.

Mahdollisuuksien tunnistaminen ja seulonta

Mahdollisten kumppanuuksien arvioinnissa käytetään tiettyjä kriteerejä, kuten saavutettavuus, bränditietoisuus, fanikunnan suuruus ja keskeinen markkinaosuus.

Konseptointi- ja prototyypivaihe

Prototyypit rakennetaan, testataan ja konseptoidaan mahdollisten kumppanien brändien ja sekä omien innovaatioiden pohjalta. Pieni valikoima ideoita etenee tuotantovaiheeseen.

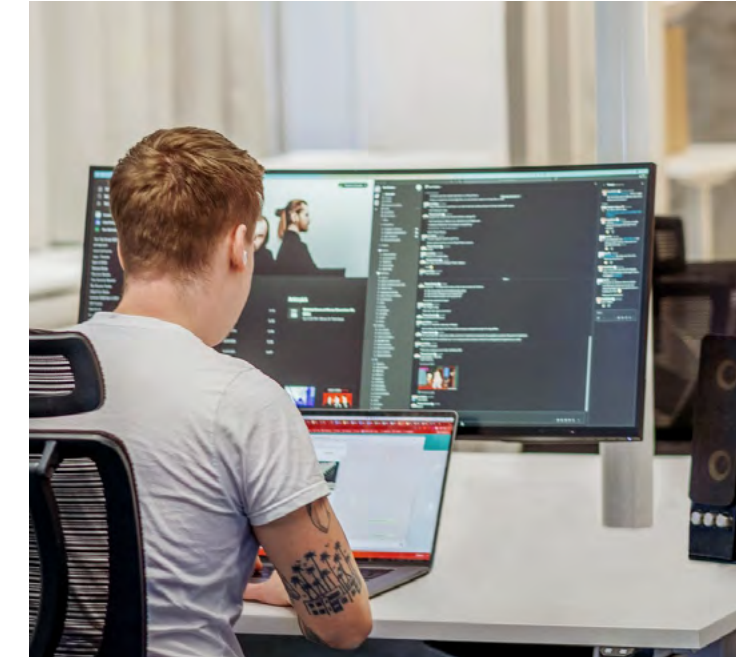
Kaupallinen yhteistyö

Neuvottelut mahdollisen kumppanin kanssa lisenssioikeuksista ja -ehdoista. Lisenssisopimuksen allekirjoittaminen kumppanin kanssa.

Tuotanto ja testaus

Kehitysprosessi

Tuote ja sen toiminnallisuus määritellään esituotantovaiheessa ja rakennetaan tuotantovaiheessa. Tiimin koko kasvaa tuotantovaiheiden edetessä. Tuote testataan asianmukaisesti kussakin vaiheessa. Kun tuote etenee lähemmäs kaupallista julkaisua, kustannukset kasvavat.



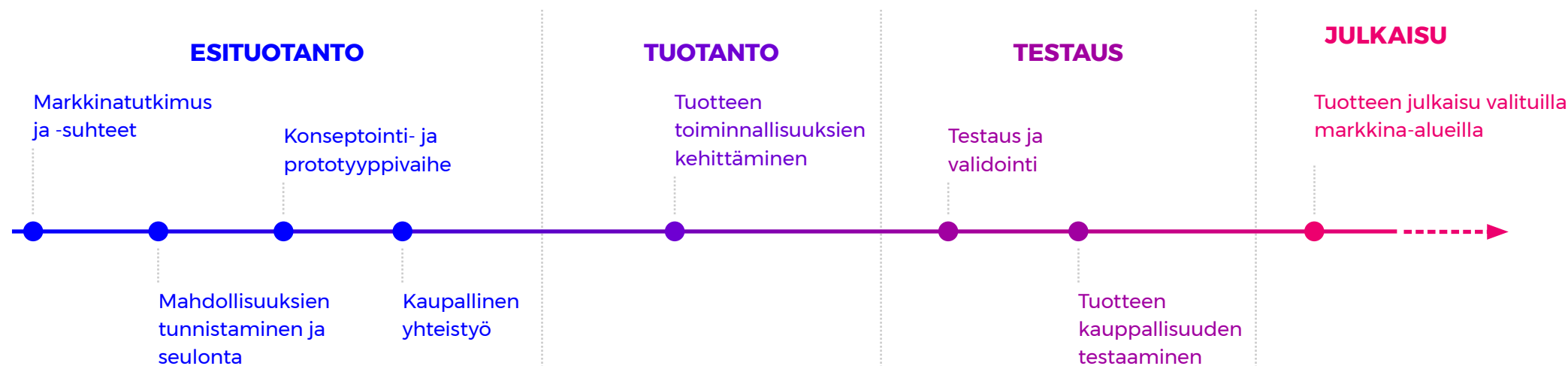
Testaus ja validointi

Testauksen ja validoinnin tärkein tavoite on analysoida, onko tuote edennyt odotetusti, ja tunnistaa mahdolliset muutostarpeet mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Prosessi alkaa markkinatutkimuksella ja kohderyhmäanalyyysillä. Tämän jälkeen voidaan testata prototyyppejä, konsepteja ja pelimekaniikkaa – esimerkiksi kohderyhmissä siirrytään testaamaan sitoutumisen suorituskymittareita, kuten retentiota eli käytön toistuvuutta, istunnon pituutta ja pelissä vietettyä aikaa.

Koemarkkinointi

Koemarkkinointi jatkuu tuotteen koko kehittämissyklin ajan. Koemarkkinoinnin tarkoituksena on varmistaa tuotteen kaupallinen potentiaali, kaupallistaminen, skaalautuvuus ja markkinoitavuus. Peliä edelleenkehitetään koemarkkinoinnin aikana saatujen tulosten perusteella, minkä jälkeen pelin skaalaus alkaa, eli markkinointiin panostetaan rahallisesti enemmän.

Uusien pelien kehittämisprosessi:



JULKAISUTOIMINTA

Strategia, joka perustuu vakiintuneiden ja laajalti tunnettujen brändien täyden potentiaalin hyödyntämiseen, auttaa meitä erottumaan joukosta täpötäysillä pelimarkkinoilla

Jakelu

Next Games julkaisee pelejä Applen ja Googlen sovelluskaupoissa ja markkinoi niitä ilman kolmannen osapuolen julkaisijoita. Next Games kehittää palvelupohjaisia pelejä eli ilmaispelejä. Pelaaja lataa pelin ilmaiseksi, ja liikevaihto perustuu vapaaehtoiisiin sovelluksen sisäisiin ostoksiin tai mainosten katselukertoihin.



**Päivistysten ja
lisäsisältöjen
tavoitteena on pitää
pelaajat pelissä
mahdollisimman
pitkään.”**

Markkinointi ja kumppanuudet

Next Games kehittää pelejä maailmanlaajuisten viihdebrändien pohjalta, jotka tavoittavat kuluttajia useilla eri markkinoilla ja ovat tunnistettavia, eli niillä on jo olemassa oleva fanikunta. Lisenssipohjaisilla peleillä on näin ollen hyvä lähtökohta saada lisää näkyvyyttä, mikä voi alentaa mainonnan todellisia kustannuksia. Markkinointi-investoinnit ovat tyypillisesti alalla tuloslaskelmaa eniten rasittava kuluerä. Markkinointi-investointeja oikaistaan suorassa suhteessa tuotteen kaupallistamiseen, eli yhtiön kaikki markkinointi on tulospohjaista kanavasta riippumatta.

Next Gamesin pelien lisenssikumppanit voivat tukea tuotteen markkinointia joko suoraan tai epäsuorasti hyödyntämällä brändin sosiaalisen median tai muiden digitaalisten kanavien alustoja. Next Games maksaa lisenssikumppaneilleen rojaltia pelin tuoton perusteella. Sopimukset ovat yksilöllisiä ja niiden rakenne vaihtelee lisenssin ja osapuolten välisen vastuunjaon mukaan.



Kun tuote lähestyy elinkaarensa loppua, käyttäjähankintaan investoidaan tyypillisesti vähemmän, mikä parantaa tuotteiden kannattavuutta markkinointikustannusten suhteellisen pienenemisen johdosta.

Pelit palveluna

Next Gamesin tavoitteena on luoda pelejä, jotka sitouttavat pelaajia jopa vuosien ajan. Tavoite on looginen, sillä pelien kaupallistaminen perustuu vapaaehtoiisiin sovelluksen sisäisiin ostoksiin, joita pelaajat tekevät edetessään pelissä.

Live-pelejä päivitetään jatkuvasti lisäsisällöillä ja -ominaisuuksilla myös niiden alkuperäisen julkaisun jälkeen, jotta pelaajille voitaisiin tarjota uusia kokemuksia. Tiimin koko ja tuotekehitykseen käytetyt investoinnit pienenevät, kun niillä ei enää ole merkittävää vaikutusta pelin suorituskykyyn. Tällöin investoinnit suunnataan muualle, esimerkiksi uusien tuotteiden kehitykseen.

Y R I T Y S V A S T U U

IHMISET KESKIÖSSÄ

Yrityskulttuuri ja henkilöstön hyvinvointi

Next Games kasvaa yhdessä henkilöstönsä kanssa, mikä tekee henkilöstön ura- ja osaamisen kehittämisen meille erittäin tärkeäksi. Kannustamme työntekijöitämme vapaasti tutustumaan uusiin työtehtäviin ja kehittämään uusia taitoja. Kuuntelemme aktiivisesti mihin suuntaan työntekijämme haluavat kehittyä ja tuemme heitä osaamisensa kehittämisessä.

Jokainen osaamisalueemme ohjaa omaa koulutustoimintaansa ja tavoittelee laajaa ja syvällistä asiantuntemusta kaikkeen tekemiseen. Meillä työntekijämme ovat tehneet jopa täydellisiä uranvaihdoksia, mistä olemme ylpeitä!

Viime vuosina olemme myös keskittyneet luomaan ympäristön, jossa kollegat voivat luottaa toistensa

tukeen. Vaikka tuemmekin yksilöiden ammatillista kehitystä, pääasiallinen tarkoituksemme on luoda hyvin toimivia tiimejä, jotka luovat hyviä pelejä. Jokainen työntekijä on tässä isossa roolissa; se miten tuemme muita ympärillämme on todellisen huippuosaamisen mitta.

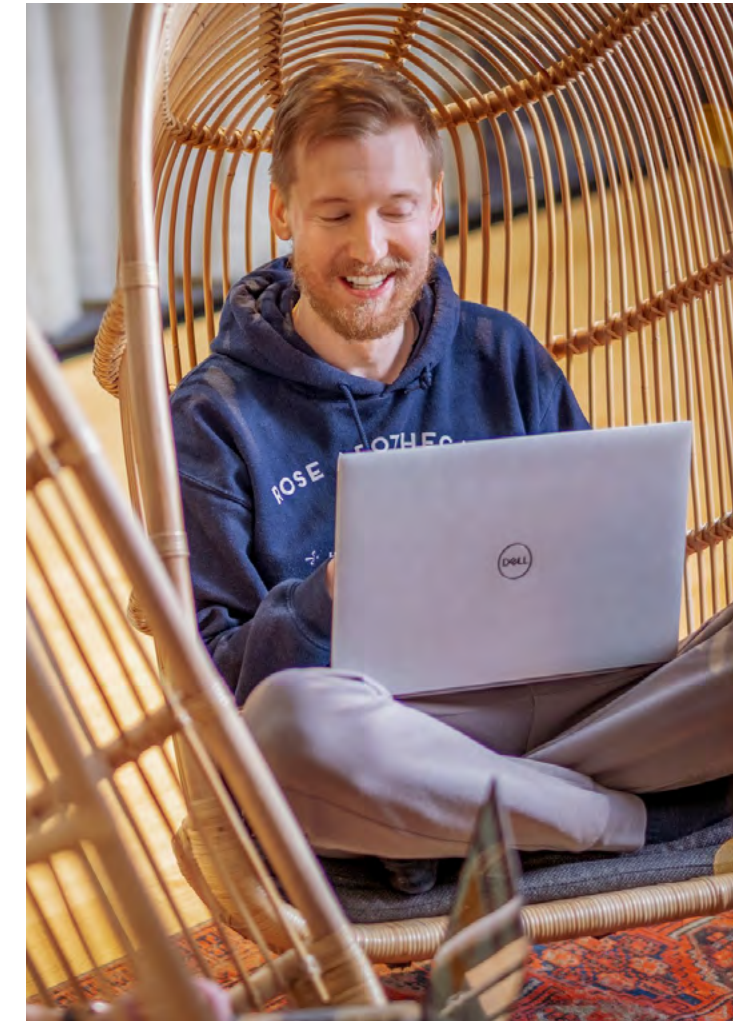
Teemme aktiivisesti työtä henkilöstömme moninaisuuden eteen. Emme pyri yhtenäiskulttuuriin, vaan haluamme, että jokainen työntekijä voi tuoda oman lisänsä kulttuuriimme ja arvoihimme ja tehdä työyhteisöstämme rikkaamman. Päätimme vuonna 2021 tavoitella entistä tasapainoisempaa työyhteisöä, muun muassa siten, että vuoteen 2030 mennessä 50 prosenttia työntekijöistämme olisi naisia tai muuksi kuin mieheksi itsensä identifioivia. Vaikka alallamme tämä vaatii erityisiä ponnisteluja, uskomme vahvasti että hyödyt ovat sen arvoisia.

Tulemme monenlaisista taustoista. Edustamme 28 kansallisuutta ja 22 % työntekijöistämme on muita kuin miehiksi itsensä identifioivia. Vuonna 2020 perustimme monimuotoisuutta, osallisuutta ja yhteenkuuluvuutta edistävän eturyhmän, johon

osallistuu työntekijöitä kaikista organisaation osista. Kannustamme koko henkilökuntaamme jakamaan ajatuksiaan ja olemaan aktiivisia työyhteisössä. Olemme myös panostaneet huomattavasti varmistaaksemme tasa-arvoisen ja oikeudenmukaisen palkkauksen, sekä pitääksemme huolen siitä, että rekrytointiprosessissamme ei ole tiedostamattomia näkemyksiä tai ennakkoluuloja työnhakijoita kohtaan.

Jatkamme panostamista oppimiseen ja kehittämiseen esimerkiksi jo toista kertaa käynnissä olevan Game Development Academy -ohjelmamme kautta. Madaltamalla osallistumiskynnystä pystymme palkkaamaan monipuolisesti uusia lahjakkuuksia, jotka valmistuttuaan myös sopeutuvat nopeasti tuotatotiimeihimme.

Hyvinvointi töissä ja sen ulkopuolella on meille niin tärkeää, että vaihdoin työterveyshuollon tarjoajaa keskittyäksemme mielenterveyteen ja varhaiseen puuttumiseen. Emme kersku ylitiöllä – olemme päinvastoin ylpeitä siitä, että seuraamme ja vältämme niitä. Olemme tarpeeksi kokeneita tietääksemme, etteivät ylityöt kannata ajan mittaan.



2030 mennessä työntekijöistämme olisi
muuksi kuin mieheksi itsensä identifioivia

50 %

YRITYSVASTUU JATKUU



Haluamme ihmisten nauttivan peleistämme oikeista syistä – pitääkseen hauskaa.”

Yhteiskunta ja ympäristö

Meille on tärkeää toimia ympäristötietoisesti. Olemme sitoutuneet kierrättämään jätteemme ja säästämään energiaa aina kun mahdollista käyttämällä esimerkiksi valaistuksessa liiketunnistimia ja ajastimia.

Olemme siirtyneet lähes kokonaan sähköiseen tiedonsiirtoon, ja pyrimme edelleen vähentämään tulostamista ja paperin kulutusta toimistossamme. Optimoimme työvälineidemme käyttöä, mikä johtaa laitteiden pidempään elinkaareen.

Olemme aktiivinen osallistuja Neogamesissa, joka on voittoa tavoittelematon jäsenperusteinen peliteollisuuden järjestö. Neogames tarjoaa meille väylän osallistua suomalaisen peliteollisuuden tukemiseen ja kehittämiseen. Neogamesin kautta olemme myös Playing for the Planet Alliancen liitännäisjäsen. Se on ryhmä pelialan yrityksiä, jotka ovat tehneet vapaaehtoisia, kunnianhimoisia, tarkkoja ja aikasidonnaisia sitoumuksia ihmisiä ja planeettaamme kohtaan.

Y R I T Y S V A S T U U
J A T K U U

Vastuullinen pelaaminen

Haluamme ihmisten nauttivan peleistämme oikeista syistä – pitääkseen hauskaa.

Next Games suhtautuu vastuulliseen pelaamiseen vakavasti. Haluamme tarjota viihteen lähteen, josta laillisen ikärajan ylittävät ihmiset voivat nauttia turvallisessa ja oikeudenmukaisessa ympäristössä. Vastuullinen pelaaminen on kestävän liiketoiminnan liikkeellepaneva voima.

Next Games suhtautuu vakavasti peliimme ikärajiin. Noudatamme jakelukanavien asettamia sisältöperusteisia luokituksia ja pyrimme aina markkinoimaan pelejämme sopivan ikäiselle yleisölle. Pelaajatukemme varmistaa, että poistamme oma-aloitteisesti sopimattoman kielenkäytön ja käyttäytymisen peleistämme luodaksemme pelaajille myönteisen ja turvallisen ympäristön.

Next Gamesin sisäisten käytäntöjen tavoin kiinnitämme paljon huomiota moninaisuuteen, osallisuuteen ja yhteisöjemme yhteenkuuluvuuteen. Suhtaudumme herkästi ja valppaasti kaikenlaiseen vihapuheeseen tai agendan tuputtamiseen

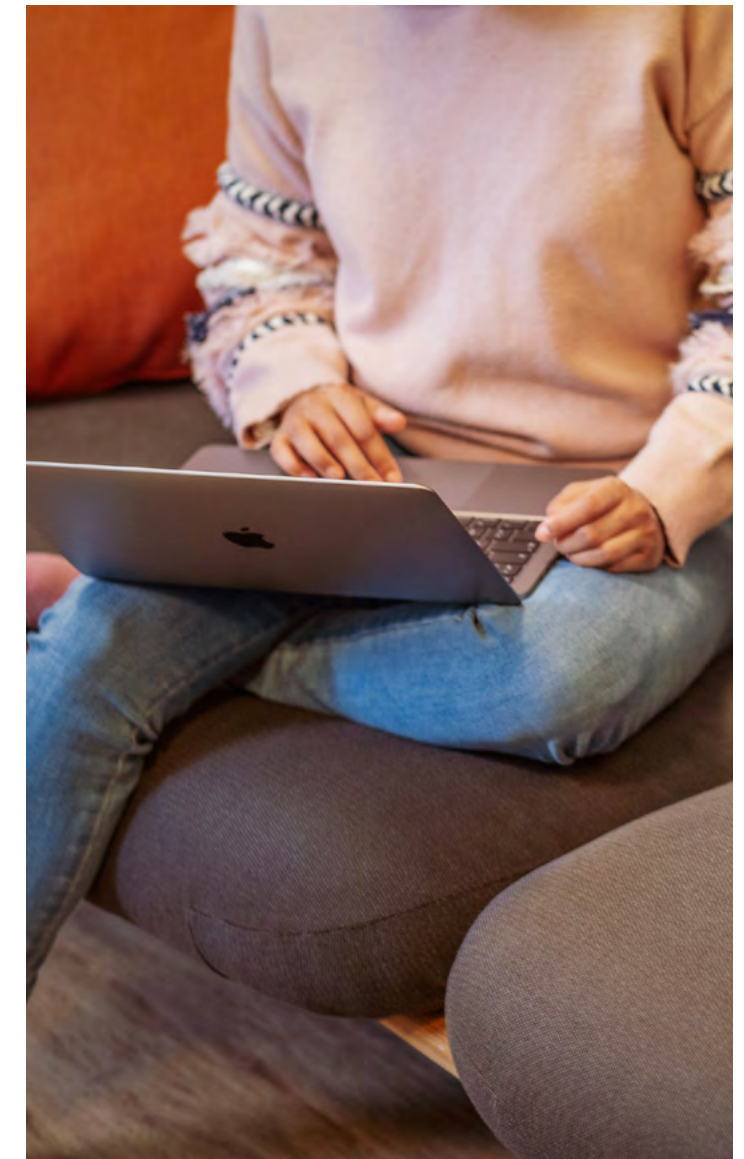
tiloissamme, ja edistämme moninaisuutta ja osallisuutta sekä live-tapahtumiemme että yhteisökäytäntöjemme kautta esimerkiksi antamalla pelaajien valita omat pronominininsa chat-palvelimillamme.

Next Games on Fair Play Alliancen jäsen ja osa yli 140 muun peliyhtiön koalitiota. Olemme yhdessä sitoutuneet kehittämään ja jakamaan tietoa taataksemme aktiivisen, turvallisen ja reilun pelikokemuksen kaikenlaisille pelaajille.

Kiinnitämme paljon huomiota vastuullisen, turvallisen ja helposti lähestyttävän ympäristön tarjoamiseen peleissämme ja yhteisöissämme. Varmistamme tämän seuraavilla tavoilla:

- Kaiken käyttäjien luoman sisällön välitön moderointi uusimpien ratkaisujen avulla.
- Keskustelujen manuaalinen moderointi omilla kanavillamme, kuten foorumeilla ja kaikissa sosiaalisen median kanavissamme.
- Selkeät yhteisösäännöt ja niiden tiukka valvominen.
- Keskitymme luomaan tukea antavia yhteisöjä, joissa pelaajat auttavat toisiaan ja kohtelevat toisiaan ystävinä.
- Kohtelemme ja palvelemme kaikkia pelaajia tasavertaisesti riippumatta siitä, missä määrin he ovat sitoutuneet peleihimme.

- Autamme pelaajiamme saamaan hyvityksen heidän meille ilmoittamistaan vahinko-ostoksista. Ratkaisemme myös ei-toivottuihin ostoksiin liittyviä tapauksia mahdollisuuksien mukaan pelaajiemme eduksi (esimerkiksi vaihtamalla heillä olevia tuotteita muihin samanarvoisiin tuotteisiin).
- Noudatamme täysin yleisen tietosuoja-asetuksen määräyksiä, eli jokainen pelaaja saa nopeasti ja helposti tiedot keräämistämme ja käsittelemistämme tiedoista, ja he voivat pyytää kaikkien tietojensa poistamista pysyvästi palvelimiltamme.
- Meillä on käytössä itsetuhoisuuden ennaltaehkäisyn käytäntö, ja teemme tarvittaessa tiivistä yhteistyötä paikallisten ja ulkomaisten viranomaisten kanssa suojellaksemme pelaajiamme mahdollisilta fyysisiltä vahingoilta.



Hallinto- Ja Ohjausjärjestelmä	40
Hallinto- ja ohjausjärjestelmä 2021	41
Hallitus ja hallituksen valiokunnat	42
Johtoryhmän jäsenet	46
Ohjausjärjestelmät	50
Palkka- ja palkkioselvitys 2021	52

HALLINTO- JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ

HALLINTO- JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ 2021

Next Games noudattaa Suomen osakeyhtiölakia, muuta listayhtiöitä koskevaa sääntelyä, Next Gamesin yhtiöjärjestystä sekä Nasdaq Helsingin sääntöjä ja määräyksiä yhtiöille, joiden osake on listattu Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalle. Next Games pyrkii noudattamaan listayhtiöiden hallinnointikoodin suosituksia 1.1.2018 alkaen, mutta se ei raportoi hallinnointikoodista poikkeamistaan, sillä koodin noudattaminen ei ole Next Gamesille pakollista. Hallinnointikoodi on saatavilla Arvopaperimarkkinayhdistys ry:n verkkosivuilla osoitteessa www.cgfinland.fi.

Kuvaus hallinto- ja ohjausjärjestelmästä on laadittu erillisenä raporttina, ja tarkastusvaliokunta on tarkistanut sen. Selvitys on julkaistu yhtiön verkkosivustolla osoitteessa www.nextgames.com.

Tilintarkastusyhteisö Deloitte Oy on yhtiön tilintarkastajana tarkistanut, että kuvaus on laadittu ja että kuvaus taloudelliseen raportointiin liittyvän sisäisen valvonnan ja riskienhallinnan pääpiirteistä on yhdenmukainen tilinpäätöksen kanssa.

Yleistä

Next Gamesin suurinta päätösvaltaa nauttivat hallintoelimet ja henkilöt ovat osakkeenomistajien yhtiökokous, hallitus ja toimitusjohtaja. Next Gamesilla ei ole hallintoneuvostoa. Osakkeenomistajien varsinainen yhtiökokous hyväksyy tilinpäätöksen, päättää voitonjaosta, valitsee hallituksen jäsenet ja tilintarkastajat, päättää näille maksettavista palkkioista sekä hyväksyy yhtiöjärjestykseen tarvittaessa tehtävät muutokset.

Next Gamesin osake on listattu Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla.

Yhtiökokous

Next Gamesin varsinaisen yhtiökokouksen kutsuu koolle hallitus. Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiön varsinainen yhtiökokous on pidettävä vuosittain kuuden kuukauden kuluessa tilikauden päättymisestä hallituksen valitsemana ajankohtana. Yhtiön varsinainen yhtiökokous järjestetään yhtiön kotipaikassa Helsingissä. Kutsu varsinaiseen yhtiökokoukseen julkaistaan yhtiön internet-sivuilla aikaisintaan kolme (3) kuukautta ja viimeistään kolme (3) viikkoa ennen yhtiökokousta, kuitenkin aina vähintään yhdeksän (9) päivää ennen yhtiökokouksen täsmäytyspäivää. Osakkeenomistajan on, halutessaan osallistua yhtiökokoukseen, ilmoitauduttava ennakolta kokouskutsussa mainitulla tavalla ja viimeistään kutsussa mainittuna päivänä, joka voi olla aikaisintaan kymmenen (10) päivää ennen kokouspäivää.

Yhtiökokous 2021

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous 2021 pidettiin keskiviikkona 31.3.2021 Helsingissä.

HALLITUS JA HALLITUKSEN VALIOKUNNAT

Hallituksen kokoonpano ja toimikausi

Hallituksen jäsenet valitsee varsinainen yhtiökokous. Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy valintaa ensiksi seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Yhtiön merkittävät osakkeenomistajat ehdottavat hallituksen kokoonpanoa, ja ottavat ehdotusta laatiessaan huomioon yhtiön liiketoiminnot, niiden kehityksen sekä yhtiön strategian. Tavoitteena on varmistaa, että hallituksen kokoonpano tukee optimaalisella tavalla yhtiön liiketoimintoja ja strategisia prioriteetteja. Hallituksen monimuotoisuus on ensisijainen seikka edellä mainitun tavoitteen täyttymiseksi. Hallituksen monimuotoisuus nähdään laajasti muun muassa monimuotoisena sukupuoli- ja ikäjakaumana. Tavoitteen täyttymistä seurataan säännöllisesti. Hallitukseen valitulla jäsenellä on oltava aseman edellyttämä pätevyys sekä riittävästi aikaa aseman edellyttämien tehtävien hoitamiseksi.

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous pidettiin 31.3.2021. Varsinainen yhtiökokous valitsi hallitukseen seuraavat jäsenet:

Petri Niemi

Hallituksen puheenjohtaja

s. 1961
Suomen kansalainen
Master of Science, Engineering
Hallituksen puheenjohtaja 23.2.2017 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- G2 Invest Oy, CEO, 2011–
- CapMan Oyj, Head of CapManTechnology, 1999–2010

Luottamustoimet:

- Detection Technology Oyj, hallituksen jäsen, 2012–
- Insta Group Oy, hallituksen jäsen, 2011–
- Lounea Oy, hallituksen jäsen, 2017–
- Leaddesk Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2017–
- Autori Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2018–
- Clausion Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2018–
- Wega Advisors Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2017–
- Bilot Consulting Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2016–
- B10 Group Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2015–

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 7 000 osaketta
- 1 400 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

Nicholas Seibert

Hallituksen jäsen

s. 1990
Yhdysvaltain kansalainen
Bard College
Hallituksen jäsen 25.9.2019 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- AMC Networks, VP – Corporate Development, 2017–GAMCO Investors, Inc., Analyst, 2014–2017
- Bank of America Merrill Lynch, Investment Banking – Mergers & Acquisitions, 2012–2014

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 0 optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

Peter Levin

Hallituksen jäsen

s. 1970
Yhdysvaltain kansalainen
University of Southern California
Hallituksen jäsen 30.6.2014 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- Griffin Gaming Partners 2019–
- Lionsgate, President: Interactive Ventures & Games, 2014–2019
- Legendary Entertainment, Co-President Digital Strategy, 2012–2013
- Nerdist Industries, Chief Executive Officer, 2009–2013

Luottamustoimet:

- DEFY Media, hallituksen jäsen, 2016–
- Telltale Games, hallituksen jäsen, 2014–
- Yoshimoto Kogyo, Advisor, 2005–

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 53 336 osaketta
- 0 optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

HALLITUS JA HALLITUKSEN VALIOKUNNAT
JATKUU

Jari Ovaskainen

Hallituksen jäsen

s. 1964
Suomen kansalainen
KTM, Turun yliopisto
Hallituksen jäsen 25.4.2013 alkaen

Elina Anckar

Hallituksen jäsen

s. 1968
Suomen kansalainen
KTM, Turun yliopisto
Hallituksen jäsen 21.5.2019 alkaen

Riikka Tieaho

Hallituksen jäsen

s. 1975
Suomen kansalainen
OTM, Helsingin yliopisto;
LL.M, New York University School of Law
Hallituksen jäsen 31.3.2021 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- Iobox Oy, toimitusjohtaja, 1999–2000

Luottamustoimet:

- Preon Ventures Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2016–
- Snowprint Studios AB, hallituksen jäsen, 2016–
- 900 Seconds Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2015–
- PlayRaven Oy, hallituksen jäsen, 2014–
- The Button Corporation Oy, hallituksen jäsen, 2014–
- Stylewhile Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2013–2016
- Boomlagoon Oy, hallituksen jäsen, 2013–2016
- Miivies Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2010–
- Atacama Labs Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2005–

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 8 578 068 osaketta
- 0 optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

Keskeinen työkokemus:

- Marimekko Oyj, Chief Financial Officer, 2015–
- A-lehdet Oy, Chief Financial Officer, 2013–2015
- Teliasonera Oy, Broadband Services, VP, Head of Business Control, 2012–2013
- Sodexo Oy, Chief Financial Officer, 2007–2012
- H&M Hennes & Mauritz Oy, Country Controller, 2002–2007
- Nokia Oyj, Controller, 1999–2002
- Cultor Oy, Controller, 1995–1999

Luottamustoimet:

- Kalevala Koru Oy, hallituksen jäsen, 2014–
- Finnish Design Shop Oy. Hallituksen jäsen, 2013–2015

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 0 optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

Keskeinen työkokemus:

- Wolt Enterprises Oy, General Counsel, 2020 –
- Nokia Oyj, VP, General Counsel, Mobile Networks and Global Services, 2017–2020
- Nokia Oyj, VP, Global Head of Corporate Legal, hallituksen ja johtoryhmän sihteeri, 2011–2017
- Nokia South Africa (Pty) Ltd, Johannesburg, South Africa, Senior Legal Counsel sub-Saharan Africa ja MEA, 2010–2011
- Nokia Oyj, monenlaisia lakiasioiden tehtäviä, 2004–2009 sekä 1999–2002
- Cleary, Gottlieb, Steen & Hamilton, New York, International Lawyer, 2003

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 0 optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

HALLITUS JA HALLITUKSEN VALIOKUNNAT

JATKUU

Hallitus arvioi jäsentensä riippumattomuuden vuosittain hallinnointikoodin suositusten mukaisesti. Hallituksen suorittaman riippumattomuusarvioinnin perusteella kaikki hallituksen jäsenet Jari Ovaskaista lukuun ottamatta ovat riippumattomia yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista. Jari Ovaskainen on yhtiön merkittävä osakkeenomistaja.

Hallituksen toiminta

Hallituksen toiminnan perusteet on määritelty Suomen osakeyhtiölaissa. Osakeyhtiölain mukaan hallitus vastaa yhtiön hallinnon ja toimintojen asianmukaisesta järjestelystä. Toimitusjohtaja johtaa ja kehittää yhtiön päivittäistä toimintaa hallituksen ohjeiden mukaisesti.

Hallitus käsittelee kaikki asiat, jotka ovat Next Gamesin liiketoimintojen kannalta merkittäviä tai joilla on pitkän aikavälin vaikutuksia niihin. Hallituksen pääasiallisiin tehtäviin kuuluu muun muassa:

- Yhtiön kirjanpidon ja varainhoidon valvonnan asianmukainen järjestäminen
- Toimitusjohtajan valinnasta ja erottamisesta sekä tämän palkkiosta ja muista palvelusuhteen ehdoista päättäminen
- Next Gamesin strategiasta päättäminen
- Next Gamesin strategisten tavoitteiden ja liiketoimintasuunnitelmien toteutumisen valvonta ja
- Strategisesti tai taloudellisesti merkittävistä investoinneista, yritysostoista ja -myynneistä, liiketoimintajärjestelyistä sekä vastuusitoumuksista päättäminen.

Vuonna 2021 hallitus kokoontui 16 kertaa. Hallituksen jäsenten osallistuminen kokouksiin ilmenee alta.

	Asema	Hallituksen jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Petri Niemi	Puheenjohtaja	2017	Kyllä	16/16
Jari Ovaskainen	Jäsen	2013	Ei	16/16
Peter Levin	Jäsen	2014	Kyllä	12/16
Elina Anckar	Jäsen	2019	Kyllä	16/16
Xenophin Lategan*	Jäsen	2019	Kyllä	6/6
Nicholas Seibert	Jäsen	2019	Kyllä	15/16
Riikka Tieaho**	Jäsen	2021	Kyllä	10/10

*Xenophin Lategan oli hallituksen jäsen maaliskuuhun 2021 asti.

**Riikka Tieaho valittiin hallituksen jäseneksi maaliskuussa 2021.

Hallituksen oikeus saada sietoa

Yhtiön on varmistettava, että kaikki jäsenet saavat riittävästi tietoa yhtiön liiketoiminnasta, liiketoimintaympäristöstä ja taloudellisesta asemasta ja että mahdolliset uudet jäsenet on asianmukaisesti perehdytetty yhtiön toimintoihin.

Hallituksen valiokunnat

Hallitus päätti 23.2.2017 perustaa kaksi pysyvää valiokuntaa, tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan. Hallitus ei ole perustanut muita valiokuntia.

Valiokunnat valmistelevat hallituksen kokouksissa päätettäväksi tulevia asioita. Valiokunnilla ei ole omaa itsenäistä päätösvaltaa. Hallitus valitsee joka vuosi valiokuntien jäsenet hallituksen jäsenten keskuudesta. Sillä on myös oikeus erottaa valiokuntien jäseniä.

Varsinaisen yhtiökokouksen 31.3.2021 valitsema hallitus nimitti valiokuntiin seuraavat jäsenet:

Tarkastusvaliokunta:

Elina Anckar, puheenjohtaja

Petri Niemi, jäsen

Riikka Tieaho, jäsen

Palkitsemisvaliokunta:

Petri Niemi, puheenjohtaja

Jari Ovaskainen, jäsen

HALLITUS JA HALLITUKSEN VALIOKUNNAT JATKUU

Tarkastusvaliokunta

Hallitus on määritellyt tarkastusvaliokunnan tehtävät vahvistamissaan valiokunnan toimintaperiaatteissa. Tarkastusvaliokunnan tehtäviin kuuluu muun muassa yhtiön kirjanpito- ja taloudellisen raportointijärjestelmän valvominen ja kehittäminen sekä yhtiön lakisääteisen tilintarkastuksen valvominen. Lisäksi tarkastusvaliokunnan tehtävänä on seurata yhtiön hallinnointiin liittyviä asioita ja käytäntöjä sekä tarpeen mukaan tehdä hallintomallin kehittämiseen liittyviä aloitteita hallitukselle.

Tarkastusvaliokunta koostuu vähintään kahdesta ja enintään viidestä jäsenestä. Tarkastusvaliokunnan jäsenten tulee olla yhtiöstä riippumattomia ja vähintään yhden jäsenen on lisäksi oltava riippumaton merkittävistä osakkeenomistajista. Tarkastusvaliokunnan jäsenillä on oltava valiokunnan tehtävien edellyttämä pätevyys, ja vähintään yhdellä jäsenellä tulee olla asiantuntemusta erityisesti laskentatoimen tai kirjanpidon taikka tarkastuksen alalla.

Vuonna 2021 tarkastusvaliokunta kokoontui 2 kertaa.

Valiokunnan jäsenten osallistuminen kokouksiin ilmenee alta.

	Asema	Valiokunnan jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Elina Anckar	Puheenjohtaja	2019	Kyllä	2/2
Petri Niemi	Jäsen	2017	Kyllä	2/2
Riikka Tieaho*	Jäsen	2021	Kyllä	1/1

*Riikka Tieaho valittiin hallituksen jäseneksi maaliskuussa 2021.

Palkitsemisvaliokunta

Hallitus on määritellyt palkitsemisvaliokunnan tehtävät vahvistamissaan valiokunnan toimintaperiaatteissa. Palkitsemisvaliokunta avustaa hallitusta valmistelemaan Next Gamesin johtoryhmän ja muun henkilöstön palkitsemiseen liittyviä asioita. Lisäksi palkitsemisvaliokunnan tehtävänä on valmistella hallituksen jäsenten ja hallituksen valiokuntien jäsenten valintaa sekä arvioida toimitusjohtajan toimintaa ja valmistella johtoryhmän jäsenten toiminnan arviointia.

Palkitsemisvaliokunta koostuu kahdesta jäsenestä. Vuonna 2021 palkitsemisvaliokunta kokoontui 1 kerran.

Valiokunnan jäsenten osallistuminen kokouksiin ilmenee alta.

	Asema	Valiokunnan jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Petri Niemi	Puheenjohtaja	2020	Kyllä	1/1
Jari Ovaskainen	Jäsen	2020	Ei	1/1

Toimitusjohtaja

Toimitusjohtaja johtaa Next Gamesin päivittäistä toimintaa hallituksen vahvistamien strategisten periaatteiden ja tavoitteiden mukaisesti. Toimitusjohtaja myös valmistelee hallituksen päätettävät asiat sekä varmistaa, että yhtiön kirjanpito on lain mukainen ja että yhtiön varainhoito on järjestetty luotettavalla tavalla. Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana sekä ohjaa ja valvoo johtoryhmän muiden jäsenten toimintaa.

Hallitus nimittää toimitusjohtajan ja päättää toimitusjohtajalle maksettavasta palkkiosta ja toimitusjohtajasopimuksen muista ehdoista. Toimitusjohtaja nimitetään tehtäväänsä toistaiseksi. Yhtiön toimitusjohtajana toimii Teemu Huuhtanen.

Johtoryhmä

Toimitusjohtajan tukena toimii johtoryhmä, jonka kokoonpanon hallitus vahvistaa. Johtoryhmällä ei ole lakiin tai yhtiöjärjestykseen perustavaa toimivaltaa tai itsenäistä päätöksentekovaltaa, vaan johtoryhmä toimii neuvoa-antavana ja valmistelevana elimenä Next Gamesin toimivalle johdolle kuuluvissa asioissa. Vuoden 2021 alkaessa yhtiön johtoryhmässä oli kuusi jäsentä. Johtoryhmän uudelleenjärjestäytymisen jälkeen yhtiön johtoryhmässä oli seitsemän jäsentä vuoden 2021 lopussa. Johtoryhmä kokoontuu pääsääntöisesti kerran viikossa.

Yhtiö on nimittänyt talousjohtajan (Chief Financial Officer) vastaanottamaan markkinatunnusteluja yhtiön puolesta.

JOHTORYHMÄN JÄSENET



Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja

s. 1971

Suomen kansalainen

BBA, Preston University

Yhtiön toimitusjohtaja 2013 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, toimitusjohtaja, 2013–
- Rovio Entertainment Oy, Vice President, Mergers & Acquisitions, 2012–2013
- Sulake Corporation Oy, Executive Vice President, Mobile, Ad Sales, Business Development and Communications, 2011–2012
- Sulake Corporation Oy, Executive Vice President, Marketing and Business Development, 2006–2011
- Sulake Inc., President, 2006–2011
- Sulake Corporation Oy, Executive Vice President, Sales & Business Development, 2003–2006
- Small Planet Oy, Executive Vice President, 2002–2003
- Orchimedia Group Oy, Co-Founder and CEO, 1998–2002

Luottamustoimet:

- Dark May Oy, hallituksen varajäsen, 2016–
- Armada Interactive Oy, hallituksen jäsen, 2016–2020
- Rabbit Films Oy, hallituksen jäsen, 2016–
- MAG Interactive, hallituksen jäsen, 2014–
- Vaah Holdings Oy, hallituksen jäsen, 2013–
- Helsinki GameWorks Oy, hallituksen varajäsen, 2014–2015
- Pilke Helsinki Oy, hallituksen jäsen, 2012–2013

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 172 919 osaketta
- 30 000 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 844 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 22 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 140 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 250 000 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 266 720 osaketta.



Annina Salvén

Talousjohtaja

s. 1988

Suomen kansalainen

KTM (kauppatieteiden maisteri)

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2016

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, CFO 2016–
- Greenstep Oy, CFO Services 2012–2016
- Aktia Pankki Oyj, sijoitusneuvoja, 2008–2010 ja 2011–2012

Luottamustoimet:

- Oy Multivalue Development Ab, hallituksen varajäsen, 2016–
- Brittingham Viking Organization, hallituksen puheenjohtaja, 2015–2017
- Ab Djupsundsbygga Oy, hallituksen jäsen, 2014–2017
- Ostinato Oy, hallituksen jäsen, 2013–2016

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 67 656 osaketta
- 7 965 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 12 074 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 49 129 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja
- 100 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta.
- 150 000 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.

JOHTORYHMÄN JÄSENET

JATKUU



Saara Bergström

Viestintäjohtaja

s. 1979

Suomen kansalainen

FM (filosofian maisteri), yhteisöviestintä,
markkinoinnin tradenomi

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2014

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, Chief Communications Officer, 2021–
- Next Games, Chief Marketing Officer, 2014–
- Rovio Entertainment, VP, Marketing & Communications, 2013–2014
- Rovio Entertainment, Director, Consumer Engagement, 2011–2013
- Nokia, Marketing Manager, Community Management Lead, 2009–2011
- Nokia, Online Marketing Manager, 2008–2009
- Nokia, Marketing Specialist, 2007–2008
- Right Management, Communications Consultant, 2006–2007
- Freelance-toimittaja, erinäisiä julkaisuja, 2002–2005

Luottamustoimet:

- Suomen Markkinointiliitto, hallituksen jäsen 2017–2020
- Neogames, neuvonantaja 2017–2020
- Rovio Entertainment Corp, johtoryhmän jäsen 2013–2014

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 19 596 osaketta
- 19 726 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 500 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 60 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 100 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 50 000 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0.



Joonas Laakso

Henkilöstöjohtaja

s. 1978

Suomen kansalainen

BA in Arts, Media, Design Management
Johtoryhmän jäsen vuodesta 2020

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, Chief People & Culture Officer, 2020–
- Next Games, Development Director, 2019–2020
- Next Games, Executive Producer, The Walking Dead: No Man's Land, 2016–2019
- Next Games, Production Lead, 2015–2016
- Remedy Entertainment, Producer, 2013–2015
- Bugbear Entertainment, Producer, 2008–2013
- Canon Oy, New Media Coordinator, 2007–2008
- Zeeland Oy, Project Manager, 2005–2007

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 6 793 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 15 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 100 000 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0 osaketta.

JOHTORYHMÄN JÄSENET

JATKUU



Yiannis Alexopoulos

Kasvujohtaja

s. 1983

Kreikan kansalainen

MBA, Boston University Questrom School of Business

LL.B, National & Kapodistrian University of Athens, School of Law

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2020

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, Chief Growth Officer, 2020–
- Next Games, Games Marketing Director, 2020–2020
- Next Games, Performance Marketing Director, 2018–2020
- Spil Games, Director of User Acquisition, 2017–2018
- Spil Games, Head of User Acquisition, 2015–2017
- Unalis Corporation, Marketing Manager, 2014–2015
- Appier, Business Development Manager, 2012–2014

Luottamustoimet:

- Reducept, Advisor, 2020–
- Spil Games, Johtoryhmän jäsen, 2017–2018

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 21 495 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 15 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta
- 100 000 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0 osaketta.



Juha Matikainen

Operatiivinen johtaja

s. 1980

Suomen kansalainen

Kauppätieteiden maisteri

Yhtiön operatiivinen johtaja 2021 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, Chief Operating Officer, 2021–
- Next Games, Production Director, 2020–2021
- remote control productions, Operations Director, 2018–2020
- Armada Interactive, COO, 2015–2018
- Seriously Digital Entertainment, General Manager, 2013–2015
- Grey Area, CFO, 2011–2013

Luottamustoimet

- Armada Interactive, hallituksen jäsen, 2015–2018
- Dreamloop Games, hallituksen puheenjohtaja, 2018–2021
- remote control productions Finland, hallituksen puheenjohtaja, 2018–2020

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 74 599 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0

JOHTORYHMÄN JÄSENET

JATKUU



Tero Teelahti

Teknologiajohtaja

s. 1971

Suomen kansalainen

Kauppätieteiden maisteri

Yhtiön teknologiajohtaja 2021 alkaen

Keskeinen työkokemus:

- Next Games, Chief Technology Officer, 2021–
- Next Games, Technology Director, 2020–2021
- Armada Interactive, CEO and co-founder, 2018–2020
- Armada Interactive, CTO and co-founder, 2015–2018
- Basware, Chief architect, 2012–2015
- Avanade, Manager, 2010–2012
- Avanade, Senior Consultant, 2007–2010
- VBS Net, Consultant, 1998–2007

Luottamustoimet

- Armada Interactive, hallituksen jäsen, 2018–2020

Osakeomistukset:

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa:

- 0 osaketta
- 65 000 pääomaohjelman 2020 puitteissa annettua optio-oikeutta

Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2021 lopussa: 0

OHJAUSJÄRJESTELMÄT

Next Gamesin hallitus on hyväksynyt yhtiön sisäisessä valvonnassa, riskienhallinnassa ja sisäisissä tarkastuksissa noudatettavat periaatteet.

Sisäinen valvonta

Next Gamesin sisäisen valvonnan tavoitteena on varmistaa yhtiön toimintojen tehokkuus ja kannattavuus, liiketoimintariskien asianmukainen hallinta sekä laadittavien tietojen luotettavuus. Valvontajärjestelmän kautta valvotaan myös, että toimintaperiaatteita, annettuja ohjeita ja mahdollisia lähipiiritapahtumia noudatetaan.

Yhtiöllä ei ole erillistä sisäisen tarkastuksen yksikköä, eikä se tee sisäisiä tarkastuksia. Käytännössä sisäisestä valvonnasta vastaa taloushallinto talousjohtajan alaisuudessa. Tarkastusvaliokunta valvoo toimintoja ja arvioi yhdessä hallituksen kanssa taloushallintojen toimintaa ulkoisilta tilintarkastajilta saadun palautteen pohjalta. Tavoitteena on minimoida yhtiön riski jakamalla talousasioiden vastuu useamman tahon välille. Tähän sisältyy muun muassa johdon edustajien, toimitusjohtajan, talousjohtajan sekä hallituksen puheenjohtajan hyväksyntää edellyttävät rajat. Laskulle on saatava vähintään kaksi hyväksyntää, maksu- ja hyväksyntäoikeudet on erotettu, taloustietojen katselu- ja muokkausoikeuksia on rajoitettu, epäilyttävät tai kaksinkertaiset laskut estetään automaattisesti ja yleisiin hallinto- ja kirjanpitomenettelyihin sisältyy ulkoistettujen toimintojen ja kaikkien merkittävien kumppaneiden kuukausitarkastus.

Riskienhallinta

Next Gamesin riskienhallinnan tavoitteena on koordinoida ja kehittää riskien ja mahdollisuuksien järjestelmällistä arviointia osana ydinliiketoiminnan suunnittelua ja päätöksentekoprosessia. Yhtiö on määritellyt riskienhallintapolitiikan, jossa kuvataan Next Gamesin riskienhallinnan tavoitteet ja periaatteet, vastuut ja toimintatavat.

Next Gamesin riskienhallinnan tavoitteena on varmistaa yhtiön strategian toteutuminen, kannattava liiketoiminta, omistaja-arvo, vastuullisten toimintatapojen noudattaminen ja toiminnan jatkuvuus.

Next Games arvioi ja hallitsee riskejä liiketoimintalähtöisesti ja kokonaisvaltaisesti. Tämä tarkoittaa, että keskeisiä riskejä tunnistetaan, arvioidaan, hallitaan, seurataan ja niistä raportoidaan järjestelmällisesti osana yhtiön liiketoimintaa. Next Gamesin riskienhallinnassa sovelletaan seuraavia periaatteita:

- Tavoitteet asetetaan liiketoimintamahdollisuudet ja riskit huomioiden.
- Jatkuvuuden turvaamiseksi varmistetaan kriittiset toiminnot ja niiden tarvitsemat resurssit.
- Riskeistä ja riskienhallinnasta tiedotetaan sidosryhmille Next Gamesin hallinnointiperiaatteiden mukaisesti.
- Mahdollisuus väärinkäytöksiin tai laittomaan toimintaan minimoidaan.

Tätä riskienhallinnan mallia käytetään Next Gamesin tavoitteiden saavuttamista uhkaavien riskien tunnistamisessa. Riskien tunnistamisessa lähtökohtana ovat liiketoiminnan tavoitteet ja mahdollisuudet sekä määritelty riskinottohalu. Riskit priorisoidaan riskin merkityksen mukaisesti arvioimalla riskin toteutumisen vaikutuksia ja todennäköisyyttä sekä riskienhallintatoimenpiteitä.

Yhtiön johto vastaa riskienhallinnan toteuttamisesta. Jokaisen Next Gamesin työntekijän pitää tuntee ja hallita oman vastuualueensa riskit. Nimetyt johtoryhmän jäsenet ohjaavat ja kehittävät yhtiön riskienhallintaa sekä tukevat toimintoja riskienhallinnan toteuttamisessa ja riskien raportoinnissa.

Johtoryhmä valvoo säännöllisesti riskienhallintatoimenpiteiden toteuttamista sekä raportoi riskeistä ja riskienhallintatoimenpiteiden edistymisestä. Toimenpiteiden riittävyyttä ja vaikuttavuutta arvioidaan osana liiketoiminnan seurantaa. Tarvittaessa ryhdytään korjaaviin toimenpiteisiin.

Riskeistä ja hallintatoimenpiteistä raportoidaan Next Gamesin raportointivastuiden mukaisesti. Johtoryhmä arvioi ja päivittää riskiraportointia puolivuositain tai tarvittaessa neljännesvuositain. Riskikartta, merkittävimmät riskit ja epävarmuustekijät sekä niiden olennaiset muutokset ja hallintatoimenpiteet raportoidaan Next Gamesin hallitukselle.

Taloudellinen raportointi

Taloudellista raportointia ohjaavat yleiset toimintaperiaatteet. Tarkka taloudellinen raportointi tarkoittaa sitä, että laadittu tilinpäätös on todenmukainen ja asianmukainen selvitys yhtiön toiminnoista ja taloudellisesta asemasta ja ettei se sisällä tahallisia tai tahattomia virheitä tai puutteita esitetyissä luvuissa tai sisällössä. Sisäinen valvonta perustuu tässä kuvattuihin raportointimenettelyihin ja -periaatteisiin sekä yhtiön arvoihin, rehellisyyden kulttuuriin ja korkeisiin eettisiin standardeihin. Edellä mainittuja periaatteita tuetaan asianmukaisella koulutuksella sekä myönteisellä ja kurinalaisella työmoraalilla sekä palkkaamalla ja ylentämällä sopivia työntekijöitä.

Next Games siirtyi vuonna 2018 suomalaisesta tilinpäätöskäytännöstä (FAS) kansainväliseen tilinpäätöskäytäntöön (IFRS). Next Gamesin talousjohtaja vastaa taloushallinnon prosessien noudattamisesta ja sisäisen valvonnan toimintaympäristöstä. Taloushallinnon sekä sisäisen valvonnan toimintaperiaatteita päivitetään tarvittaessa, vähintään vuosittain. Päivitys kattaa taloudellisen raportoinnin sisällön sekä määraajat.

Yhtiöllä on käytössään pilvipalvelupohjainen kirjanpitojärjestelmä. Yhtiö on ulkoistanut kirjanpidon, palkanlaskennan sekä laskutuksen. Taloushallinnon rooleista yhtiöllä on sisäisesti vastuullaan analytiikka, controller-toiminto sekä talousjohto.

Yhtiö pyrkii jatkuvasti tunnistamaan merkittäviä tuloslaskelmaan vaikuttavia tekijöitä ja kehittämään omia järjestelmiään ja prosessejaan, jotta taloudellisen raportoinnin täydellisyys, olemassaolo sekä tarkkuus saadaan varmistettua.

O H J A U S J Ä R J E S T E L M Ä T

J A T K U U

Suunnittelu ja tulosraportointi

Next Games asettaa ja seuraa taloudellisia tavoitteita sekä pitkällä että lyhyellä aikavälillä. Pitkän aikavälin tavoitteet määritellään vastaamaan yhtiön kokonaissmissiota, -visiota, ja -strategiaa. Lyhyen aikavälin tavoitteet luodaan osana vuosittaista suunnitteluprosessia ja tavoitteiden toteutumista seurataan kuukausittain.

Budjetit päivitetään kuuden kuukauden välein. Ennusteita myynnin ja kassavirran kehityksestä seurataan ja päivitetään kuukausitasolla.

Yhtiö käyttää roadmap-mallia tunnistaakseen julkaistujen peliensä ratkaisevia ominaisuuksia ja niiden odotettuja vaikutuksia pelien suorituskykyyn. Samaa roadmap-mallia käytetään uusien pelien kehityksen suunnittelemiseen ja toteutukseen. Roadmap sisältää aikajanoja, määääaikoja, taloudellisia tavoitteita sekä vaiheita, joita pelien täytyy käydä läpi siirtyäkseen kehityksessä seuraavaan vaiheeseen.

Next Gamesin taloudellinen raportointi perustuu johdon kuukausiraportointimenettelyyn. Menettelyyn sisältyy tuloksessa tapahtuvien poikkeamien, budjetin, aikaisemman vuoden tuloksen ja liiketoiminnan uusimpien ennusteiden syvälinen analyysi. Menettelyssä tarkastellaan taloudellisia tietoja sekä keskeisiä suorituskykyindikaattoreita, jotka mittaavat operatiivista suorituskykyä niin liiketoimintayksiköiden kuin konsernin tasolla. Tavoitteena on varmistaa, että kaikki taloudellista tai operatiivista suorituskykyä ja taloushallintomenettelyjä koskevat poikkeamat

suunnitelmista tunnistetaan ja että niihin reagoidaan tehokkaasti, johdonmukaisesti ja ajantasaisesti.

Tilintarkastus

Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiön on valittava tilintarkastajakseen Patentti- ja rekisterihallituksen tilintarkastajarekisteriin merkitty tilintarkastusyhteisö. Tilintarkastajan toimikausi päättyy valintaa ensiksi seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Yhtiön tilintarkastajana toimii tilintarkastusyhteisö Deloitte Oy. Päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Mikko Lahtinen.

Lakisääteisestä tilintarkastuksesta on maksettu palkkioita yhteensä 67 500 euroa. Yhtiö maksoi tilintarkastajalle lisäksi Tilintarkastuslain (1141/2015) 1 luvun 1§ 2 kohdassa tarkoitetuista toimeksiannoista yhteensä 7 500 euroa, sekä palkkioita muista neuvontapalveluista yhteensä 30 450 euroa.

Sisäpiirihallinto

Next Games noudattaa First North -yhtiöiltä edellytettävällä tavalla sisäpiiriä koskevissa asioissa sovellettavan lainsäädännön ja Finanssivalvonnan standardien lisäksi Nasdaq Helsingin sisäpiiriohjetta sekä yhtiön omaa sisäpiiriohjetta.

Next Gamesin johtotehtävissä koskevia henkilöitä velvoittaa ns. suljettu ikkuna, joka alkaa 30 päivää ennen puolivuotiskatsauksen, liiketoimintakatsauksen tai tilinpäätöstiedotteen tai niihin liittyvien ennakkotietojen julkistamista ja jona aikana kyseiset henkilöt eivät saa käydä kauppaa Next Gamesin arvopapereilla. Suljettu ikkuna koskee myös yhtiön

vuosikertomusta. Suljettu ikkuna sisältää sen päivän, jona Next Games on julkistanut edellä mainitut tiedot.

Edellä kuvatun kaupankäyntirajoituksen piiriin kuuluu Next Gamesin johtohenkilöiden lisäksi myös yhtiön tilinpäätöksen, puolivuotiskatsauksen, liiketoiminta-katsauksen ja tilinpäätöstiedotteen laatimiseen osallistuvat henkilöt sekä henkilöt, jotka muutoin saavat säännöllisesti tietoa tilinpäätöksen, puolivuotis-katsauksen, liiketoimintakatsauksen ja tilinpäätös-tiedotteen sisällöstä ennen niiden julkistamista.

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. Yhtiön ja lähipiirin väliset liiketoimet ovat sallittuja, mikäli ne edistävät yhtiön toimintaa, liiketoimet tehdään hyväksyttävien ehdoin sekä markkinaehtoja noudattaen. Lisäksi lähipiiriliiketoimien on noudatettava voimassa olevia lakeja ja määräyksiä.

Yhtiön hallitus valvoo, arvioi ja päättää kaikista lähipiiritapahtumista, päättää lähipiiritoimista, jotka eivät ole yhtiön tavanomaista liiketoimintaa tai joita ei toteuteta tavanomaisin kaupallisin ehdoin. Kaikki lähipiiritapahtumat on eritelty tilinpäätöksen liitetiedoissa.

PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS 2021

Next Games pyrkii palkitsemisella parantamaan yhtiön kilpailukykyä ja pitkän aikavälin taloudellista menestystä, edistämään omistaja-arvon suotuisaa kehitystä sekä lisäämään yhtiön avaintyöntekijöiden sitoutumista.

Hallituksen jäsenten palkitseminen

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää varsinainen yhtiökokous. Hallituksen palkitsemisvaliokunta valmistelee hallituksen palkitsemista koskevat asiat.

Varsinainen yhtiökokous vahvisti 31.3.2021 hallituksen jäsenten vuosipalkkiot:

- Hallituksen puheenjohtaja 4 500 euroa kuukaudessa
- Hallituksen jäsenet 2 500 euroa kuukaudessa
- Tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan puheenjohtajalle ja jäsenille maksetaan lisäksi 1 000 euroa valiokuntien kokouksista

Palkkio maksetaan käteisenä.

Koska tietyt hallituksen jäsenet eivät muun muassa työnantajayhteisöjensä sääntöjen vuoksi välttämättä saa ottaa vastaan henkilökohtaisia palkkioita, palkkio maksetaan vain niille hallituksen jäsenille, jotka ovat ilmoittaneet yhtiölle haluavansa vastaanottaa palkkioita toimestaan hallituksen jäsenenä.

Hallituksen jäsenille on lisäksi maksettu kulukorvauksia yhtiön kulloinkin voimassa olevan ohjesäännön mukaisesti. Hallituksen jäsenillä ei ole lisäeläkejärjestelyitä yhtiön kanssa. Hallituksen jäsenet eivät ole oikeutettuja lisäetuihin näiden tehtävän päättyessä.

Toimitusjohtajan palkitseminen

Toimitusjohtajan palkitsemisesta ja muista eduista sekä toimisuhteen muista ehdoista päättää hallitus.

Muun johdon palkitseminen

Johtoryhmän muiden jäsenten palkitsemisesta päättää toimitusjohtaja.

Johtoryhmän jäsenet ovat heidän työ- tai palvelussuhteidensa päättyessä oikeutettuja palkkaan soveltuvan irtisanomisajan ajalta. Johtoryhmän jäsenet eivät ole oikeutettuja lisäetuihin työ- tai palvelussopimuksen päättyessä. Johtoryhmän jäsenten eläkkeet on järjestetty lakisääteisin eläkevakuutuksin, eikä johtoryhmän jäsenillä ole lisäeläkejärjestelyitä yhtiön kanssa.

Kannustinohjelmat

Tulosperusteinen kannustinjärjestelmä

Hallitus hyväksyy vuosittain yhtiön tulosperusteisen kannustinjärjestelmän. Palkitsemisvaliokunta valmistelee tulosperusteista kannustinjärjestelmää koskevat asiat. Kannustinjärjestelmän piiriin kuuluvat kaikki työntekijät sekä johtoryhmän jäsenet. Kannustinohjelma rakentuu myyntiin ja kannattavuuteen perustuvista tavoitteista ja kannustimien maksu edellyttää molempien tavoiteluokkien saavuttamista. Palkkio riippuu sovellettavasta myynti- ja kannattavuustasosta. Myynti- ja kannattavuustavoitteet määritellään yhtiön tasolla, sillä Next Games uskoo, että yhtiön kasvu edellyttää koko henkilöstön sitoutumista ja panosta. Työntekijän saaman kannusteen suuruus on riippuvainen siitä, kuinka kauan henkilö on työskennellyt Next Gamesilla, sillä yhtiö arvostaa pitkäjänteistä sitoutumista. Enimmillään kannusteet voivat olla työntekijän 12 kuukauden palkka. Kokonaisuudessaan yhtiön maksamat kannustimet eivät voi ylittää yhtä neljäsosaa yhtiön liikevoitosta ennen palkkioiden kirjaamista.

Vuonna 2020 hallitus hyväksyi yhtiön tulosperusteisen kannustinjärjestelmän vuodelle 2021. Yhtiö ei saavuttanut liikevoittoa vuonna 2021, joten tulosperusteisesta kannustinjärjestelmästä ei makseta palkkioita.

Osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Next Games laskee liikkeelle vuosittaisen optio-ohjelman, jonka piirissä on koko yhtiön henkilöstö. Yhtiöllä oli vuonna 2021 käytössä viisi (5) osakepohjaista kannustinjärjestelmää. Optioita on mahdollista myöntää yhtiön tai sen tytäryhtiöiden nykyisille tai tuleville työntekijöille, ulkopuolisille konsulteille, johdolle ja hallituksen jäsenille. Optioiden myöntäminen vaatii hallituksen päätöksen. Palkitsemisvaliokunta valmistelee optio-oikeuksien jakamista koskevat asiat pääomaohjelmien mukaisesti.

Pääomaohjelma 2015

Lokakuussa 2015 Next Games laski liikkeelle vuoden 2015 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien optio-oikeuksien yhteenlaskettu määrä on enintään 183 182. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on päätynyt. Optio-ohjelman merkintä aikataulu on yksilöllinen ja alkoi lokakuussa 2016. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä neljä (4) Next Gamesin uutta osaketta hintaan 2,66–5,10 euroa (epäsuora merkintahinta 0,67–1,28 euroa). Tilikauden aikana käytettiin 3 496 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2015 merkittiin 13 984 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2021 oli käyttämättä 75 398 optio-oikeutta, joka vastaa 301 592 osaketta. Yhtiön hallitus päätti pidennetystä merkintäaikataulusta, joka päättyy 31.12.2025.

PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS 2021 JATKUU

Pääomaohjelma 2017

Helmikuussa 2017 Next Games laski liikkeelle vuoden 2017 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 350 000 osaketta. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on päättynyt. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi helmikuussa 2018. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 1,14–7,90 euroa. Hallituksella on oikeus muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintähinnasta. Tilikauden aikana käytettiin 4 648 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2017 merkittiin 4 648 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2021 oli käyttämättä 113 469 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Yhtiön hallitus päätti pidennetystä merkintäaikataulusta, joka päättyy 31.12.2027.

Pääomaohjelma 2018

Heinäkuussa 2018 Next Games laski liikkeelle vuoden 2018 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 730 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota sai myöntää 15.1.2019 asti. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi heinäkuussa 2019. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 1,14–6,17 euroa. Tilikauden aikana käytettiin 7 500 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2018 merkittiin 7 500 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2021 oli käyttämättä 318 010 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää

osaketta. Yhtiön hallitus päätti pidennetystä merkintäaikataulusta, joka päättyy 31.12.2028.

Pääomaohjelma 2019

Heinäkuussa 2019 Next Games laski liikkeelle vuoden 2019 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 925 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota sai myöntää 21.11.2020 asti. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi heinäkuussa 2020. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 0,85–1,38 euroa. Hallituksella on oikeus muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintähinnasta. Tilikauden aikana käytettiin 15 650 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet) ja optio-oikeuksilla 2019 merkittiin 15 650 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2021 oli käyttämättä 591 985 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Yhtiön hallitus päätti pidennetystä merkintäaikataulusta, joka päättyy 31.12.2029.

Pääomaohjelma 2020

Helmikuussa 2020 Next Games laski liikkeelle optio-ohjelman vuosille 2020 & 2021. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 1 500 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota saa myöntää 31.12.2022 asti. Vuonna 2021 myönnettiin 1 290 020 optiota, ohjelmasta on myöntämättä 107 198 optiota. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi kesäkuussa 2021. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 0,96–2,29 euroa. Hallituksella on oikeus

muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintähinnasta. Tilikauden aikana käytettiin 3 450 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet) ja optio-oikeuksilla 2020 merkittiin 3 450 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2021 oli käyttämättä 1 362 053 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Yhtiön hallitus päätti pidennetystä merkintäaikataulusta, joka päättyy 31.12.2030.

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 pääätä, optio-oikeudet annetaan saajille vastikkeetta, ja osakkeiden merkintähinta määritellään kussakin pääomaohjelmassa. Yhtiö on tyypillisesti soveltanut 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. 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 eri 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 eri korvausta.

Vuonna 2021 rekisteröitiin optio-oikeuksien perusteella 57 807 uutta osaketta. Jokaisen merkitsijän osakkeiden merkintähinta määriteltiin pääomaohjelman ja optiosopimuksen mukaisesti.

Suunnattu osakeanti henkilöstölle

Tilikaudella 2021 ei järjestetty suunnattua osakeantia henkilöstölle.

PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS 2021
JATKUU

Next Gamesin hallituksen jäsenille maksetut palkkiot 2020–2021

	Palkkio työstä hallituksessa 2021	Palkkio työstä hallituksessa 2020	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2021	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2020
EUR tuhatta				
Petri Niemi	54	54	–	–
Jari Ovaskainen	–	–	–	–
Peter Levin	30	30	–	–
Xenophin Lategan	7,5	30	–	–
Elina Anckar	30	30	–	–
Nicholas Seibert	–	–	–	–
Riikka Tieaho	–	–	–	–

Toimitusjohtajalle maksetut palkat ja annetut optio-oikeudet 2020–2021

	Palkka 2021	Palkka 2020	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2021	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2020
EUR miljoonaa				
Toimitusjohtaja	0,4	0,2	250	–

Muulle johdolle maksetut palkat ja annetut optio-oikeudet 2020–2021

	Palkka 2021	Palkka 2020	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2021	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2020
EUR miljoonaa				
Johtoryhmä (pl. toimitusjohtaja)	0,9	0,7	415	–

Toimitusjohtajan sekä johtoryhmän palkat sisältää seuraavat erät: rahapalkka, muuttuvat palkitsemisen osat kuten lyhyen ja pitkän aikavälin kannustinjärjestelmiin perustuvat taloudelliset etuudet, kiinteät ja muuttuvat palkitsemisen osat, lisäeläkemaksut, sekä muut taloudelliset etuudet, kuten luontoisetuudet, allekirjoittamispalkkio, sitouttamiskorvaus tai erokorvaus.

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JA TILINPÄÄTÖS

Hallituksen toimintakertomus ja tilinpäätös	55
Hallituksen toimintakertomus	56
Konsernitilinpäätös	64
Konsernitilinpäätöksen liitetiedot	67
1. Laadintaperiaatteet	67
2. Liiketulos	68
3. Liiketoiminnan varat ja velat	73
4. Yrityssotot ja investoinnit	76
5. Konsernin pääoma ja riskit	80
6. Muut liitetiedot	89
Emoyhtiön tilinpäätös	92
Emoyhtiön tilinpäätöksen liitetiedot	95
Tilinpäätöksen ja toimintakertomuksen allekirjoitukset	101
Tilinpäätösmerkintä	102
Tilintarkastuskertomus	103

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 mobiilipeliyrittäjä. 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 peliä 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. Projekt 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 ehtoiseslla 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 käyttökate (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 liike-tulos (EBIT)	3,6	4,8	2,1
Julkaisutoiminnan poistot	2,0	1,6	1,6
Julkaisutoiminnan käyttö-kate (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. Viivästyksset pelien kehittämisessä voivat johtaa muun muassa odotetun liikevaihdon syntymisen viivästymiseen 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 omaisuuseriästä.

Uusiin lisenssisopimuksiin saattaa liittyä ennakkomaksuja, jotka ovat vähennettävissä tulevista rojaltimaksuista, mutta mikäli uusiin lisenssisopimuksiin liittyvä projekti lopetetaan, Next Games joutuu tekemään ennakkomaksujen alaskirjaukset.

Tulevaisuuteen ja yllättäviin tapahtumiin liittyvät riskit

Next Gamesin liiketoiminnalle merkittävien lisenssisopimusten päättymisen 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 yhtiökokoukutsun 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 liike-tulos	-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
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-9,9	-9,5	-17,6

Julkaisutoiminnan liike-tulos (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-hyödykkeiden 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 liike-tulos = Liiketulos (EBIT) oikaistuna IFRS 2:n mukaisilla osakeperusteisilla maksuilla ja poistoilla, lukuun ottamatta IFRS 16:n mukaisia toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja.

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

Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) = Julkaisutoiminnan liike-tulos (EBIT) oikaistaan poistoilla.

Omavaraisuusaste

Oma pääoma yhteensä

Taseen loppusumma - Saadut ennakot

x100

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
EUR miljoonaa	Viittaus	Osakepääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2021		0,1	61,7	-42,4	19,4
Tilikauden voitto (tappio)				-5,3	-5,3
Tilikauden laaja tulos				-5,3	-5,3
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:			
Liikesaamisten 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	-2,1	-3,4
Valuuttakurssierot	0,2	-0,3
Rahavarat 1.1.	5,8	4,3
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 esittämisvaluutta. 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 purkuoptyot (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 saatuu 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 vuosikausia 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 virtuaalivaluuttaa. Virtuaalivaluuttaa voi käyttää ainoastaan virtuaalisten tuotteiden ostamiseen, eikä käyttämättä jäänyttä valuuttaa palauteta. Yhdessä pelissä ostettua virtuaalivaluuttaa 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.

Transaktiohint. 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 tietyn 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 virtuaalivaluutta. Pelaaja voi peliä pelatessaan ansaita myös ilmaista virtuaalivaluutta, 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 myyntimääristä 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 jaksetetaan tuotettuja palveluita vastaaviksi kuluiksi systemaattisella perusteella yhdenmukaisesti sen kanssa, kuinka palveluja, joihin nämä omaisuuserät 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 jaksetetaan. Vaikka johto uskoo arvioiden olevan kohtuullisia perustuen olemassa olevaan historialliseen tietoon, arvioihin ja oletuksiin liittyy riskiä ja epävarmuutta.

Pelien olosuhteissa ja suorituskvyissä 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. Yleiskuluerroin 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 kuluksi 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.

TUOTETTUJA 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 pohjatutuvat 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
J A T K U U

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

TUOTETTUJEN 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 suoritettuja maksuja 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 hankintamenoon. 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
J A T K U U

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 vuokra-sopimukseen, 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
Tuotetettuja 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 tarkastelukausilta.

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 hankintamenoön 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 säädettyjä tai käytännössä hyväksyttyjä 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
J A T K U U

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

EUR miljoonaa	1.1.2021	Muutos	31.12.2021
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 edellisien 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 pelilisenssioikeuksista, 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
J A T K U U

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

EUR miljoonaa	Liikearvo	Aktivoidut kehitysmenot	Muut aineettomat hyödykkeet	Yhteensä
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 hankintamenoon vähennettynä kertyneillä poistoilla ja mahdollisilla arvonalentumisilla. Mahdolliset hankintaan tai hyödykkeen valmistamiseen liittyvät rahoituskustannukset aktivoidaan mukaan hyödykkeen hankintamenoon. 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 velvoitteet
- 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 valuuttariski, 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 vaatimuksiin suorituskyvyllä (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 käyttäjiä 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 velvoitteet 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

SIOJITETUN VAPAAN 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 pääätä, 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 ehtoisista 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 ehtoistille liiketoimille 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 liikelle 2021	Laskettu liikelle 2020	Laskettu liikkeelle 2019	
	2020	2020	2019	2017 & 2018
Hinnoittelumalli	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes
Käypä arvo 31.12.	1,26 €	0,85 €	0,58 €	0,78 €
Odotettu volatiliteetti	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
J A T K U U

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 luottoriskipreemio. Lisäluoton korkoetu käsitellään avustuksena ja jaksotetaan tuotoksi yhtiön tuloslaskelmaan. Alhaisemmasta korosta muodostuva korkoetu tuloutetaan projektin kulujen syntymisen kanssa samaan aikaan.

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT
J A T K U U

RAHOITUSVELAT

EUR miljoonaa	Valuutta	Käypä arvo	Lopullinen eräpäivä	Kirjanpitoarvo	
				2021	2020
Lainaaaja					
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 omaisuuserä 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 hankintamenoon 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 omaisuuserän 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
J A T K U U

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 velvoitteet

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 etuuspohjaisiin etuuksiin. Konsernilla ei ole etuuspohjaisia 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
 - Tapahtumat 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
J A T K U U

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 vähennyskelvottomat 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 käyttöpääoman 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.

Yhtiön 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 sopimuksiin 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.

Yhtiön tilinpäätöksen liitetiedot

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 lisenssisopimuksiin liittyy 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		
Avustussaamiset	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

JATKU U

VAKUUDET 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 yrittyskiinnitys. 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 kuuluminen 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 lisättynä 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

TILINPÄÄTÖS MERKINTÄ

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Helsingissä 11.3.2022

Deloitte Oy
Tilintarkastusyhteisö

Mikko Lahtinen
KHT

TILINTARKASTUSKERTOMUS

Next Games Oyj:n yhtiökokoukselle

Tilinpäätöksen tilintarkastus

Lausunto

Olemme tilintarkastaneet Next Games Oyj:n (y-tunnus 2536072-3) tilinpäätöksen tilikaudelta 1.1.–31.12.2021. Tilinpäätös sisältää konsernin laajan tuloslaskelman, taseen, laskelman oman pääoman muutoksista, rahavirtalaskelman ja liitetiedot, mukaan lukien yhteenveto merkittävimmistä tilinpäätöksen laatimisperiaatteista, sekä emoyhtiön tuloslaskelman, taseen, rahoituslaskelman ja liitetiedot.

Lausuntonamme esitämme, että

- konsernitilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan konsernin taloudellisesta asemasta sekä sen toiminnan tuloksesta ja rahavirroista EU:ssa käyttöön hyväksytyjen kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti
- tilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan emoyhtiön toiminnan tuloksesta ja taloudellisesta asemasta Suomessa voimassa olevien tilinpäätöksen laatimista koskevien säännösten mukaisesti ja täyttää lakisääteiset vaatimukset.

Lausunnon perustelut

Olemme suorittaneet tilintarkastuksen Suomessa noudatettavan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti. Hyvän tilintarkastustavan mukaisia velvollisuuksiamme kuvataan tarkemmin kohdassa Tilintarkastajan velvollisuudet tilinpäätöksen tilintarkastuksessa.

Olemme riippumattomia emoyhtiöstä ja konserniyrityksistä niiden Suomessa noudatettavien eettisten vaatimusten mukaisesti, jotka koskevat suorittamaamme tilintarkastusta ja olemme täyttäneet muut näiden vaatimusten mukaiset eettiset velvollisuutemme.

Käsityksemme mukaan olemme hankkineet lausuntomme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä.

Tilinpäätöstä koskevat hallituksen ja toimitusjohtajan velvollisuudet

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat tilinpäätöksen laatimisesta siten, että konsernitilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan EU:ssa käyttöön hyväksytyjen kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti ja siten, että tilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan Suomessa voimassa olevien tilinpäätöksen laatimista koskevien säännösten mukaisesti ja täyttää lakisääteiset vaatimukset. Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat myös sellaisesta sisäisestä valvonnasta, jonka ne katsovat tarpeelliseksi voidakseen laatia tilinpäätöksen, jossa ei ole väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvaa olennaista virheellisyyttä.

Hallitus ja toimitusjohtaja ovat tilinpäätöstä laatiessaan velvollisia arvioimaan emoyhtiön ja konsernin kykyä jatkaa toimintaansa ja soveltuvissa tapauksissa esittämään seikat, jotka liittyvät toiminnan jatkuvuuteen ja siihen, että tilinpäätös on laadittu toiminnan jatkuvuuteen perustuen. Tilinpäätös laaditaan toiminnan jatkuvuuteen perustuen, paitsi jos emoyhtiö tai konserni aiotaan purkaa tai toiminta lakkauttaa tai ei ole muuta realistista vaihtoehtoa kuin tehdä niin.

Tilintarkastajan velvollisuudet tilinpäätöksen tilintarkastuksessa

Tavoitteenamme on hankkia kohtuullinen varmuus siitä, onko tilinpäätöksessä kokonaisuutena väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvaa olennaista virheellisyyttä, sekä antaa tilintarkastuskertomus, joka sisältää lausuntomme. Kohtuullinen varmuus on korkea varmuustaso, mutta se ei ole tae siitä, että olennainen virheellisyys aina havaitaan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti suoritettavassa tilintarkastuksessa. Virheellisyyksiä voi aiheutua väärinkäytöksestä tai virheestä, ja niiden katsotaan olevan olennaisia, jos niiden yksin tai yhdessä voisi kohtuudella odottaa vaikuttavan taloudellisiin päätöksiin, joita käyttäjät tekevät tilinpäätöksen perusteella.

Hyvän tilintarkastustavan mukaiseen tilintarkastukseen kuuluu, että käytämme ammatillista harkintaa ja säilytämme ammatillisen skeptisyyden koko tilintarkastuksen ajan. Lisäksi:

- Tunnistamme ja arvioimme väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvat tilinpäätöksen olennaisen virheellisyyden riskit, suunnittelemme ja suoritamme näihin riskeihin vastaavia tilintarkastustoimenpiteitä ja hankimme lausuntomme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä. Riski siitä, että väärinkäytöksestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, on suurempi kuin riski siitä, että virheestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, sillä väärinkäytökseen voi liittyä yhteistoimintaa, väärentämistä, tietojen tahallista esittämättä jättämistä tai virheellisten tietojen esittämistä taikka sisäisen valvonnan sivuuttamista.
- Muodostamme käsityksen tilintarkastuksen kannalta relevantista sisäisestä valvonnasta pystyäksemme suunnittelemaan olosuhteisiin nähden asianmukaiset tilintarkastustoimenpiteet mutta emme siinä tarkoituksessa, että pystyisimme antamaan lausunnon emoyhtiön tai konsernin sisäisen valvonnan tehokkuudesta.
- Arvioimme sovellettujen tilinpäätöksen laatimisperiaatteiden asianmukaisuutta sekä johdon tekemien kirjanpidollisten arvioiden ja niistä esitettävien tietojen kohtuullisuutta.
- Teemme johtopäätöksen siitä, onko hallituksen ja toimitusjohtajan ollut asianmukaista laatia tilinpäätös perustuen oletukseen toiminnan jatkuvuudesta, ja teemme hankkimamme tilintarkastusevidenssin perusteella johtopäätöksen siitä, esiintyykö sellaista tapahtumiin tai olosuhteisiin liittyvää olennaista epävarmuutta, joka voi antaa merkittävää aihetta epäillä emoyhtiön tai konsernin kykyä jatkaa toimintaansa. Jos johtopäätöksemme on, että olennaista epävarmuutta esiintyy, meidän täytyy kiinnittää tilintarkastuskertomuksessamme lukijan huomiota epävarmuutta koskeviin tilinpäätöksessä

TILINTARKASTUSKERTOMUS

JATKUU

esitettäviin tietoihin tai, jos epävarmuutta koskevat tiedot eivät ole riittäviä, mukauttaa lausuntomme. Johtopäätöksemme perustuvat tilintarkastuskertomuksen antamispäivään mennessä hankittuun tilintarkastusevidenssiin. Vastaiset tapahtumat tai olosuhteet voivat kuitenkin johtaa siihen, ettei emoyhtiö tai konserni pysty jatkamaan toimintaansa.

- Arvioimme tilinpäätöksen, kaikki tilinpäätöksessä esitettävät tiedot mukaan lukien, yleistä esittämistapaa, rakennetta ja sisältöä ja sitä, kuvastaako tilinpäätös sen perustana olevia liiketoimia ja tapahtumia siten, että se antaa oikean ja riittävän kuvan.
- Hankimme tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä konserniin kuuluvia yhteisöjä tai liiketoimintoja koskevasta taloudellisesta informaatiosta pystyäksemme antamaan lausunnon konsernitiilinpäätöksestä. Vastaamme konsernin tilintarkastuksen ohjauksesta, valvonnasta ja suorittamisesta. Vastaamme tilintarkastuslausunnosta yksin.

Kommunikoimme hallintoelinten kanssa muun muassa tilintarkastuksen suunnitellusta laajuudesta ja ajoituksesta sekä merkittävistä tilintarkastushavainnoista, mukaan lukien mahdolliset sisäisen valvonnan merkittävät puutteellisuudet, jotka tunnistamme tilintarkastuksen aikana.

Muut raportointivelvoitteet

Muu informaatio

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat muusta informaatiosta. Muu informaatio käsittää toimintakertomuksen ja vuosikertomukseen sisältyvän informaation, mutta se ei sisällä tilinpäätöstä eikä sitä koskevaa tilintarkastuskertomustamme.

Tilinpäätöstä koskeva lausuntomme ei kata muuta informaatiota.

Velvollisuutenamme on lukea muu informaatio tilinpäätöksen tilintarkastuksen yhteydessä ja tätä tehdessämme arvioida, onko muu informaatio olennaisesti ristiriidassa tilinpäätöksen tai tilintarkastusta suoritettaessa hankkimamme tietämyksen kanssa tai vaikuttaako se muutoin olevan olennaisesti virheellistä. Toimintakertomuksen osalta velvollisuutenamme on lisäksi arvioida, onko toimintakertomus laadittu sen laatimiseen sovellettavien säännösten mukaisesti.

Lausuntonamme esitämme, että toimintakertomuksen ja tilinpäätöksen tiedot ovat yhdenmukaisia ja että toimintakertomus on laadittu toimintakertomuksen laatimiseen sovellettavien säännösten mukaisesti.

Jos teemme suorittamamme työn perusteella johtopäätöksen, että muussa informaatiossa on olennainen virheellisyys, meidän on raportoitava tästä seikasta. Meillä ei ole tämän asian suhteen raportoitavaa.

Helsingissä 11. päivänä maaliskuuta 2022

Deloitte Oy

Tilintarkastusyhteisö

Mikko Lahtinen

KHT

Lisätietoja	105
Tietoa sijoittajille	106

LISÄTIETOJA

TIETOA SIJOITTAJILLE

Next Gamesilla on poikkeuksellisen suuri osakkeenomistajakunta First North -yhtiölle, osakkeenomistajia oli 8 369 vuoden 2021 lopussa.

Kasvua vuoden 2017 listautumisannista on 140 prosenttia. Suuri osakaskanta varmistaa paremman maksuvalmiuden ja vuonna 2021 käytiin kauppaa 14,7 miljoonalla osakkeella.

Next Games on sitten listautumisensa päättänyt vapaaehtoisesti pyrkiä noudattamaan tiukempaa hallintotapaa kuin mitä First North -markkinapaikalla vaaditaan tarjotakseen sijoittajille lisää läpinäkyvyyttä sekä vertailukelpoisuutta verrattuna muihin yhtiöihin kansainvälisesti. Yhtiön raportointi on ollut kansainvälisten IFRS-standardien mukaista vuodesta 2018 alkaen.

Sijoittajasuhteet yhteystiedot
Osoitteesta www.nextgames.com/fi/sijoittajille löytyy lisätietoa Next Gamesista sijoituskohteena. Ota yhteyttä: investors@nextgames.com

Annina Salvén
Talousjohtaja
+358 (0) 40 588 3167
investors@nextgames.com

Saara Bergström
Viestintäjohtaja
+358 (0) 50 4833896

Hyväksytty neuvonantaja:
Alexander Corporate Finance Oy,
puh. +358 50 520 4098

20 Suurinta osakkeenomistajaa

Next Games Oyj 20 suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2021		Osakkeet	% osakkeista
1	Ovaskainen Jari Juhani Rainer	8 578 068	28,53
2	Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,23
3	Achrén Joakim Tomas Johan	877 901	2,92
4	Jumisko Jaakko Ensio	690 246	2,30
5	Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	620 000	2,06
6	Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	589 066	1,96
7	Achrén Mikael Jan Kennet	533 549	1,77
8	Lions Gate Entertainment Inc.	524 461	1,74
9	Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	279 678	0,93
10	OP-Suomi Mikroyhtiöt Esr	272 784	0,91
11	Vaah Holdings Oy	266 720	0,89
12	Vartia Arvo Arnar Antero	262 995	0,87
13	Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,58
14	Ikola Ville Antero	162 000	0,54
15	Nuard Ventures Oy	150 000	0,50
16	Vilpo Oy	150 000	0,50
17	Hollming Toni Kristian	144 574	0,48
18	Danske Invest Suomi Osake	139 094	0,46
19	Cunzi Sylvain Gérard Lionel	110 024	0,37
20	Pardon Christophe	107 637	0,36

	Osakkeet	% osakkeista
20 suurinta osakkeenomistajaa yhteensä	15 603 391	51,90
Hallintarekisteröityjä	6 481 041	21,56
Muut osakkeet	7 979 363	26,54
Yhteistilillä	33 776	0,11
Yhteensä	30 063 795	100,00

Osakkeiden määrä	Osakkeenomistajat	%	Osakkeet	%
1-100	3 208	38,33	145 703	0,49
101-1,000	3 978	47,53	1 473 611	4,90
1,001-10,000	1 040	12,43	2 962 144	9,85
10,001-100,000	119	1,42	3 435 153	11,43
100,001-1,000,000	22	0,26	8 242 023	27,42
> 1,000,000	2	0,02	13 771 385	45,81

Yhteensä	8 369	100,00	30 030 019	99,89
Joista hallintarekisteröityjä	9		6 481 041*	21,56
Yhteistilillä			33 776	0,11

Liikkeeseenlaskettu määrä	30 063 795	100,00
* AMC Networkin omistusosuus 14,81 %, eli 4 451 488 osaketta, sisältyy hallintarekisteröityihin osakkeisiin		



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

