



Next Games Oyj

Listautuminen Nasdaq Helsinki Oy:n First North Finland -markkinapaikalle**Listautumisanti alustavasti enintään 4 003 000 A-sarjan osaketta****Alustava hintaväli 7,50 – 7,90 euroa osakkeelta**

Next Games Oyj ("Yhtiö" tai "Next Games") pyrkii keräämään noin 30 miljoonan euron bruttovarat tarjoamalla uusia Yhtiön A-sarjan osakkeita ("Tarjottavat Osakkeet") merkittäväksi ("Listautumisanti"). Tarjottavien Osakkeiden määrä määräytyy lopullisen osakekohtaisen merkintähinnan ("Lopullinen Merkintähinta") perusteella. Yhtiö laskisi liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskikohdassa, ja että Henkilöstöannissa (kuten määritelty jäljempänä) merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta näihin Tarjottaviin Osakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla. Tarjottavat Osakkeet tarjotaan merkittäväksi (i) yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa ("Yleisöanti"), (ii) institutionaalisille sijoittajille Suomessa ja, soveltuvin osin, kansainvälisesti ("Instituutioanti") ja (iii) Yhtiön Henkilöstölle (kuten määritelty jäljempänä) ("Henkilöstöanti"). Listautumisannin pääjärjestäjänä toimii Danske Bank A/S, Helsingin sivukonttori ("Danske Bank" tai "Pääjärjestäjä").

Yleisöannin ja Henkilöstöannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 klo 10.00 ja päättyy 21.3.2017 klo 16.00, ellei merkintäaika keskeytetä tai pidennetä. Instituutioannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 klo 10.00 ja päättyy 23.3.2017 klo 12.00, ellei merkintäaika keskeytetä tai pidennetä. Tarjottavien Osakkeiden alustava hintaväli on 7,50 – 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta ("Alustava Hintaväli") jäljempänä tässä esitteessä ("Esite") kuvatun mukaisesti. Lopullinen Merkintähinta julkistetaan yhtiötiedotteella arviolta 23.3.2017. Listautumisannin tarkemmat ehdot on esitetty tämän Esitteen kohdassa "Listautumisannin ehdot". Swedbank Robur Fonder AB, tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen, Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma ja tietyt VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot ovat antaneet Listautumisantiin liittyen merkintäsitoumuksia, joiden mukaisesti ne sitoutuvat merkitsemään yhteensä 3 560 000 Tarjottavaa Osaketta Lopulliseen Merkintähintaan. Tämän lisäksi AMC Networks Ventures LLC on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan 1,725 miljoonalla eurolla, miltä osin merkintähinta maksettaisiin kuittamalla AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyt saatava. Listautumisannin yhteydessä Yhtiö voi laskea liikkeeseen suunnatusti Lopullisella Merkintähinnalla enintään 569 500 A-sarjan Osaketta ("Lisäosakkeet") yksinomaan mahdollisten ylikysyntätilanteiden kattamiseksi. Yhtiö voi sitoutua ostamaan Pääjärjestäjältä takaisin korkeintaan Lisäosakkeiden määrää vastaavan määrän A-sarjan osakkeita, jotka Pääjärjestäjä voi myydä Lopullisella Merkintähinnalla ("Myyntioptio") Yhtiölle 30 päivän ajan Yhtiön A-sarjan osakkeiden kaupankäynnin alkamisesta Nasdaq Helsinki Oy:n ("Helsingin Pörssi") ylläpitämällä monenkeskisellä Nasdaq First North Finland -markkinapaikalla ("First North"). Ennen Listautumisantia mitkään Yhtiön osakkeet eivät ole olleet kaupankäynnin kohteena millään säännellyllä markkinalla tai monenkeskisessä kaupankäyntijärjestelmässä. Yhtiö tulee jättämään listalleottohakemuksen Helsingin Pörssille Yhtiön A-sarjan osakkeiden listaamiseksi First Northissa kaupankäyntitunnuksella NXTGMS ("Listautuminen"). Osakkeiden ensimmäisen kaupankäyntipäivän First Northissa arvioidaan olevan 24.3.2017. Mikäli Helsingin Pörssi hyväksyy Yhtiön listalleottohakemuksen Yhtiön First North Nordic Rulebook -sääntöjen ("First North -säännöt") mukaisena hyväksyttynä neuvonantajana tulee toimimaan Danske Bank.

First North on vaihtoehtoinen markkinapaikka, jota ylläpitää Helsingin Pörssi. First North -yhtiöihin ei sovelleta samoja sääntöjä kuin säännellyillä markkinapaikoilla. First North -yhtiöt noudattavat pienille kasvuyhtiöille sovellettuja, vaatimustasoltaan alhaisempia sääntöjä. First North -yhtiöihin sijoittaminen saattaa sisältää suuremman riskin kuin päämarkkinoiden yhtiöihin sijoittaminen. Kaikilla First North -markkinapaikan yhtiöillä on hyväksytty neuvonantaja, joka valvoo, että sääntöjä noudatetaan. Helsingin Pörssi hyväksyy hakemuksen kaupankäynnin kohteeksi ottamisesta.

Tätä Esitettä ei saa lähettää kokonaan tai osittain eikä suoraan tai välillisesti kenellekään Yhdysvalloissa, Australiassa, Etelä-Afrikassa, Hongkongissa, Japanissa, Kanadassa, tai Singaporessa taikka millään sellaisella alueella, jossa tämän Esitteen tai Tarjottavien Osakkeiden toimittaminen tai tarjouksen tekeminen Tarjottavista Osakkeista ei olisi sallittua, olevalle henkilölle. Tarjottavia Osakkeita ei saa, suoraan tai välillisesti, tarjota, myydä, jälleenmyydä, siirtää eikä toimittaa mihinkään tällaiseen maahan, ellei Yhtiö yksinomaisen harkintansa mukaan päättää toisin. Tämä Esite ei ole tarjous Tarjottavien Osakkeiden myymiseksi Yhdysvaltoihin tai Yhdysvalloissa, eikä Tarjottavia Osakkeita ole rekisteröity eikä niitä rekisteröidä Yhdysvaltain vuoden 1933 arvopaperilain, muutoksineen ("Yhdysvaltain arvopaperilaki") tai minkään Yhdysvaltain osavaltion arvopaperilakien mukaisesti, eikä niitä siten saa tarjota tai myydä suoraan tai välillisesti Yhdysvalloissa tai Yhdysvaltoihin ilman Yhdysvaltain arvopaperilain rekisteröintivaatimuksista säädettyä poikkeusta ja soveltuvia Yhdysvaltain osavaltioiden arvopaperilakeja noudattaen. Tarjottavia Osakkeita tarjotaan ja myydään ainoastaan Yhdysvaltojen ulkopuolella siten, että se täyttää Yhdysvaltain arvopaperilain Regulation S -säännösten "offshore transaction" määritelmän, ja muutoin kyseistä säännöstöä noudattaen.

Tarjottaviin Osakkeisiin sijoittamiseen liittyy riskejä. Lisätietoja on esitetty kohdassa "Riskitekijät".

Pääjärjestäjä

The logo for Danske Bank, consisting of the word 'Danske' in white on a dark blue background and the word 'Bank' in blue on a white background, separated by a vertical line.

TIETTYJÄ ESITETTÄ KOSKEVIA TIETOJA

Yhtiö on Listautumisannin yhteydessä laatinut tämän Esitteen seuraavien säädösten mukaisesti: arvopaperimarkkinalaki (746/2012, muutoksineen) (**”Arvopaperimarkkinalaki”**), Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin 2003/71/EY täytäntöönpanosta esitteiden sisältämien tietojen, esitteiden muodon, viittauksina esitettävien tietojen, julkistamisen ja mainonnan osalta 29.4.2004 annettu Euroopan komission asetus (EY) N:o 809/2004, muutoksineen, (Liitteet III, XXII ja XXV), valtiovarainministeriön asetus arvopaperimarkkinalain 3–5 luvussa tarkoitetuista esitteistä (20.12.2012/1019) sekä Finanssivalvonnan määräykset ja ohjeet.

Finanssivalvonta on hyväksynyt tämän Esitteen, mutta ei vastaa siinä esitettyjen tietojen oikeellisuudesta. Tätä Esitettä koskevan Finanssivalvonnan hyväksymispäätöksen diaarinumero on FIVA 5/02.05.04/2017. Esite on laadittu suomen kielellä. Lisäksi sen perusteella on laadittu englanninkielinen asiakirja. Tämän Esitteen ja englanninkielisen asiakirjan jakelua koskevat rajoitukset poikkeavat toisistaan. Finanssivalvonta ei ole hyväksynyt englanninkielistä asiakirjaa. Mikäli Esitteen ja englanninkielisen asiakirjan välillä on eroavaisuuksia, suomenkielinen Esite on ratkaiseva. Esitteeseen ja englanninkieliseen asiakirjaan sekä Listautumisasiintin liittyvät oikeudelliset seikat määräytyvät Suomen lain mukaan, ja suomalaisilla tuomioistuimilla on yksinomainen toimivalta mahdollisissa Esitteeseen, englanninkieliseen asiakirjaan tai Listautumisasiintin liittyvissä riidoissa.

Tässä Esitteessä ilmaiset **”Yhtiö”** ja **”Next Games”** tarkoittavat Next Games Oyj:tä ja sen tytäryhtiöitä yhdessä, ellei asiayhteydestä selvästi ilmene, että ilmaisulla tarkoitetaan vain Next Games Oyj:tä, sen tytäryhtiötä tai liiketoimintaryhmää tai joitakin näistä yhdessä. Viittaukset ja seikat liittyen Yhtiön osakepääomaan tai Yhtiön hallintoon tarkoittavat kuitenkin Next Games Oyj:n osakepääomaa ja hallintoa. Tässä Esitteessä ilmaisu **”Osakkeet”** viittaa kaikkiin Next Games Oyj:n osakkeisiin (sisältäen Tarjottavat Osakkeet), ellei asiayhteydestä selvästi ilmene, että ilmaisulla tarkoitetaan tiettyä Osakkeiden lajia. Tässä Esitteessä ilmaiset **”Hallitus”**, **”Toimitusjohtaja”**, **”Johtoryhmä”** ja **”Yhtiöjärjestys”** viittaavat Next Games Oyj:n hallitukseen, toimitusjohtajaan, johtoryhmään ja yhtiöjärjestykseen.

Sijoitusta harkitsevien tulee luottaa ainoastaan tämän Esitteen sisältämiin tietoihin sekä Yhtiön Listautumisannin yhteydessä julkistamiin yhtiötiedotteisiin. Ketään ei ole valtuutettu antamaan Listautumisannin yhteydessä mitään muita kuin tähän Esitteeseen sisältyviä tietoja tai lausuntoja. Tämän Esitteen toimittaminen ei missään olosuhteissa merkitse sitä, että sen sisältämät tiedot pitäisivät paikkaansa muulloin kuin Esitteen päivämääränä, tai että Next Gamesin liiketoiminnassa tai markkinaolosuhteissa ei olisi tapahtunut muutoksia Esitteen päivämäärän jälkeen. Mikäli tässä Esitteessä kuitenkin ennen Tarjottavien Osakkeiden tarjouksen voimaansaoloajan päättymistä ilmenee virhe, puute tai uutta tietoa, ja virheellä, puutteella tai uudella tiedolla saattaa olla olennaista merkitystä sijoittajille, Esitettä täydennetään Arvopaperimarkkinalain mukaisesti. Sijoittajia kehoitetaan seuraamaan Yhtiön julkistamia yhtiötiedotteita. Tämän Esitteen sisältämät tiedot eivät ole Yhtiön tai Pääjärjestäjän vakuutus tai takuu tulevista tapahtumista, eikä niitä tule pitää sellaisina.

Yhtiö tai Pääjärjestäjä ei ole ryhtynyt eikä ryhdy mihinkään toimiin yleisölle tarjoamisen tai Esitteen (tai muiden Listautumisasiintin liittyvien tarjous- tai julkistusmateriaalien tai lomakkeiden) hallussapidon tai jakelun sallimiseksi missään sellaisessa maassa, jossa tällainen hallussa pitäminen tai jakelu edellyttää erityisiä toimenpiteitä.

Tätä Esitettä, mitään markkinointimateriaalia tai mitään muuta Listautumisasiintin liittyvää materiaalia ei saa jakaa tai julkaista missään maassa paitsi olosuhteissa, joissa jakaminen tai julkaiseminen on sovellettavien lakien ja määräysten mukaista. Esite ei muodosta Tarjottavien Osakkeiden myyntitarjousta henkilöille, jotka ovat sellaisessa maassa, jossa tällaisen tarjouksen tekeminen on lainvastaista. Esite ei myöskään muodosta kehotusta Tarjottavia Osakkeita koskevan ostotarjouksen tekemiseen henkilöille, jotka ovat sellaisissa maissa, joissa tällaisten kehotusten tekeminen on lainvastaista.

Yhtiö tai Pääjärjestäjä eivät ole oikeudellisessa vastuussa sellaisille henkilöille, jotka ovat hankkineet tämän Esitteen vastoin näitä rajoituksia. Yhtiö ja Pääjärjestäjä pidättävät itsellään oikeuden hylätä minkä tahansa Tarjottavien Osakkeiden merkinnän, jonka Yhtiö, sen edustajat tai Pääjärjestäjä uskovat voivan johtaa lain, säännön tai määräyksen rikkomiseen.

Sijoittajien ei tule pitää tässä Esitteessä esitettyjä tietoja oikeudellisena neuvonantona taikka sijoitus- tai veroneuvonantona. Tarjottaviin Osakkeisiin sijoittamista harkitessaan sijoittajien tulee tukeutua omiin selvityksiinsä Yhtiöstä ja Listautumisannin ehdoista ja tehdä itsenäinen arvionsa Tarjottavien Osakkeiden merkitsemisen oikeudellisista, verotuksellisista, liiketoiminnallisista ja taloudellisista sekä muista seuraamuksista ja riskeistä.

Tiedote Yhdistyneessä kuningaskunnassa asuville sijoittajille

Yhdistyneessä kuningaskunnassa tämä esite on suunnattu ainoastaan (i) Financial Services and Markets Act 2000 (Financial Promotion) Order 2005:n artiklan 19(5) tarkoittamille henkilöille, joilla on ammatillista kokemusta sijoittamiseen liittyvistä seikoista, ja (ii) korkean varallisuustason omaaville tahoille (high net worth entities), kuten edellä mainitun Order 2005:n artiklassa 49(2) on määritelty, ja jotka ovat myös Kokeneita Sijoittajia (kuten jäljempänä määritelty) (kaikki edellä mainitut henkilöt yhdessä, ”relevantit henkilöt”). Kaikki tähän tiedotteeseen liittyvä sijoitustoiminta on ainoastaan relevanttien henkilöiden saatavilla ja siihen ryhdytään ainoastaan relevanttien henkilöiden kanssa. Kenenkään, joka ei ole relevantti henkilö, ei tule toimia tämän asiakirjan perusteella tai luottaa sen sisältöön.

Tiedote Euroopan talousalueella (”ETA”) asuville sijoittajille

Tätä Esitettä jaellaan ja se suunnataan ETA-jäsenvaltioissa ainoastaan henkilöille, jotka ovat ”kokeneita sijoittajia” Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin 2003/71/EY 2 artiklan 1 kohdan e alakohdan tarkoittamalla tavalla (**”Kokenut Sijoittaja”**). Euroopan talousalueella asuvan henkilön, joka ei ole Kokenut Sijoittaja, ei tule toimia tämän Esitteen tai sen sisällön perusteella eikä tällaisen henkilön tule luottaa Esitteeseen tai sen sisältöön.

SISÄLLYSLUETTELO

TIIVISTELMÄ	1
RISKITEKIJÄT	18
Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä	18
Listautumisantiin, Osakkeisiin ja Listautumiseen liittyviä riskejä.....	35
TÄRKEITÄ TIETOJA ESITTEESTÄ.....	39
Esitettä koskeva vakuutus	39
Esitteen saatavillaolo	39
Tulevaisuutta koskevat lausumat	39
Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen.....	39
Markkinoita ja toimialaa koskevat tiedot.....	42
Verkkosivujen tiedot eivät sisälly Esitteeseen	43
TÄRKEITÄ PÄIVÄMÄÄRIÄ	44
VALUUTTAKURSSIT	45
LISTAUTUMISANNIN JA LISTAUTUMISEN TAUSTA JA SYYT SEKÄ VAROJEN KÄYTTÖ.....	46
Listautumisannin syyt.....	46
Varojen käyttö	46
LISTAUTUMISANNIN EHDOT.....	47
Listautumisannin yleiset ehdot	47
Instituutioantia koskevat erityiset ehdot	52
Yleisöantia koskevat erityiset ehdot	54
Henkilöstöantia koskevat erityiset ehdot	56
PÄÄOMARAKENNE JA VELKAANTUNEISUUS.....	58
OSINGOT JA OSINKOPOLITIikka	60
MARKKINA- JA TOIMIALAKATSAUS.....	61
Globaalit pelimarkkinat	61
Mobiilipelimarkkinat	61
Lisensoitujen mobiilipelien markkinat.....	63
Mobiilipelimarkkinoiden ominaisuudet ja trendit.....	63
Next Gamesin mahdollisuudet.....	65
YHTIÖN LIIKETOIMINTA	67
Yleistä.....	67
Historia	68
Missio, visio ja arvot.....	69
Keskeiset vahvuudet	69
Strategia	72

Liiketoimintamalli	73
Viihdetuotteiden lisensointi	74
Pelien kehittäminen ja julkaiseminen	75
Myynti, jakelu ja pelaajien sitouttaminen	77
Nykyiset ja kehitysvaiheessa olevat pelit.....	78
Teknologia	80
Henkilöstö.....	81
Immateriaalioikeudet ja lisenssit.....	81
Merkittävät sopimukset.....	82
Kiinteistöt ja vuokraoikeudet.....	83
Sääntely	84
Oikeudenkäynnit, hallintomenettelyt ja välimiesmenettelyt.....	84
Oikeudellinen rakenne	84
Vakuutukset	84
ERÄITÄ TALOUDELLISIA TIETOJA.....	85
Tuloslaskelma	85
Tase.....	86
Rahoituslaskelmaa koskevia tietoja	87
Keskeiset taloudelliset tunnusluvut.....	87
Tiettyjen vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen	88
Tiettyjä kahdentoista kuukauden jaksojen taloudellisia tietoja.....	89
Tiettyjä vuosineljänneksien taloudellisia tietoja	90
LIIKETOIMINNAN TULOS JA TALOUDELLINEN ASEMA	91
Yleistä.....	91
Keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja ja keskeiset operatiiviset tunnusluvut	92
Liiketoiminnan tulokseen vaikuttavia keskeisiä tekijöitä	94
Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen	98
Tulevaisuudennäkymät	99
Liiketoiminnan tulos	100
Taloudellinen asema	101
Maksuvalmius, pääomalähteet ja rahavirrat.....	102
Käyttöpääomaa koskeva lausunto	103
Investoinnit	103
Vastuusitoumukset.....	103
HALLITUS, JOHTO, PERUSTAJAT JA TILINTARKASTAJAT	105
Yleistä hallinnosta	105

Perustajat	105
Hallitus.....	106
Toimitusjohtaja ja Johtoryhmä	110
Eräitä tietoja Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenistä sekä Perustajista	112
Johdon omistukset	113
Hallituksen ja johdon jäsenten palkkiot ja etuudet	113
Tilintarkastajat	114
SUURIMMAT OSAKKEENOMISTAJAT JA LÄHIPIIRILIIKETOIMET.....	115
Suurimmat osakkeenomistajat	115
Lähipiiriliiketoimet	115
OSAKKEET JA OSAKEPÄÄOMA.....	117
Yhtiö	117
Yhtiön Osakkeet ja osakepääoma	117
Osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys	118
Optio-oikeudet	119
Valtuutukset.....	121
Yhtiöjärjestyksen muutokset.....	122
Osakkeenomistajien oikeudet	122
LISTAUTUMISANNIN JÄRJESTÄMINEN.....	126
Järjestämissopimus	126
Merkintäsitoumukset	126
Sopimus koskien hyväksyttynä neuvonantajan toimimista.....	127
Luovutusrajoitukset (Lock-up)	127
Palkkiot ja kulut.....	127
Myyntioptio	127
Vakauttamistoimenpiteet	128
Pääjärjestäjän osallistumisoikeus	128
Listautumisantiin liittyvät olennaiset intressit	128
FIRST NORTH JA ARVOPAPERIMARKKINAT	129
Yleistä.....	129
Kaupankäynti ja selvitys First Northissa	130
Arvo-osuusjärjestelmä	130
VEROTUS	132
OIKEUDELLISET SEIKAT	138
NÄHTÄVILLÄ OLEVAT ASIAKIRJAT	139
LIITTEET	140

LIITE 1 – YHTIÖN TILINTARKASTETTU TILINPÄÄTÖS 31.12.2016 PÄÄTTYNEELTÄ TILIKAUDELTA
SISÄLTÄEN TILINTARKASTETUT VERTAILUTIEDOT 31.12.2015 PÄÄTTYNEELTÄ TILIKAUDELTA
JA TILINTARKASTUSKERTOMUS F-1

LIITE 2 – YHTIÖN YHTIÖJÄRJESTYS TÄMÄN ESITTEEN PÄIVÄMÄÄRÄNÄ A-1

TIIVISTELMÄ

Tiivistelmät koostuvat sääntelyn edellyttämistä tiedoista, joita kutsutaan nimellä "osatekijät". Nämä osatekijät on esitetty jaksoissa A.1–E.7. Tämä tiivistelmä sisältää kaikki ne osatekijät, jotka kyseessä olevasta arvopaperista ja sen liikkeeseenlaskijasta tulee esittää. Osatekijöiden numerointi ei välttämättä ole juokseva, koska kaikkia osatekijöitä ei ole esitettävä tässä tiivistelmässä. Vaikka arvopaperin tai liikkeeseenlaskijan luonne edellyttäisi jonkin osatekijän sisällyttämistä tiivistelmään, on mahdollista, ettei kyseistä osatekijää koskevaa merkityksellistä tietoa ole lainkaan. Tällöin osatekijä kuvataan lyhyesti ja sen yhteydessä mainitaan "ei sovellu".

Jakso A – Johdanto ja varoitukset

- | | | |
|------------|---|---|
| A.1 | Varoitus | Tätä tiivistelmää on pidettävä Esitteen johdantona. Sijoittajan on perustettava Osakkeita koskeva sijoituspäätöksensä Esitteeseen kokonaisuutena. Jos tuomioistuimessa pannaan vireille tähän Esitteeseen sisältyviä tietoja koskeva kanne, kantajana toimiva sijoittaja voi ETA:n jäsenvaltioiden kansallisen lainsäädännön mukaan joutua ennen oikeudenkäynnin vireillepanoa vastaamaan Esitteen käännskustannuksista. Siviilioikeudellista vastuuta tästä tiivistelmästä sovelletaan henkilöihin, jotka ovat jättäneet tiivistelmän vain, jos tiivistelmä on harhaanjohtava, epätarkka tai epä johdonmukainen suhteessa tämän Esitteen muihin osiin tai jos siinä ei anneta yhdessä tämän Esitteen muiden osien kanssa keskeisiä tietoja sijoittajien auttamiseksi, kun he harkitsevat Tarjottaviin Osakkeisiin sijoittamista. |
| A.2 | Tieto liikkeeseenlaskijan tai Esitteen laatimisesta vastaavan henkilön suostumuksesta siihen, että rahoituksenvälittäjät käyttävät Esitettä | Ei sovellu. |

Jakso B – Liikkeeseenlaskija

- | | | |
|------------|--|--|
| B.1 | Virallinen nimi ja muu liiketoiminnassa käytetty toiminimi | Liikkeeseenlaskijan virallinen nimi on Next Games Oyj. |
| B.2 | Kotipaikka / oikeudellinen muoto / sovellettava laki / perustamismääräys | Yhtiön kotipaikka on Helsinki. Yhtiö on suomalainen julkinen osakeyhtiö, joka on perustettu Suomen lakien mukaisesti ja johon sovelletaan Suomen lakeja. |
| B.3 | Tämänhetkinen toiminnan luonne ja päätoimialat | Yleistä

Next Games on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Yhtiön pelit kehitetään mobiililaitteille ja niitä voi ladata ilmaiseksi, pelaajien ostaessa virtuaalituotteita pelien sisällä oikealla rahalla. Yhtiö kehittää pelit läheisessä yhteistyössä immateriaalioikeuksien ("IP-oikeuksien") omistajien kanssa varmistaakseen tiiviin yhteyden pelin ja sen taustalla olevien IP-oikeuksien välillä. Next Gamesin merkittävimmät maantieteelliset markkinat ovat Pohjois-Amerikka ja Eurooppa. Yhtiön pelien jakelu tapahtuu Apple App Store ja Google Play -alustojen kautta. |

Keskeiset vahvuudet

- Houkutteleva liiketoimintamalli kasvavilla markkinoilla
- Vahvat peli- ja viihdeteollisuuden verkostot ja suhteet
- Lisensoitujen pelien maailmanlaajuinen suunnannäyttäjä The Walking Dead: No Man's Land ja Yhtiön muut lisenssit
- Erittäin tehokas pelaajahankinta
- Vahva pelaajien sitoutuminen ja pysyvyys
- Asiantuntemus pelin sisäisessä monetisaatiossa
- Maailmanlaajuinen pelaajaverkosto sekä edistynyt ja skaalautuva teknologia-alusta
- Kokenut Johtoryhmä ja avainhenkilöstö

Liiketoimintamalli

Next Gamesin nykyinen liiketoimintamalli perustuu tunnettujen viihdetuotteiden lisenssioikeuksien hankkimiseen ja mobiilipelien kehittämiseen tällaisten viihdetuotteiden pohjalta. Next Games toimii myös omien peliensä julkaisijana. Tämän liiketoimintamallin päävaiheita ovat IP-oikeuksien lisensointi niiden omistajilta, pelin kehittäminen ja julkaiseminen, mukaan lukien ylläpito ja pelin markkinointi, pelin myynti ja jakelu, loppukäyttäjien sitouttaminen sekä monetisaatio. Next Gamesin liikevaihto muodostuu pääasiassa virtuaalituotteiden myynnistä käyttäjille. Next Gamesille kertyy liikevaihtoa myös peleihin sijoitettavista mainoksista.

Nykyiset ja kehitysvaiheessa olevat pelit

Yhtiö on tähän mennessä julkaissut kaksi kriitikoiden kehumaa peliä, Compass Point: West maaliskuussa 2015 ja The Walking Dead: No Man's Land lokakuussa 2015. Kahden julkaistun pelinsä lisäksi Next Games kehittää tämän Esitteen päivämääränä kahta uutta peliä kolmansien osapuolten IP-oikeuksien pohjalta. Yksi näistä peleistä on tämän Esitteen päivämääränä tuotantovaiheessa, ja toinen on konseptointi- ja prototyypivaiheessa. Yhtiön tavoitteena on julkaista yksi tai useampi peli 12 kuukauden välein vuodesta 2018 alkaen.

B.4a Merkittävimmät viimeaikaiset suuntaukset

Yhtiön liiketoimintaan ja toimialaan ovat viime aikoina vaikuttaneet erityisesti seuraavat suuntaukset:

- Kuluttajien digitaalisen median parissa käyttämän ajan kasvu keskittyy mobiililaitteisiin. Vuonna 2016 Yhdysvalloissa aikuisten digitaalisen median parissa käyttämästä ajasta arviolta 54 prosenttia tapahtui mobiililaitteilla. Vuonna 2015 noin 90 prosenttia mobiililaitteilla käytetystä ajasta liittyi sovelluksiin. Huhtikuussa 2016 Yhdysvalloissa mobiilisovellusten käyttäjät käyttivät mobiilipelien parissa yhteensä 1,15 miljardia tuntia kuukaudessa eli 10,9 tuntia aktiivista käyttäjää kohden, minkä perusteella pelit ovat toiseksi suosituin mobiilisovellusluokka sosiaalisen median jälkeen.
- Mobiilipelimarkkinoiden vallitsevaksi käytännöksi noussut free-to-play-malli alentaa pelien lataamisen kynnystä lisäten mobiilipelejä pelaavien osuutta väestöstä ja matkapuhelimien käyttäjistä. Yhdysvalloissa 51 prosenttia väestöstä ja 64 prosenttia matkapuhelimien käyttäjistä pelasi mobiilipelejä vähintään kerran kuukaudessa vuonna 2015, ja mobiilipelejä pelaavien osuuden väestöstä odotetaan kasvavan 64 prosenttiin ja matkapuhelinten käyttäjistä 77 prosenttiin vuoteen 2020 mennessä.
- Mobiilipelimarkkinoiden vallitsevaksi ansaintamalliksi ovat nousseet ilmaiseksi pelattavissa olevat pelit, joissa pelaajat voivat tehdä sovelluksen sisäisiä ostoksia, ja vuonna 2015 sovelluksen sisäisillä ostoksilla oli 88 prosentin osuus mobiilipelien liikevaihdosta Euroopassa verrattuna mainoksista saataviin tuloihin tai maksullisiin sovelluksiin.
- Mobiilipelimarkkinoille on ominaista myös se, että vaikka maksavien pelaajien määrä on suhteellisen pieni, ilmaiseksi pelattavissa olevat pelit houkuttelevat suurkuluttajia eli pelaajia, jotka käyttävät merkittäviä rahamääriä pelaamiseen. Itse asiassa yksi prosentti kaikista pelaajista tuottaa 58 prosenttia mobiilipelien pelien sisäisten ostosten liikevaihdosta.
- Mobiilipelien liikevaihto muodostuu edelleen suurelta osin sovellusten sisäisistä ostoksista. Isossa-Britanniassa, Ranskassa, Saksassa ja Italiassa toteutetun tutkimuksen mukaan sovellusten sisäiset ostokset tuottivat 88 prosenttia mobiilipelien liikevaihdosta vuonna 2015, kun taas mainostuotot olivat vain 7 prosenttia mobiilipelien liikevaihdosta. Yhdysvalloissa mobiilimainontaan käytettävän rahamäärän odotetaan yli kaksinkertaistuvan 32 miljardista Yhdysvaltain dollarista vuonna 2015 yhteensä 78 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuonna 2019, jolloin mobiilimainonnan osuus digitaalisesta mainonnasta kasvaisi 53 prosentista vuonna 2015 noin 75 prosenttiin vuonna 2019.

kirjanpitolautakunnan yleisohjeiden ja lausuntojen ("Suomalainen Kirjanpitokäytäntö") mukaisesti ja ovat Esitteen liitteenä.

Tuloslaskelma

1.1. – 31.12.

	2016	2015
1 000 euroa	(tilintarkastettu)	
Liikevaihto	31 112	9 708
Valmistus omaan käyttöön	254	-
Liiketoiminnan muut tuotot	1 238 ⁽¹⁾	262
Ostot ja palvelut		
Ulkopuoliset palvelut	-22 860	-8 964
Ostot ja palvelut yhteensä	-22 860	-8 964
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-3 864	-3 107
Henkilösivukulut		
Eläkekulut	-747	-596
Muut henkilösivukulut	-191	-124
Henkilöstökulut yhteensä	-4 802	-3 827
Poistot ja arvonalentumiset		
Suunnitelman mukaiset poistot	-427	- 394
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-427	-394
Liiketoiminnan muut kulut	-6 096	-3 829
Liiketappio	-1 582	-7 043
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Muilta	0	361
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Muille	-62	-190
Tappio ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-1 644	-6 872
Laskennalliset verot	2 400	-
Tilikauden voitto (tappio)	756	-6 872

⁽¹⁾ Sisältää aineettoman oikeuden myyntivoiton 1,0 miljoonaa euroa

Tase

1.1. – 31.12.

	2016	2015
1 000 euroa	(tilintarkastettu)	
Vastaavaa		
Pysyvät vastaavat		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	32	45
Muut aineettomat hyödykkeet	579	666
Aineettomat hyödykkeet yhteensä	611	711
Aineelliset hyödykkeet		
Koneet ja kalusto	143	157
Aineelliset hyödykkeet yhteensä	143	157
Sijoitukset		
Osuudet saman konsernin yrityksissä	28	28
Muut osakkeet ja osuudet	1 074	0
Sijoitukset yhteensä	1 101	28
Pysyvät vastaavat yhteensä	1 855	897
Vaihtuvat vastaavat		

Pitkäaikaiset saamiset		
Saamiset saman konsernin yrityksiltä	14	6
Muut saamiset	258	257
Siirtosaamiset	480	-
Laskennalliset verosaamiset	2 400	-
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	3 152	263
Lyhytaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	4 044	2 419
Muut saamiset	86	217
Siirtosaamiset	1 786	396
Lyhytaikaiset saamiset yhteensä	5 916	3 031
Rahat ja pankkisaamiset	3 638	4 624
Vaihtuvat vastaavat yhteensä	12 706	7 918
Vastaavaa yhteensä	14 561	8 815
Vastattavaa		
Oma pääoma		
Osakepääoma	3	3
Muut rahastot		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	15 783	15 776
Muut rahastot yhteensä	15 783	15 776
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-11 133	-4 261
Tilikauden voitto (tappio)	756	-6 872
Oma pääoma yhteensä	5 408	4 646
Vieras pääoma		
Pitkäaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	775	426
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	775	426
Lyhytaikainen vieras pääoma		
Saadut ennakot	2 482	-
Ostovelat	1 178	1 883
Muut velat	128	149
Siirtovelat	4 591	1 711
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	8 378	3 743
Vieras pääoma yhteensä	9 153	4 169
Vastattavaa yhteensä	14 561	8 815
Rahoituslaskelmaa koskevia tietoja		
	1.1. – 31.12.	
	2016	2015
1 000 euroa	(tilintarkastettu)	
Liiketoiminnan rahavirta	-879	-6 710
Investointien rahavirta	-423	-91
Rahoituksen rahavirta	356	9 561
Valuuttakurssien vaikutus rahavaroihin	-40	97
Rahavarojen muutos	-986	2 856
Rahavarat tilikauden alussa	4 624	1 667
Fuusiossa saadut rahavarat	-	102
Rahavarat tilikauden lopussa	3 638	4 624

Keskeiset taloudelliset tunnusluvut
1.1. – 31.12.

	2016	2015
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)	
Liikevaihto ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	31 112	9 708
Bruttomyynti ⁽²⁾ (tuhatta euroa)	33 593	9 708
Myyntikate ⁽³⁾ (tuhatta euroa)	8 252	744
Myyntikateprosentti (% liikevaihdosta)	27 %	8 %
Käyttökate ⁽⁴⁾ (tuhatta euroa)	-1 155	-6 649
Käyttökateprosentti (% liikevaihdosta)	-4 %	-68 %
Oikaistu käyttökate ⁽⁵⁾ (tuhatta euroa)	-709	-6 649
Oikaistu käyttökateprosentti (% bruttomyyntistä)	-2 %	-68 %
Liiketappio ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	-1 582	-7 043
Liiketappioprosentti (% liikevaihdosta)	-5 %	-73 %
Tilikauden voitto (tappio) ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	756	-6 872
Omavaraisuusaste ⁽⁶⁾ (%)	45 %	53 %
Osakekohtainen tulos, laimentamaton ⁽⁷⁾ (euroa)	0,06	-0,70
Osakekohtainen tulos, laimennettu ⁽⁸⁾ (euroa)	0,06	-
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	69	53

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

Tunnuslukujen laskentakaavat
⁽²⁾ Bruttomyynti = Liikevaihto oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon muutoksella

⁽³⁾ Myyntikate = Liikevaihto vähennettynä ostoilla ja palveluilla

⁽⁴⁾ Käyttökate = Liikevoitto (-tappio) lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla

⁽⁵⁾ Oikaistu käyttökate = Käyttökate oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon ja Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutoksilla sekä oikaistuna pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitoilla (-) ja tappioilla (+)

⁽⁶⁾ Omavaraisuusaste =
$$\frac{\text{Oma pääoma yhteensä}}{\text{Taseen loppusumma - Saadut ennakot}} \times 100$$
⁽⁷⁾ Osakekohtainen tulos, EPS, laimentamaton = Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä. Tunnusluku on laskettu käyttämällä Yhtiön osakkeenomistajille toteutetun maksuttoman osakeannin johdosta oikaistua Osakkeiden lukumäärää. Yhtiön hallitus teki valtuutuksen nojalla päätöksen maksuttomasta osakeannista 23.2.2017 Listautumiseen liittyvien järjestelyiden yhteydessä.

⁽⁸⁾ Osakekohtainen tulos, EPS, laimennettu = Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä, johon on lisätty potentiaalisten laimentavien osakkeiden lukumäärä. Tunnusluku on laskettu käyttämällä Yhtiön osakkeenomistajille toteutetun maksuttoman osakeannin johdosta oikaistua Osakkeiden lukumäärää. Yhtiön hallitus teki valtuutuksen nojalla päätöksen maksuttomasta osakeannista 23.2.2017 Listautumiseen liittyvien järjestelyiden yhteydessä.

Tiettyjen vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen
1.1. – 31.12.

	2016	2015
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)	
1 000 euroa		
Liikevaihto ⁽¹⁾	31 112	9 708
Jaksotetun Myyntitulon muutos	2 482	-
Bruttomyynti ⁽²⁾	33 593	9 708
Liikevaihto ⁽¹⁾	31 112	9 708
Ostot ja palvelut ⁽¹⁾	-22 860	-8 964
Myyntikate ⁽³⁾	8 252	744
Liiketappio ⁽¹⁾	- 1 582	-7 043
Poistot ja arvonalentumiset ⁽¹⁾	427	394
Käyttökate ⁽⁴⁾	-1 155	-6 649
Jaksotetun Myyntitulon muutos	2 482	-
Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutos	-1 073	-
Pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitot (-) ja tappiot (+)	-963	-
Oikaistu käyttökate ⁽⁵⁾	-709	-6 649

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

⁽²⁾ *Bruttomyynti* tarkoittaa pelaajien kaudella ostamien virtuaalihujojykykeiden, virtuaalivaluutan ja pelien sisäisten palveluiden sekä kauden aikana näytettyjen pelin sisäisten mainosten tuoton yhteenlaskettua euromäärää. Pelaajien ostamat virtuaaliset hyödykkeet voidaan jakaa kesto- ja kulutushyödykkeisiin. Kauden liikevaihtoa laskettaessa Yhtiö jaksottaa pelin virtuaalisiin kesto- hyödykkeisiin liittyvää bruttomyyntiä liikevaihdoksi tuleville kausille pelikohtaisesti pelaajan, hyödykkeen tai hyödykeryhmän arvioitun elinkaaren aikana ("**Jaksotettu Myyntitulo**"). Näin ollen bruttomyynti eroaa liikevaihdosta, koska bruttomyynti ei sisällä kesto- hyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia. Kauden bruttomyynti lasketaan oikaisemalla kauden liikevaihtoa Jaksotetun Myyntitulon kauden aikaisen muutoksen määrällä. Next Games uskoo, että tämä tunnusluku kuvaa hyvin sen liiketoiminnan laajuutta tietyllä ajanjaksolla, koska se kertoo pelaajien käyttämän rahamäärän ja mainostulojen määrän kyseisellä jaksolla. Merkittävä osa Next Gamesin bruttomyyntistä saadaan virtuaalisista hyödykkeistä ja virtuaalivaluutasta. Pelaajien tai hyödykkeiden elinkaari voi vaihdella eri peleissä, ja siksi liikevaihdon jaksotus riippuu Next Gamesin pelivalikoimaan kuuluvien pelien tyypistä. Pelaajien ja hyödykkeiden odotettu elinkaari voi vaihdella, joten bruttomyynti antaa merkityksellistä tietoa, koska kaikki pelissä myydyt hyödykkeet käsitellään samalla tavalla kulloisenkin ostohinnan mukaan.

⁽³⁾ *Myyntikate* lasketaan vähentämällä liikevaihdosta ostojen ja palveluiden kulut, joihin sisältyvät komissiot ja muut liikevaihdon määrään suoraan liittyvät kulut, kuten lisenssimaksut, palvelinkulut ja pelaajahankinnan kulut. Next Gamesin tuloslaskelmassa bruttomyyntiin liittyvät komissiot ja lisenssimaksut jaksotetaan samassa suhteessa Jaksotetun Myyntitulon kanssa ("**Jaksotetut Komissiot ja Lisenssit**"). Palvelimiin tai pelaajahankintaan liittyviä kuluja ei jaksoteta vaan ne kirjataan kuluksi sille kaudelle, kun kyseinen palvelu on suoritettu. Next Games pitää myyntikatetta hyödyllisenä tunnuslukuna arvioitaessa ja verrattaessa eri katsauskausien kannattavuutta, koska se suhteuttaa katsauskauden liikevaihdon siihen välittömästi liittyviin kustannuksiin.

⁽⁴⁾ *Käyttökate* lasketaan lisäämällä liikevoittoon (-tappioon) poistot ja arvonalentumiset. Next Games pitää käyttökate- ta hyödyllisenä tunnuslukuna, koska se lisää ymmärrystä Yhtiön liiketoiminnan tuloksesta.

⁽⁵⁾ *Oikaistu käyttökate* lasketaan oikaisemalla käyttökate- ta virtuaalisten kesto- hyödykkeiden Jaksotetun Myyntitulon ja tähän liittyvien Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutoksilla sekä olennaisilla tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavilla erillä kuten katsauskauden taseen pysyviin vastaaviin kuuluvien hyödykkeiden luovutusvoittojen- ja tappioiden määrällä. Next Games pitää oikaistua käyttökate- ta hyödyllisenä tunnuslukuna, koska se lisää ymmärrystä Yhtiön liiketoiminnan tuloksesta.

Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen

24.2.2017 Yhtiö hankki uuden lisenssin ja se kehittää tämän Esitteen päivämääränä uutta peliä tämän lisenssin pohjalta. Lisenssin hankinnan seurauksena Yhtiö on kirjannut taseeseensa aineettoman hyödykkeen, joka poistetaan arvioituna taloudellisenä vaikutusajanaan kolmessa vuodessa.

28.2.2017 Yhtiö osti osakevaihdolla Lume Games Oy:n koko osakekannan. Lume Games Oy kehittää paikkatietoihin perustuvia peliteknologioita, ja yritysostolla Next Games sai käyttöönsä näitä uusia teknologioita, joita se voi hyödyntää tulevaisu- sa peleissään. Yhtiö suunnittelee joko purkavansa Lume Games Oy:n tai sulauttavansa sen Yhtiöön. Tämän

seurauksena Yhtiön taseeseen syntyisi siirtyneeseen teknologiaan liittyvä aineeton hyödyke, joka poistettaisiin arvioituna taloudellisena vaikutusaikanaan kolmessa vuodessa. Päätöksiä mahdollisesta purusta tai sulautumisesta ei ole tehty tämän Esitteen päivämäärään mennessä.

24.2.2017 hankittuun uuteen lisenssiin sekä 28.2.2017 hankitun Lume Games Oy:n suunnitellun purkamisen yhteydessä mahdollisesti syntyvään aineettomaan hyödykkeeseen liittyen Yhtiö tulee tulevien tilikausien aikana kirjaamaan yhteismäärältään noin 1,6 miljoonan euron suuruisen vuosittaisen poiston poistojen aloittamista seuraavan kolmen vuoden aikana. Poistot aloitetaan, kun näihin aineettomiin hyödykkeisiin liittyvä tulovirta alkaa.

1.3.2017 Yhtiö korotti osakepääomaa rahastokorotuksella Yhtiön julkiseksi osakeyhtiöksi muuttumisen yhteydessä. Osakepääomaan lisättiin 77,5 tuhatta euroa sijoitetun vapaan oman pääoman rahastosta.

B.8	Valikoidut keskeiset pro forma -muotoiset taloudelliset tiedot	Ei sovellu. Esitteeseen ei sisälly pro forma -muotoisia taloudellisia tietoja.
B.9	Tulosennusteet ja -arviot	Ei sovellu. Esitteeseen ei sisälly tulosennusteita tai -arvioita.
B.10	Historiallisia taloudellisia tietoja koskevassa tilintarkastuskertomuksessa mahdollisesti esitettyjen muistutusten luonne	Ei sovellu. Yhtiön tilintarkastuskertomukseen 31.12.2016 ja 31.12.2015 päättäneiltä tilikausilta ei sisällynyt muistutuksia.
B.11	Käyttöpääoma	Yhtiön johdon arvion mukaan Next Gamesin käyttöpääoma riittää vähintään 12 kuukauden ajaksi tämän Esitteen päivämäärästä.

Jakso C – Arvopaperit

C.1	Arvopapereiden tyyppi ja laji	Tämän Esitteen päivämääränä Osakkeet jakautuvat kolmeen osakesarjaan: A-sarjaan, B-sarjaan ja C-sarjaan. Tarjottavat Osakkeet ovat A-sarjan Osakkeita, ne on liitetty arvo-osuusjärjestelmään 10.3.2017, ja niiden ISIN-koodi on FI4000233267. Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisellä päätöksellä 23.2.2017 muuntaa kaikki liikkeeseen lasketut B-sarjan ja C-sarjan Osakkeet A-sarjan Osakkeiksi ja muuttaa Yhtiöjärjestystä tätä vastaavasti. B-sarjan Osakkeiden muuntosuhde on 1:1, ja C-sarjan Osakkeiden muuntosuhde on 1:1. B-sarjan ja C-sarjan Osakkeiden muuntaminen on ehdollinen Listautumisannin toteutumiselle, ja se rekisteröidään Kaupparekisteriin Listautumisannin toteutumisen jälkeen ennen Osakkeiden kaupankäynnin alkamista Nasdaq First North Finland -markkinapaikalla (" First North ").
C.2	Arvopapereiden liikkeeseenlaskun valuutta	Arvopapereiden liikkeeseenlaskun valuutta on euro.
C.3	Osaketiedot	Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiön rekisteröity osakepääoma on 80 000 euroa ja Yhtiöllä on 13 784 844 rekisteröityä Osaketta. Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiö ei ole antanut Osakkeita, joita ei vielä olisi rekisteröity. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa.
C.4	Osakkeisiin liittyvät oikeudet	Osakkeisiin liittyvät oikeudet on määritelty osakeyhtiölaissa (624/2006, muutoksineen) (" Osakeyhtiölaki ") ja 23.2.2017 muutetussa Yhtiöjärjestyksessä.

Osakkeenomistajien merkintätuoikeus

Osakeyhtiölain mukaan suomalaisen osakeyhtiön osakkeenomistajilla on etuoikeus merkitä yhtiön uusia osakkeita osakeomistustensa suhteessa. Osakkeenomistajalle kuuluvasta merkintätuoikeudesta voidaan poiketa osakeantia koskevissa päätöksissä, jos siihen on yhtiön kannalta painava taloudellinen syy. Päätös, jolla poiketaan osakkeenomistajien merkintätuoikeudesta edellyttää, että osakkeenomistajat, joilla on vähintään kaksi kolmasosaa yhtiökokouksessa annetuista äänistä ja edustetuista osakkeista, ovat sitä kannattaneet.

Yhtiökokoukset ja äänioikeus

Osakeyhtiölain mukaan osakkeenomistajat käyttävät päätösvaltaansa yhtiökokouksissa. Oikeus osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää siellä edellyttää, että osakkeenomistaja on rekisteröity Euroclear Finland Oy:n ("Euroclear") ylläpitämään osakasluetteloon viimeistään kahdeksan arkipäivää ennen yhtiökokousta (yhtiökokouksen täsmäytyspäivä). Yhtiöjärjestyksen mukaan osakkeenomistajan on saadaksesen osallistua yhtiökokoukseen ja saadaksesen äänestää yhtiökokouksessa lisäksi ilmoittauduttava yhtiökokoukseen kutsussa mainitulla tavalla ja viimeistään kutsussa mainittuna päivänä, joka voi olla aikaisintaan kymmenen päivää ennen yhtiökokousta.

Kukin Osake tuottaa yhden äänen Yhtiön yhtiökokouksessa. Osakkeenomistaja voi käyttää oikeuttaan osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää yhtiökokouksessa henkilökohtaisesti tai valtuutetun asiamiehen välityksellä.

Osingot ja muu varojen jakaminen

Kaikki Osakkeet oikeuttavat yhdenvertaisesti Yhtiön osinkoihin ja muihin jaettuihin varoihin (mukaan lukien varojenjaot Yhtiön purkamistilanteessa). Sen jälkeen, kun Tarjottavat Osakkeet on rekisteröity Kaupparekisteriin, ne oikeuttavat omistajansa Yhtiön osinkoihin ja muihin jaettuihin varoihin sekä muihin osakkeenomistajien oikeuksiin.

Suomessa vallitsevan käytännön mukaan suomalaisen osakeyhtiön osakkeille mahdollisesti maksettavaa osinkoa maksetaan yleensä kerran vuodessa. Osinkoa voidaan maksaa ja vapaata omaa pääomaa muutoin jakaa yhtiökokouksen vahvistettua yhtiön tilinpäätöksen ja päätettyä osingon tai vapaan oman pääoman muun jakamisen määrästä yhtiön hallituksen ehdotuksen perusteella. Osakeyhtiölain mukaan osingonmaksu tai muu vapaan oman pääoman jakaminen voi perustua myös muuhun kuin viimeksi päättäneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen edellyttäen, että yhtiökokous on vahvistanut kyseisen tilinpäätöksen. Jos yhtiöllä on lain tai yhtiöjärjestyksensä nojalla velvollisuus valita tilintarkastaja, tilinpäätöksen tulee olla tilintarkastettu. Osingonmaksu tai muu vapaan oman pääoman jakaminen edellyttää, että sitä on kannattanut yli puolet yhtiön yhtiökokouksessa annetuista äänistä. Osakeyhtiölain mukaan yhtiökokous voi myös valtuuttaa hallituksen päättämään osingonmaksusta ja muusta vapaan oman pääoman jakamisesta. Tällainen valtuutus on voimassa enintään seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen alkuun asti. Osingon tai vapaan oman pääoman muun jakamisen määrä ei voi ylittää yhtiökokouksen päättämää määrää.

Osingon tai muun vapaan oman pääoman varojenjaon määrä on rajoitettu yhtiön jakokelpoisten varojen määrään, jotka ilmenevät tilinpäätöksestä, johon päätös maksaa osinkoa tai muuten jakaa vapaata omaa pääomaa perustuu, ja johon vaikuttavat olennaiset muutokset yhtiön taloudellisessa tilassa tilinpäätöksen laatimisen jälkeen. Varoja ei saa jakaa osinkoina tai muilla vapaan oman pääoman jakotavoilla, jos jaosta päätettäessä tiedetään tai pitäisi tietää yhtiön olevan maksukyvytön tai jaon aiheuttavan yhtiön maksukyvyttömyyden. Jakokelpoiset varat sisältävät edellisen tilikauden nettovoiton, edellisten tilikausien kertyneet voittovarot ja yhtiön muun vapaan oman pääoman erät, joista on vähennetty taseen osoittama tappio sekä yhtiön yhtiöjärjestyksen mukaan jakamatta jätettävät varat. Jakokelpoisia varoja on soveltuvin osin korjattava taseeseen aktivoitujen perustamis-, tutkimus- ja tiettyjen kehityskulujen määrällä sen mukaisesti, mitä osakeyhtiölain voimaannpanosta annetussa laissa (625/2006, muutoksineen) säädetään. Konsernin emoyhtiö ei voi jakaa varoja enempää kuin emoyhtiön viimeisimmän vahvistetun ja tilintarkastetun tilinpäätöksen mukaisen jakokelpoisten varojen määrän. Osingon määrä ei saa ylittää hallituksen osingonjakoehdotuksessa ehdottamaa määrää tai muuten hyväksymää määrää, ellei niin ole vaadittu yhtiökokouksessa osakkeenomistajien toimesta, jotka edustavat vähintään yhtä kymmenesosaa kaikista liikkeeseen lasketuista osakkeista, missä tapauksessa osinko ei voi ylittää määrältään alhaisempaa seuraavista: (i) vähintään puolet edeltävän tilikauden voitosta, josta vähennetään (mahdolliset) yhtiöjärjestyksen mukaan jakamatta jätettävät määrät, ja (ii) edellä määriteltujen jakokelpoisten varojen määrä. Tällöin osingon määrä ei kuitenkaan saa ylittää kahdeksaa prosenttia

			yhtiön omasta pääomasta, ja jaettavaa määrää on oikaistava tilikaudella ennen varsinaista yhtiökokousta mahdollisesti jaettujen osinkojen määrällä.
C.5	Arvopapereiden vapaata luovutettavuutta koskevat rajoitukset		Tämän Esitteen päivämääränä voimassa oleva Yhtiöjärjestys sisältää Osakkeiden siirtoa koskevat lunastus- ja suostumuslausekkeet. Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 tietyistä muutoksista Yhtiöjärjestykseen, mukaan lukien lunastus- ja suostumuslausekkeiden poistamisesta. Yhtiöjärjestyksen muutokset ovat ehdollisia Listautumisannin toteutumiselle, ja muutettu Yhtiöjärjestys tulee voimaan ja se rekisteröidään Kaupparekisteriin Listautumisannin toteutumisen jälkeen ennen Osakkeiden kaupankäynnin alkamista First Northissa. Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiön kaikki osakkeenomistajat ja Yhtiö itse ovat osapuolina 13.10.2015 päivätyssä osakassopimuksessa ("Osakassopimus"), jolla määrätään Next Gamesin hallintoon liittyvistä asioista sekä osakkeenomistajien oikeuksista ja velvollisuuksista Yhtiön osakkeenomistajina. Ehtojensa mukaisesti Osakassopimus raukeaa Listautumisannin toteutuessa, lukuun ottamatta tiettyjä ehtoja, jotka koskevat muun muassa perustajaosakkaiden ("Perustajat") työskentelyvelvoitetta sekä tähän liittyvää Perustajien omistamiin Osakkeisiin kohdistuvaa takaisinosto-oikeutta sekä IP-oikeuksia koskevia ehtoja. Kun lunastus- ja suostumuslausekkeet on poistettu Yhtiöjärjestyksestä ja Osakassopimus on rauennut, kaikki Osakkeet ovat vapaasti siirrettävissä. Monissa maissa tämän Esitteen jakelua sekä Tarjottavien Osakkeiden tarjoamista on rajoitettu lainsäädännössä. Yhtiö ei ole ryhtynyt mihinkään toimiin Osakkeiden, Listautumisannin tai minkään Osakkeiden yleisölle tarjoamisen rekisteröimiseksi Suomen ulkopuolella. Osakkeita koskevat myyntirajoitussopimukset on kuvattu osatekijässä E.5.
C.6	Kaupankäynnin ottaminen	kohteeksi	Yhtiö aikoo jättää listalleottohakemuksen Nasdaq Helsinki Oy:lle A-sarjan Osakkeiden listaamiseksi First Northissa kaupankäyntitunnuksella "NXTGMS". Osakkeiden ensimmäisen kaupankäyntipäivän First Northissa arvioidaan olevan 24.3.2017. Ennen Listautumisannin Osakkeet eivät ole olleet kaupankäynnin kohteena millään säännellyllä markkinalla tai monenkeskisessä kaupankäyntijärjestelmässä.
C.7	Osinkopolitiikka		Yhtiön Hallitus ei ole määrittänyt Yhtiölle osinkopolitiikkaa. Tulevaisuudessa maksettava osinko tulee riippumaan Yhtiön tulevasta kehityksestä, yritystomahdollisuuksista ja Yhtiön taloudellisesta asemasta. Mikäli osinkoa jaetaan, Yhtiön kaikki Osakkeet oikeuttavat samaan osinkoon. Tarjottavat Osakkeet tuottavat yhtäläiset oikeudet Yhtiön muiden Osakkeiden kanssa ja oikeuttavat tulevaisuudessa jaettaviin osinkoihin siitä lähtien, kun Tarjottavat Osakkeet on merkitty Kaupparekisteriin ja Yhtiön osakasluetteloon.
Jakso D – Riskit			
D.1	Merkittävimmät liikkeeselaskijaan tai sen toimialaan liittyvät riskit		Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä - Yksi mobiilipeli tuottaa tämän Esitteen päivämääränä Next Gamesin liikevaihdon lähes kokonaan. - Jos Next Games ei onnistu julkaisemaan ja kehittämään edelleen uusia pelejä, joista saadaan merkityksellistä liikevaihtoa, tai kehittämään The Walking Dead: No Man's Landia siten, että siitä saatu liikevaihto pysyy ennallaan tai kasvaa, tämä voi vaikuttaa olennaisesti Next Gamesiin. - Next Games ei välttämättä pysty saamaan lisenssejä ulkopuolisilta IP-oikeuksien haltijoilta, eikä voi olla varmuutta siitä, että IP-oikeuksia saadaan Next Gamesille suotuisin tai edes kohtuullisin ehdoin tai että ne voidaan säilyttää. - Next Gamesin The Walking Dead: No Man's Landia koskevaan lisenssisopimukseen sisältyy tiettyjä riskejä; sopimuksen irtisanominen voi vaikuttaa olennaisesti Next Gamesiin.

- Next Gamesin peleihinsä hankkimiin IP-oikeuksiin liittyvät viihdetuotteet eivät välttämättä nouse pelaajien suosioon ja ne saatetaan lakkauttaa.
- Suhteellisen pieni osuus Next Gamesin pelaajaverkostosta tuottaa suuren osan sen liikevaihdosta, eikä ole takeita siitä, että Next Games pystyy säilyttämään maksavat pelaajansa tai että näiden rahankäyttö pysyy ennallaan.
- Pelaajien asettaminen etusijalle Next Gamesin arvojen mukaisesti voi olla ristiriidassa Next Gamesin liiketoiminnan lyhyen aikavälin etujen kanssa.
- Mikäli Next Games ei pysty ylläpitämään hyviä suhteita kolmansien osapuolten jakelualustoihin, kuten Apple App Storeen ja Google Play -alustaan, mikäli niiden ehdot tai hinnoittelu muuttuvat Next Gamesille haitallisella tavalla, mikäli Next Games rikkoo tai alustan tarjoaja uskoo, että Next Games on rikkonut alustan käyttöä koskevia ehtoja, tai mikäli tällaisissa alustoissa esiintyy pitkiä käyttökatkoksia, tämä voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.
- Next Games käyttää ulkopuolisia alihankkijoita pelien kehittämisessä, mikä voi altistaa Next Gamesin laatu- ja muille riskeille suhteessa IP-oikeuksien omistajiin sekä lainsäädännön noudattamiseen liittyville haasteille.
- Next Games kohtaa merkittävää kilpailua mobiilipelialalla, minkä lisäksi Next Gamesin liiketoimintamalli voi osoittautua epäonnistuneeksi, mikäli suuret IP-oikeuksien omistajat alkavat kehittää omia mobiilipelejä.
- Muutokset pelaajien asenteissa ja yleisissä viihdepalveluihin liittyvissä kulutustottumuksissa voivat johtaa Next Gamesin pelaajien menettämiseen ja liikevaihdon laskuun.
- Mikäli Next Games ei onnistu ennakoimaan uusia teknologioita, alustoja ja laitteita tai kehittämään niitä varten pelejä tai jos mobiililaitteiden käyttö pelialustoina ei kasva odotetulla tavalla, tämä voi heikentää sen pelien laatua, oikea-aikaisuutta ja kilpailukykyä.
- Mikäli Next Games onnistuu kehittämään uusia menestyviä pelejä, ne saattavat johtaa muiden pelien suosion laskuun, jolloin Yhtiön pelaajaverkosto ei kasva kokonaisuutena katsottuna.
- Next Gamesin liiketoiminta on kasvanut merkittävästi ja nopeasti, eikä voi olla varmuutta siitä, että Yhtiö pystyy hallitsemaan kasvuaan tehokkaasti.
- Next Gamesin liiketoiminta kärsii, jos se ei onnistu integroimaan ostamiaan yhtiöitä liiketoimintaansa tai muutoin hallitsemaan useisiin yritysostoihin liittyvää kasvua.
- Valuuttakurssien vaihtelu vaikuttaa Next Gamesin taloudelliseen tulokseen, joka raportoidaan euroina.
- Next Gamesin liiketoiminnan tulos voi ajan mittaan vaihdella monen tekijän seurauksena, ja siksi Next Gamesin tulevan tuloksen ennustaminen on vaikeaa; tämä korostuu Next Gamesin tapauksessa, koska sillä on lyhyt toimintahistoria ja se toimii vielä kehitysvaiheessa olevalla mobiilipelialalla.
- Panostaminen tietyn pelin kehittämiseen voi johtaa siihen, että Next Gamesin on hylättävä muita hankkeita, jotka olisivat lopulta menestyneet paremmin tai olisivat voineet menestyä paremmin, ja pelin kehittäminen vaatii merkittäviä resursseja, jotka saatetaan menettää, jos peli ei menesty.
- Next Gamesin free-to-play-liiketoimintamalli perustuu virtuaalituotteiden ostamiseen sen peleissä, ja tämän liiketoimintamallin toteuttamisessa epäonnistuminen voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.
- Next Gamesin peleissä myytävien virtuaalituotteiden arvo riippuu merkittävästi siitä, miten Next Games hallitsee pelien taloudellista ympäristöä, ja epäonnistuminen pelien taloudellisen ympäristön hallinnassa voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.
- Next Games käyttää merkittävän osan liiketoiminnasta saamastaan kassavirrasta peleihinsä liittyvään pelaajahankintaan ja peliensä markkinointiin, ja markkinoinnissa ja pelaajahankinnassa epäonnistuminen voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.
- Next Gamesille on kertynyt aikaisemmin merkittäviä tappioita, eikä sen toiminta välttämättä pysy kannattavana.
- Next Gamesin yhden tai useamman avainhenkilön menettäminen tai sen epäonnistuminen pätevien henkilöiden rekrytoinnissa ja palveluksessa

pitämisessä tulevaisuudessa voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

- Next Games tarjoaa tämän Esitteen päivämääränä pelejään useissa maissa ja suunnittelee jatkavansa laajentumista maihin, joissa toimimisesta sillä on rajoitetusti tai ei lainkaan kokemusta, mikä voi altistaa sen suuremmille liiketoiminnallisille ja taloudellisille riskeille, jotka voivat vaikuttaa sen taloudelliseen tulokseen.
- Next Gamesin teknologisen infrastruktuurin vikaantuminen tai merkittävä käyttökatos voi vaikuttaa Next Gamesin toimintaan ja vahingoittaa sen liiketoimintaa.
- Tietoturvaloukkaukset, tietokonevirukset ja hakkerointi voivat vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa.
- Ohjelmointivirheet tai viat Next Gamesin peleissä voivat vaikuttaa haitallisesti sen brändiin tai heikentää sen pelien suosiota markkinoilla.
- Jos pelaajat eivät anna arvioita Next Gamesin peleille tai jos arviot ovat heikkoja, tämä voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.
- Huijausohjelmat tai -ohjeet voivat vaikuttaa pelikokemukseen ja johtaa siihen, että pelaajat eivät enää osta virtuaalituotteita.
- Tietosuojaa ja -turvaa koskevat lait ja määräykset kehittyvät jatkuvasti, ja Next Gamesin tai sen alustojen toimittajien todellinen tai väitetty epäonnistuminen tällaisten lakien ja määräysten noudattamisessa voi vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa.
- Next Gamesin liiketoimintaan sovelletaan eri puolilla maailmaa useita eri lakeja, joista monet ovat epäselviä ja edelleen kehittyviä, ja tämän seurauksena Next Gamesiin voidaan kohdistaa lisää sääntelyä tai vaatimuksia tai sen liiketoiminta voi vahingoittua muutoin.
- Muutokset verkkokauppaa harjoittavien yhtiöiden verokohtelussa voivat vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin palvelujen kaupalliseen käyttöön ja sen taloudelliseen asemaan.
- Epäonnistuminen Next Gamesin IP-oikeuksien suojaamisessa tai valvonnassa tai valvontaan liittyvät kustannukset voivat vahingoittaa sen liiketoimintaa ja liiketoiminnan tulosta.
- Next Gamesia voidaan vaatia lopettamaan tietyt toimintonsa ja/tai sille voi aiheutua merkittäviä kustannuksia toisen osapuolen IP-oikeuksien rikkomiseen perustuvan kanteen tuloksena.
- Next Games käyttää peleissään avoimen lähdekoodin ohjelmistoja, minkä seurauksena sen ohjelmistokoodia pitää mahdollisesti vapauttaa yleiseen käyttöön tai sen on kehitettävä tällainen koodi uudelleen, mikä voi vaikuttaa haitallisesti sen liiketoimintaan.
- Next Games altistuu luotto- ja vastapuoliriskeille.
- Next Gamesin vakuutusturva ei välttämättä ole riittävä.
- Next Gamesin kyky kerätä tulevaisuudessa lisää oman tai vieraan pääoman ehtoista rahoitusta toimintansa laajentamiseen ja investointeihin voi olla rajoitettua, ja Next Gamesin epäonnistuminen mahdollisesti tarvittavan pääoman keräämisessä voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.
- Henkilöstökulujen kasvulla voi olla haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan.
- Mahdollisella aineettomien hyödykkeiden, tytäryhtiöosakkeiden, vähimmäismaksuvakuuksien ja sijoitusten arvonalentumisella saattaa olla haitallinen vaikutus Yhtiön taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.
- Next Games ei välttämättä tulevaisuudessa pysty hyödyntämään vahvistettuja tappioita verotuksessa.
- Kirjanpitosääntelyn muutokset tai Next Gamesin mahdollinen tuleva päätös alkaa soveltaa kansainvälisiä IFRS-tilinpäätösstandardeja voivat aiheuttaa muutoksia Next Gamesin raportoinnissa kannattavuudessa tai taloudellisessa asemassa.
- Suomalaisen Kirjanpitokäytännön soveltaminen voi heikentää Next Gamesin tilinpäätösten vertailukelpoisuutta suhteessa sen kilpailijoihin.
- Epävakaa, epäedullinen tai epävarma yleinen taloustilanne markkinoilla, joilla Next Games toimii, voi vaikuttaa olennaisesti ja haitallisesti sen liiketoiminnan tulokseen ja kannattavuuteen.

D.3	Merkittävimmät arvopapereihin liittyvät riskit	Listautumisantiin, Osakkeisiin ja Listautumiseen liittyviä riskejä - Listautumisen toteutumisesta suunnitelmien mukaisesti ei ole varmuutta. - Osakkeet eivät ole aiemmin olleet kaupankäynnin kohteena säännellyllä markkinalla tai monenkeskisessä kaupankäyntijärjestelmässä, ja tämän seurauksena Osakkeiden hinta saattaa vaihdella eikä niille välttämättä kehity aktiivisia ja likvidejä kaupankäyntimarkkinoita. - Next Games ei välttämättä pysty ylläpitämään sen viimeaikaista liikevaihdon kasvua. - Next Gamesin operatiivisten tunnuslukujen muodostamiseen liittyy tiettyjä epävarmuustekijöitä, kuten teknisiä rajoituksia sekä mittaamiseen ja pelaajien käyttäytymiseen liittyviä oletuksia, joiden paikkansa pitävyydestä ei ole takeita; mahdolliset virheet Next Gamesin operatiivisissa tunnusluvuissa voivat heikentää sijoittajien luottamusta Yhtiöön. - Next Games ei ole tähän mennessä kyennyt jakamaan osinkoja, eikä ole varmuutta siitä, että osinkoja jaetaan tulevaisuudessa. - Osakkeiden tulevat liikkeenlaskut tai myynnit voivat vaikuttaa negatiivisesti Osakkeiden markkinahintaan, ja mahdolliset tulevat osakeannit voivat laimentaa nykyisten osakkeenomistajien omistusosuutta. - Osakkeiden omistus on keskittynyt, ja suurimmalla osakkeenomistajalla on jatkossakin huomattava päätösvalta. - Listautumisannissa tehtyjä merkintöjä ei voi peruuttaa tai muuttaa. - Listautumiseen liittyy kustannuksia ja Listautuminen asettaa Next Gamesille listautuneena yhtiönä toimimiseen liittyviä uusia velvoitteita. - Tietyt ulkomaiset osakkeenomistajat eivät välttämättä pysty käyttämään merkintätuo oikeuksiaan tai muita osakkeenomistajan oikeuksiaan. - Sijoittajat, joiden pää- tai viitevaluutta on muu kuin euro, altistuvat Osakkeisiin sijoittaessaan tietyille valuutariskeille.
Jakso E – Tarjous		
E.1	Nettovarot / arvioidut kustannukset	Ks. osatekijä E.2a.
E.2a	Syyt tarjoamiseen, varojen käyttö ja arvioidut kokonaisnettovarot	Listautumisannin syyt Listautumisannin tavoitteena on Next Gamesin kasvustrategian toteuttamisen mahdollistaminen. Listautumisanti ja Listautuminen First North -markkinapaikalle mahdollistavat myös Next Gamesin pääsyn pääomamarkkinoille, sen omistuspohjan laajentamisen ja Osakkeiden likviditeetin parantamisen. Listautumisannin odotetaan lisäksi vahvistavan Next Gamesin tunnettuutta ja bränditietoisuutta pelaajien, työntekijöiden ja sijoittajien keskuudessa sekä yleisesti peliällä, ja näin edistävän Yhtiön kilpailukykyä. Lisäksi parantunut likviditeetti mahdollistaisi Osakkeiden käyttämisen tehokkaammin vastikkeena mahdollisissa yritysostoissa sekä Yhtiön henkilöstön ja avainhenkilöiden palkitsemisessa. Varojen käyttö Yhtiö pyrkii keräämään Listautumisannilla noin 30 miljoonan euron bruttovarat tarjoamalla Tarjottavia Osakkeita merkittäväksi. AMC Networks Ventures LLC on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan 1,725 miljoonalla eurolla, miltä osin merkintähinta maksettaisiin kuittaamalla AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyt saatava. Listautumisanti ei näiltä osin siten kerryttäisi rahavaroja Yhtiölle, mutta vähentäisi toteutuessaan Yhtiön velkoja yhteensä 1,725 miljoonalla eurolla. Tarjottavien Osakkeiden määrä tullaan määrittelemään Tarjottavien Osakkeiden Lopullisen Merkintähinnan perusteella. Yhtiö laskisi liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin keskiarvo ja että Henkilöstöannissa merkitäisiin 30 000 Tarjottavaa Osaketta tällaisiin Tarjottaviin Osakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla. Näin liikkeeseen laskettavien Tarjottavien Osakkeiden määrä vastaisi noin 22,0 prosenttia Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen.

	Yhtiön Listautumisantiin liittyvien kulujen ja palkkioiden arvioidaan olevan noin 3 miljoonaa euroa, minkä seurauksena Yhtiön Listautumisannissa saamat nettovarot olisivat noin 27 miljoonaa euroa. Yhtiö arvioi käyttävänsä Listautumisannissa saadut nettovarot varmistaakseen riittävän oman rahoituksen strategiansa mukaisia kasvuinvestointeja varten, mukaan lukien, mutta näihin kuitenkin rajoittumatta • lisenssien hankkiminen; • uusien pelien kehittäminen ja markkinointi ja niiden maantieteellisen ulottuvuuden laajentaminen; ja • The Walking Dead: No Man's Landin kehittämiseen ja markkinointiin edelleen.
E.3 Listautumisannin ehdot	Next Games Oyj ("Yhtiö") pyrkii keräämään noin 30 miljoonan euron bruttovarat tarjoamalla uusia Yhtiön A-sarjan osakkeita ("Tarjottavat Osakkeet") merkittäväksi ("Listautumisanti"). Tarjottavien Osakkeiden määrä määräytyy lopullisen osakekohtaisen merkintähinnan ("Lopullinen Merkintähinta") perusteella. Yhtiö laski liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskikohdassa ja että Henkilöstöannissa (kuten määritelty jäljempänä) merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin (kuten määritelty jäljempänä) sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla. Tarjottavia Osakkeita tarjotaan merkittäväksi (i) yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa ("Yleisöanti"), (ii) institutionaalisille sijoittajille Suomessa ja, soveltuvien lakien mukaisesti, kansainvälisesti ("Instituutioanti") sekä (iii) Yhtiön Henkilöstölle (kuten määritelty jäljempänä) ("Henkilöstöanti"). Listautumisannin yhteydessä Yhtiö voi laskea liikkeeseen suunnatusti Lopullisella Merkintähinnalla enintään 569 500 A-sarjan Osaketta ("Lisäosakkeet") yksinomaan mahdollisten ylikysyntätilanteiden kattamiseksi. Yhtiö voi sitoutua ostamaan Danske Bank A/S, Helsingin sivukonttorilta ("Danske Bank" tai "Pääjärjestäjä") takaisin korkeintaan Lisäosakkeiden määrää vastaavan määrän A-sarjan osakkeita, jotka Pääjärjestäjä voi myydä Lopullisella Merkintähinnalla ("Myyntioptio") Yhtiölle 30 päivän ajan Yhtiön A-sarjan osakkeiden kaupankäynnin alkamisesta First Northissa eli arviolta 24.3.2017–22.4.2017 välisenä ajanjaksona ("Vakauttamisaika"). Yhtiö hankkisi A-sarjan Osakkeita vain, mikäli Lisäosakkeet on laskettu liikkeeseen ja Pääjärjestäjä on suorittanut vakauttamistoimenpiteitä, ja vain siinä määrin kuin Pääjärjestäjällä tästä syystä on hallussaan A-sarjan Osakkeita. Näin ostetut A-sarjan Osakkeet Yhtiö voi mitätöidä, pitää itsellään tai luovuttaa edelleen. Listautumisannin jälkeen Pääjärjestäjä voi Vakauttamisaikana toteuttaa, mutta ei ole velvollinen toteuttamaan, toimenpiteitä, jotka vakauttavat, ylläpitävät tai muuten vaikuttavat Osakkeiden hintaan. Instituutioannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 kello 10.00 (Suomen aikaa) ja päättyy 23.3.2017 kello 12.00 (Suomen aikaa). Yleisöannin ja Henkilöstöannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 kello 10.00 (Suomen aikaa) ja päättyy 21.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa). Hallituksella on ylikysyntätilanteessa oikeus keskeyttää Instituutio- ja Yleisöanti aikaisintaan 20.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa). Hallitus voi keskeyttää Henkilöstöannin harkintansa mukaan aikaisintaan 20.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa). Hallituksella on harkintansa mukaan oikeus pidentää Instituutioannin, Yleisöannin ja Henkilöstöannin merkintäaikaa. Tarjottavia Osakkeita tarjotaan merkittäviksi ja ostettaviksi alustavasti vähintään 7,50 euron ja enintään 7,90 euron hintaan Tarjottavalta Osakkeelta ("Alustava Hintaväli"). Alustavaa Hintaväliä voidaan muuttaa merkintäajan kuluessa, mistä ilmoitetaan yhtiötiedotteella ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Mikäli muutoksen seurauksena Alustavan Hintavälin yläraja nousee tai alaraja laskee, Yhtiön Listautumisannin yhteydessä julkaisemaa suomenkielistä esitettä ("Esite") täydennetään ja täydennys julkaistaan yhtiötiedotteella. Hallitus päättää Lopullisesta Merkintähinnasta institutionaalisten sijoittajien Instituutioannissa antamien merkintätarjousten ("Merkintätarjoukset") perusteella konsultoituaan Pääjärjestäjää Instituutioannin merkintäajan päättyttyä arviolta 23.3.2017 ("Hinnoittelu"), ellei Listautumisantia tai mitään osaa siitä ole keskeytetty aikaisemmin. Lopullinen

Merkintähinta voi ylittää tai alittaa Alustavan Hintavälin kuitenkin siten, että Yleisöannissa Lopullinen Merkintähinta on enintään Alustavan Hintavälin enimmäishinta eli 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta. Henkilöstöannin osakekohtainen merkintähinta on 10 prosenttia alhaisempi kuin Yleisöannin Lopullinen Merkintähinta, eli Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta (kuten määritelty jäljempänä) on enintään 7,11 euroa Henkilöstöosakkeelta. Lopullinen Merkintähinta ilmoitetaan yhtiötiedotteella välittömästi Hinnoittelun jälkeen, ja se on saatavilla viimeistään Hinnoittelua seuraavana arkipäivänä, arviolta 24.3.2017, Listautumisannin merkintäpaikoissa ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen.

Yhtiön hallitus päättää Listautumisannin toteuttamisesta, Tarjottavien Osakkeiden lopullisesta määrästä, Lopullisesta Merkintähinnasta ja Tarjottavien Osakkeiden jakamisesta Hinnoittelun yhteydessä arviolta 23.3.2017. Mikäli Listautumisannissa ei merkitä riittävää määrää Tarjottavia Osakkeita, Listautumisantia ei toteuteta. Listautumisannin toteuttaminen on myös ehdollinen Järjestämissopimuksen allekirjoittamiselle Yhtiön ja Pääjärjestäjän välillä.

Yleisöannin tai Henkilöstöannin merkintäsitoumuksia (kukin, ”**Sitoumus**”) ei voi muuttaa tai peruuttaa muutoin kuin arvopaperimarkkinalaissa (746/2012, muutoksineen, ”**Arvopaperimarkkinalaki**”) säännellyissä tilanteissa.

Yleisöannissa annetut Osakkeet kirjataan hyväksytyn Sitoumuksen antaneiden sijoittajien arvo-osuustileille arviolta ensimmäisenä arkipäivänä Hinnoittelun jälkeen, arviolta 24.3.2017. Instituutioannissa Osakkeet ovat valmiina toimitettaviksi maksua vastaan arviolta 28.3.2017 Euroclearin kautta. Henkilöstöosakkeet kirjataan hyväksytyn Sitoumuksen antaneiden sijoittajien arvo-osuustileille arviolta 11.4.2017.

Tarjottavat Osakkeet tuottavat samat oikeudet kuin muut Osakkeet, ja ne tuottavat oikeuden osinkoon ja muuhun varojenjakeen sekä muihin Osakkeisiin liittyviin oikeuksiin Yhtiössä sen jälkeen, kun Tarjottavat Osakkeet on rekisteröity Patentti- ja rekisterihallituksen ylläpitämään kaupparekisteriin (”**Kaupparekisteri**”). Tarjottaviin Osakkeisiin liittyviä oikeuksia voi käyttää, kun Tarjottavat Osakkeet on kirjattu sijoittajan arvo-osuustilille.

Yhtiö jättää listalleottohakemuksen Helsingin Pörssille A-sarjan Osakkeiden listaamiseksi First Northissa. Kaupankäynnin odotetaan alkavan First Northissa arviolta 24.3.2017. A-sarjan Osakkeiden kaupankäyntitunnus on NXTGMS ja ISIN-koodi FI4000233267.

Instituutioantia koskevat erityiset ehdot

Instituutioannissa tarjotaan alustavasti enintään 3 623 000 Tarjottavaa Osaketta institutionaalisille sijoittajille Suomessa ja, soveltuvien lakien mukaisesti, kansainvälisesti. Instituutioantiin voivat osallistua sijoittajat, joiden Merkintätarjous käsittää vähintään 20 001 Tarjottavaa Osaketta. Swedbank Robur Fonder AB, tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen, Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma ja tietyt VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot ovat kukin erikseen sitoutuneet merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan seuraavasti:

- Swedbank Robur Fonder AB 1 000 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, 1 000 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 600 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma, 600 000 Tarjottavaa Osaketta; ja
- Tietyt VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot 360 000 Tarjottavaa Osaketta.

AMC Networks Ventures LLC on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan 1,725 miljoonalla eurolla, miltä osin merkintähinta maksettaisiin kuittaamalla AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyt saatava. Nämä merkintäsitoumukset ovat mahdollisia. Pääjärjestäjä ottaa vastaan Institutionaalisten sijoittajien Merkintätarjouksia. Muiden institutionaalisten sijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n tulee maksaa hyväksytyn Merkintätarjouksensa mukaiset Tarjottavat Osakkeet Pääjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti, arviolta 28.3.2017. AMC Networks LLC:n tulee maksaa hyväksytyn Merkintätarjouksensa mukaiset Tarjottavat Osakkeet Yhtiön antamien ohjeiden mukaisesti kuittaamalla merkintähinta AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyttä saatavaa vastaan, arviolta 28.3.2017. Vahvistus Instituutioannissa hyväksytyistä Merkintätarjouksista lähetetään niin pian kuin käytännössä mahdollista Tarjottavien Osakkeiden jakamisen jälkeen.

Yleisöantia koskevat erityiset ehdot

Yleisöannissa tarjotaan alustavasti enintään 350 000 Tarjottavaa Osaketta yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa. Edellä esitetystä huolimatta Yleisöannissa Tarjottavien Osakkeiden määrä on vähintään 350 000 Tarjottavaa Osaketta tai, mikäli Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden määrä on tätä vähemmän, kyseinen Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden kokonaismäärä. Yleisöantiin voivat osallistua sijoittajat, joiden kotipaikka on Suomessa ja jotka antavat Sitoumuksensa Suomessa. Yleisöannissa Sitoumuksen tulee koskea vähintään 100 ja enintään 20 000 Osaketta. Tarjottavista Osakkeista maksetaan Yleisöannissa Sitoumusta annettaessa Alustavan Hintavälin enimmäishinta, 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta, kerrottuna Sitoumuksen mukaisella Tarjottavien Osakkeiden määrällä. Yleisöannin Lopullinen Merkintähinta ei voi ylittää Alustavan Hintavälin enimmäishintaa eli 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta. Niille Yleisöantiin osallistuneille sijoittajille, jotka ovat antaneet Sitoumuksensa Danske Bankin kautta, lähetetään vahvistuskirje Sitoumusten hyväksymisestä ja Osakkeiden jakamisesta, arviolta 7.4.2017. Sijoittajat, jotka ovat antaneet Sitoumuksensa Nordnet Bankin kautta, näkevät Sitoumuksensa sekä Osakkeiden jakamisen Nordnet Bankin verkkopalvelun kaupankäyntisivustolta.

Henkilöstöantia koskevat erityiset ehdot

Henkilöstöannissa tarjotaan alustavasti enintään 30 000 Henkilöstöosaketta sekä mahdollisessa ylikysyntätilanteessa enintään 150 000 ylimääräistä Henkilöstöosaketta merkintäaikana Yhtiön vakituudessa työsuhteessa oleville työntekijöille Suomessa, Yhtiön hallituksen jäsenille ja hallituksen neuvonantajille sekä, Yhtiön toimitusjohtajalle ("**Henkilöstö**"). Henkilöstöannissa Sitoumuksen tulee käsittää vähintään 100 Henkilöstöosaketta. Henkilöstön lopullinen merkintähinta on 10 prosenttia alhaisempi kuin Yleisöannin Lopullinen Merkintähinta, alustavasti enintään 7,11 euroa ("**Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta**"). Henkilöstöosakkeet maksetaan Hinnoittelun jälkeen, kuitenkin viimeistään 3.4.2017, maksamalla Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta kerrottuna sijoittajalle jaetulla Henkilöstöosakkeiden lukumäärällä. Henkilöstöannissa jaetut ja maksetut Henkilöstöosakkeet kirjataan sijoittajien arvo-osuustileille arviolta 11.4.2017.

E.4 Liikkeeseenlaskuun liittyvät olennaiset intressit ja eturistiriidat

Pääjärjestäjä ja sen määräysvalta-yhteisöt ovat aika ajoin tarjonneet ja voivat tarjota tulevaisuudessa taloudellista neuvontaa, investointi- ja liikepankkipalveluita, toimimista Yhtiön hyväksyttynä neuvonantajana sekä Yhtiön rahoitusta osana tavanomaista liiketoimintaa, mistä ne ovat voineet ja voivat jatkossakin saada tavanomaisia palkkioita ja komissioita.

Yhtiö ei ole tietoinen muista Listautumisantiin liittyvistä olennaisista intresseistä.

E.5	Osakkeita myyntiin tarjoavan henkilön tai yhteisön nimi; luovutusrajoitussopimukset	Luovutusrajoitukset (Lock-up) Jäljempänä määritelty osapuolet sopivat Pääjärjestäjän kanssa, että ajanjaksolla, joka päättyy Yhtiön, Hallituksen jäsenten, ja tiettyjen osakkeenomistajien osalta 180 päivän kuluttua Listautumisesta eli 20.9.2017, ja Johtoryhmän jäsenten ja Yhtiön avainhenkilöiden osalta 360 päivän kuluttua Listautumisesta eli 19.3.2018, nämä tai kukaan niiden lukuun toimiva henkilö, Listautumisantia ja tiettyjä muita poikkeuksia lukuun ottamatta, eivät ilman Danske Bankin etukäteistä kirjallista suostumusta laske liikkeeseen, tarjoa, panttaa, myy, sitoudu myymään, myy optio-oikeutta tai oikeutta ostaa, osta mitään optio-oikeutta tai oikeutta myydä, anna optio-oikeutta tai warranttia ostaa, lainaa tai muutoin siirrä tai luovuta suoraan tai välillisesti mitään Yhtiön Osakkeita tai arvopapereita, jotka ovat vaihdettavissa tai muutettavissa Osakkeiksi, tai tee mitään vaihtosopimusta tai muuta sopimusta, jolla Osakkeiden omistuksen taloudelliset vaikutukset siirtyvät kokonaan tai osittain riippumatta siitä, toteutetaanko tällainen toimenpide Osakkeiden tai muiden arvopapereiden toimituksella, käteisellä tai muutoin. Nämä luovutusrajoitukset eivät sovellu Listautumisannin yhteydessä toteutettaviin toimenpiteisiin. Henkilöstöantiin osallistumisen edellytyksenä on sitoutuminen luovutusrajoituksen noudattamiseen. Luovutusrajoituksen mukaisesti Henkilöstöantiin osallistuvat eivät ilman Danske Bankin kirjallista suostumusta (jota ei saa kohtuuttomasti evätä) ajanjaksolla, joka päättyy 360 päivää Listautumisen jälkeen eli 19.3.2018, myy, myy lyhyeksi, panttaa tai muutoin luovuta suoraan tai välillisesti Henkilöstöosakkeita tai Henkilöstöosakkeiden ostamiseen oikeuttavia optioita tai warrantteja tai muita Henkilöstöosakkeiksi muutettavia tai vaihdettavia arvopapereita, jotka he omistavat tai ovat hankkineet Henkilöstöannissa tai joiden luovuttamiseen heillä on valtuudet. Henkilöstöantiin osallistuvat suostuvat siihen, että tässä kuvattu luovutusrajoitus voidaan kirjata heidän arvo-osuustileilleen. Luovutusrajoitukset koskevat yhteensä noin 72,6 prosenttia Osakkeista Listautumisannin jälkeen ilman Lisäosakkeita (Lisäosakkeiden kanssa 70,3 prosenttia) olettaen että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 889 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskikohdassa ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).
E.6	Omistuksen laimentuminen	Listautumisannissa lasketaan liikkeeseen enintään 4 003 000 uutta Tarjottavaa Osaketta, mikä vastaa noin 29 prosenttia kaikista Osakkeista tämän Esitteen päivämääränä ja noin 22,5 prosenttia kaikista Osakkeista Listautumisannin jälkeen olettaen, että Listautumisasi merkitään kokonaisuudessaan. Mikäli nykyinen osakkeenomistaja ei merkitse Tarjottavia Osakkeita Listautumisannissa, tämän suhteellinen osakeomistus vähenee samassa suhteessa, ja omistuksen laimentumisvaikutus on noin 22 prosenttia olettaen, että Listautumisannissa lasketaan liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta ja että Listautumisasi merkitään kokonaisuudessaan, ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).
E.7	Arvioidut kustannukset, jotka veloitetaan sijoittajilta	Ei sovellu. Yhtiö ei veloita sijoittajilta kuluja Listautumisasiin liittyen.

RISKITEKIJÄT

Tarjottaviin Osakkeisiin sijoittamiseen liittyy useita riskejä, joista osa saattaa olla merkittäviä. Sijoitusta harkitsevia kehoitetaan tutustumaan huolellisesti tähän Esitteeseen sisältyviin tietoihin ja erityisesti alla kuvattuihin riskitekijöihin. Esitteeseen sisältyvä kuvaus riskitekijöistä perustuu Esitteen päivämääränä Yhtiön tiedossa olleisiin tietoihin merkittävistä riskitekijöistä eikä siten välttämättä ole tyhjentävä. Mikäli yksi tai useampi tässä kuvatuista riskeistä toteutuu, tällä saattaa olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, liiketoiminnan tulokseen, taloudelliseen asemaan, tulevaisuudennäkymiin ja Osakkeiden arvoon, ja tämän seurauksena sijoittajat voivat menettää Yhtiöön tekemänsä sijoituksen kokonaan tai osittain. Muutkin kuin alla kuvatut riskit ja epävarmuudet voivat vaikuttaa Next Gamesin liiketoimintaan, liiketoiminnan tulokseen, taloudelliseen asemaan, tulevaisuudennäkymiin ja Osakkeiden arvoon. Myös sellaisilla riskeillä ja epävarmuustekijöillä, joista Yhtiö ei ole tämän Esitteen päivämääränä tietoinen tai joita Yhtiö pitää nykytilanteessa vähämerkityksellisinä, voi olla haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan, liiketoiminnan tulokseen, tulevaisuudennäkymiin ja Osakkeiden arvoon. Tiettyjä Next Gamesin liiketoimintaan vaikuttavia tekijöitä, joita tulee harkita ennen Tarjottaviin Osakkeisiin sijoittamista, on kuvattu muiden seikkojen ohella kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta”. Riskitekijöiden esitysjärjestys ei ilmennä niiden toteutumisen todennäköisyyttä tai tärkeysjärjestystä.

Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä

Yksi mobiilipeli tuottaa tämän Esitteen päivämääränä Next Gamesin liikevaihdon lähes kokonaan.

Vuonna 2016 Next Gamesin The Walking Dead: No Man’s Land -peli tuotti 95 prosenttia Yhtiön bruttomyynnistä. Next Gamesin johdon arvion mukaan The Walking Dead: No Man’s Land tulee tuottamaan Next Gamesin liikevaihdon lähes kokonaisuudessaan myös vuonna 2017. Jos Next Games onnistuu kehittämään uusia pelejä, jotka tuottavat liikevaihtoa, The Walking Dead: No Man’s Landin tuottama osuus Next Gamesin liikevaihdosta voi laskea. Ei kuitenkaan ole varmuutta siitä, että Next Games onnistuu laajentamaan pelivalikoimaansa ja saamaan liikevaihtoa uusista peleistä ja siten vähentämään riippuvuuttaan The Walking Dead: No Man’s Landista. Jos The Walking Dead: No Man’s Landista saatava liikevaihto jää tulevaisuudessa odotettua pienemmäksi, ja/tai jos Next Games ei onnistu laajentamaan pelivalikoimaansa ja saamaan liikevaihtoa uusista peleistä, se ei välttämättä pysty pitämään liikevaihtoaan ennallaan tai kasvattamaan sitä, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Jos Next Games ei onnistu julkaisemaan ja kehittämään edelleen uusia pelejä, joista saadaan merkityksellistä liikevaihtoa, tai kehittämään The Walking Dead: No Man’s Landia siten, että siitä saatu liikevaihto pysyy ennallaan tai kasvaa, tämä voi vaikuttaa olennaisen haitallisesti Next Gamesiin.

Next Gamesin tuloskehitys ja kasvun jatkuminen riippuvat sen kyvystä säännöllisesti kehittää uusia pelejä ja parantaa pelejään siten, että sekä maksavien että muiden pelaajien pelikokemus paranee, samalla kun pelaajia rohkaistaan ostamaan virtuaalituotteita pelien sisällä.

Next Gamesin kyky kehittää uusia pelejä sekä parantaa pelejään ja niiden kaupallista menestystä riippuu useista seikoista, kuten Next Gamesin kyvystä:

- saada ulkopuolisilta immateriaalioikeuksien omistajilta uusia immateriaalioikeuksia (”IP-oikeudet”), joiden perusteella Next Games voi kehittää uusia pelejä;
- säilyttää nykyiset IP-oikeutensa;
- jatkuvasti ennakoida pelialan ja erityisesti mobiili- ja sosiaalisen median peleihin liittyviä muutoksia ja reagoida niihin;
- sopeutua kulutustottumusten ja pelaajien asenteiden muutoksiin;
- kilpailla menestyksekkäästi entistäkin useamman alan toimijan kanssa;
- kehittää pelejä aikataulujen ja budjettien puitteissa;
- parantaa pelejään uusilla ominaisuuksilla ja toiminnoilla, jotka edistävät sitoutumista peleihin;
- rekrytoida ja sitouttaa päteviä työntekijöitä kehitysvalmiuksiensa laajentamiseksi;
- saavuttaa kustannustehokkaasti tuottoa mainontaan ja pelaajahankintaan liittyville panostuksilleen;
- ylläpitää kustannustehokkaasti brändiään ja lisätä sen tunnettuutta; ja
- minimoida ohjelmistovirheet ja käyttökatkot sekä ratkaista ne nopeasti.

Ei ole varmuutta siitä, että Next Gamesin tulevaisuudessa kehittämät pelit menestyvät yhtä hyvin kuin The Walking Dead: No Man's Land, tai ollenkaan. Vaikka Next Games onnistuisi hankkimaan lisenssejä IP-oikeuksiin, tällaisten lisenssien perusteella kehitettävien pelien menestyksestä ei ole varmuutta. iOS App Storessa oli huhtikuussa 2016 tarjolla yli puoli miljoonaa mobiilipeliä, mutta niistä vain 77 pelillä oli yli miljoona aktiivista kuukausittaista pelaajaa.¹

Jos Next Games ei onnistu julkaisemaan ja kehittämään edelleen uusia pelejä, joista saadaan merkityksellistä liikevaihtoa, tai kehittämään The Walking Dead: No Man's Landia siten, että siitä saatu liikevaihto pysyy ennallaan tai kasvaa, tämä voi vaikuttaa olennaisen haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games ei välttämättä pysty saamaan lisenssejä ulkopuolisilta IP-oikeuksien haltijoilta, eikä voi olla varmuutta siitä, että IP-oikeuksia saadaan Next Gamesille suotuisin tai edes kohtuullisin ehdoin tai että ne voidaan säilyttää.

Next Gamesin nykyinen liiketoimintamalli perustuu tunnettujen viihdetuotteiden IP-oikeuksien lisensointiin ja näihin IP-oikeuksiin perustuvien mobiilipelien kehittämiseen. Next Gamesille merkityksellisten IP-oikeuksien omistajat ovat usein suuria monikansallisia yhtiöitä, ja ne saattavat asettaa Next Gamesille ankaria sopimusehtoja, kuten:

- suuret lisenssimaksut tai rojaltit, jotka pienentävät Next Gamesin osuutta pelin bruttotuotoista;
- suuret ennakkomaksut sekä pelien kehittämiseen, pelaajahankintaan ja markkinointibudjetteihin vaadittavat investoinnit, jotka voivat rasittaa Next Gamesin taloudellista asemaa ja maksuvalmiutta;
- lyhyet lisenssikaudet ja lisenssinantajan mahdollisuus irtisanoa IP-oikeuksiin liittyvä lisenssi ennen aikaisesta (jopa ennen pelin julkaisemista), jolloin Next Gamesin pitää mahdollisesti luopua pelin kehittämisestä tai julkaisemisesta riippumatta siitä, onko se jo tuotu markkinoille, tai vaikka Next Games saisi siitä edelleen liikevaihtoa ja se olisi kannattava;
- IP-oikeuksiin liittyvän lisenssin maantieteellisen käyttöalueen rajoitukset ja IP-oikeuksien omistajan mahdollisuus kieltää mobiilipelin jakelu uusilla jakelualustoilla, mikä heikentäisi Next Gamesin kykyä jaella pelejä ja kasvattaa liikevaihtoaan;
- Next Gamesille asetettavat rajoitukset mainoksien sijoittamiseen peleihinsä, mikä rajoittaisi Next Gamesin mahdollisuuksia saada liikevaihtoa peleissään olevista mainoksista;
- rajoitukset, jotka koskevat Next Gamesin mahdollisuuksia tehdä tiettyjä peleihinsä liittyviä liiketoimintapäätöksiä, kuten lisenssinantajan määräysvalta liittyen pelien päivityksiin tai uusiin versioihin sekä pelaajahankintaan ja pelien markkinointiin; ja
- yksinoikeudettomat lisenssit, jotka antavat lisenssinantajalle mahdollisuuden lisensoida samat IP-oikeudet muille Next Gamesin kanssa kilpaileville pelien kehittäjille.

Next Gamesin liiketoiminta ja tulevaisuudennäkymät riippuvat merkittävästi sen kyvystä hankkia ulkopuolisilta IP-oikeuksien omistajilta uusia lisenssejä ja pitää saamansa lisenssit voimassa sen kannalta suotuisin tai vähintään kohtuullisin ehdoin. Jos Next Games ei onnistu hankkimaan IP-oikeuksia sille kohtuullisen suotuisin ehdoin tai jos sen IP-oikeuksiin liittyvä lisenssi irtisanoaan tai siihen muutoin kohdistuu haitallinen muutos esimerkiksi sopimusmuutoksen muodossa, tämä voi vaikuttaa olennaisen haitallisesti sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin The Walking Dead: No Man's Landia koskevaan lisenssisopimukseen sisältyy tiettyjä riskejä; sopimuksen irtisanominen voi vaikuttaa olennaisen haitallisesti Next Gamesiin.

The Walking Dead -televisiosarjaan liittyvät IP-oikeudet omistaa AMC Film Holdings LLC ("AMC"), joka on Nasdaq-pörssiin listatun AMC Networks Inc:n konserniyhtiö. Next Gamesilla on tämän Esitteen päivämääränä lisenssisopimukseen perustuva lisenssi AMC:ltä kyseisiin IP-oikeuksiin.

Next Gamesin johto uskoo, että Next Gamesin The Walking Dead: No Man's Landia koskeva maailmanlaajuinen yksinoikeudellinen lisenssi, joka koskee The Walking Dead -televisiosarjan IP-oikeuksien käyttöä, on ehdoiltaan kohtuullinen Next Gamesin kannalta. Lisenssissä on kuitenkin useita ehtoja, jotka saattavat osoittautua epäsuotuisiksi Next Gamesin kannalta, kuten:

¹ Verto Analytics, Leveling up your mobile game: Using audience measurement data to boost user acquisition and engagement, 2016.

- alkuperäinen sopimuskausi päättyy helmikuussa 2021 (jota kuitenkin jatketaan automaattisesti helmikuuhun 2022, mikäli pelin taloudelliset tulokset täyttävät tietyt sopimuksessa asetetut vaatimukset);
- lisenssinantajan oikeus irtisanoa sopimus ennen alkuperäisen sopimuskauden päättymistä, jos määräysvalta Next Gamesissa vaihtuu esimerkiksi sen seurauksena, että yli 50 prosenttia äänistä Next Gamesissa siirtyy tai Next Gamesin omaisuus siirtyy kokonaan tai olennaisilta osin tai määräysvalta siirtyy tai luovutetaan muulla tavalla siten, että Next Games siirtyy lisenssinantajan suoran kilpailijan määräysvaltaan tai määräysvallan vaihtuminen muutoin vaikuttaa olennaisen haitallisesti The Walking Dead: No Man's Landiin tai lisenssisopimukseen lisenssinantajan yksinomaisen vilpittömässä mielessä tehdyn harkinnan perusteella; ja
- lisenssinantajan oikeus kieltää The Walking Dead: No Man's Landin jakelu sellaisilla uusilla jakelualustoilla, joita ei ole eritelty lisenssisopimuksessa, sekä muutoin määrätä Next Gamesin peliä koskevista päätöksistä sopimusehdoilla, jotka koskevat muun muassa lisenssinantajan määräysvaltaa pelin päivityksissä tai uusissa versioissa sekä pelaajahankinnassa ja pelin markkinoinnissa.

Ei ole takeita siitä, että The Walking Dead: No Man's Land täyttää helmikuuhun 2022 asti ulottuvan lisenssin jatkamista koskevat taloudelliset edellytykset, ja siksi lisenssin voimassaolo voi päättyä helmikuussa 2021, ellei lisenssiä ole irtisanottu jo sitä ennen. Kun The Walking Dead -televisiosarjan IP-oikeuksien käyttämisestä koskevan lisenssin voimassaolo päättyy tai se irtisanotaan, Next Gamesin on keskeytettävä The Walking Dead: No Man's Landin julkaiseminen, kehittäminen ja myynti. Jos lisenssi irtisanotaan esimerkiksi Next Gamesin olennaisen sopimusrikkomuksen tai Next Gamesia koskevan määräysvallan vaihtumisen tai insolvenssitapahtuman johdosta, oikeus julkaista, kehittää ja myydä The Walking Dead: No Man's Landia saattaa siirtyä lisenssinantajalle. Lisenssin voimassaolon päättymisellä tai irtisanomisella voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Ottaen huomioon, että The Walking Dead: No Man's Land tuottaa tämän Esitteen päivämääränä lähes kaiken Next Gamesin liikevaihdon, jos Next Games ei ole onnistunut kehittämään menestyvää ja liikevaihtoa tuottavaa peliä lisenssin voimassaolon päättymiseen tai irtisanomiseen mennessä, voimassaolon päättymisellä tai irtisanomisella on olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Lisäksi sopimusehdot, kuten esimerkiksi rajoitukset koskien The Walking Dead: No Man's Landin jakelun laajentamista uusille alustoille, voivat rajoittaa Next Gamesin kykyä toimia vapaasti sen itse haluamalla tavalla peliin liittyen, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Lisätietoja The Walking Dead: No Man's Land -lisenssistä on kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Lisenssisopimus AMC:n kanssa”.

Next Gamesin peleihinsä hankkimiin IP-oikeuksiin liittyvät viihdetuotteet eivät välttämättä nouse pelaajien suosioon ja ne saatetaan lakkauttaa.

Vaikka Next Gamesin johto uskoo, että keskittymisessä lisensoituihin mobiilipeleihin on merkittäviä etuja, tähän liiketoimintamalliin liittyy myös monia riskejä, kuten hankittuihin IP-oikeuksiin liittyvän viihdetuotteen lakkauttaminen, epäsuosio tai suosion heikentyminen, tai ettei viihdetuotteeseen perustuvan pelin menestys tai suosio korreloi sen taustalla olevan viihdetuotteen menestyksen tai suosion kanssa. Ei ole takeita esimerkiksi siitä, että The Walking Dead -televisiosarjan suosio pysyy ennallaan tai että sarja ylipäätään jatkuu niin kauan kuin Next Gamesin lisenssi sarjaa koskevien IP-oikeuksien omistajan kanssa on voimassa.

Mikäli Next Gamesin pelejään varten hankkimat IP-oikeudet osoittautuvat epäsuosituiksi tai niihin liittyvät viihdetuotteet lakkautetaan, sen tulevat pelit eivät välttämättä menesty, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Suhteellisen pieni osuus Next Gamesin pelaajaverkostosta tuottaa suuren osan sen liikevaihdesta, eikä ole takeita siitä, että Next Games pystyy säilyttämään maksavat pelaajansa tai että näiden rahankäyttö pysyy ennallaan.

Suhteellisen pieni osa Next Gamesin pelaajaverkostosta tuottaa suuren osan sen liikevaihdesta. Yhtiön pelien 30 päivän konversioluku oli 31.12.2016 4,2 prosenttia², mikä osoittaa pelin asentaneiden ja 30 päivän kuluessa asentamisesta pelin sisäisen ostoksen tehneiden pelaajien osuuden kaikista pelin asentaneista pelaajista. Jos Next Games ei pysty enää jatkossa tarjoamaan pelejä, jotka rohkaisevat näitä pelaajia ostamaan virtuaalituotteita tai jos Next Games ei onnistu lisäämään virtuaalituotteita ostavien pelaajien määrää tarpeeksi, se ei pysty kasvattamaan

² Viimeisen 30 päivän keskiarvo.

liikevaihtoon yhtä nopeasti kuin aikaisemmin eikä sen liikevaihto välttämättä pysy nykyisellä tasolla, mikä voi vaikuttaa olennaisen haitallisesti sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Pelaajien asettaminen etusijalle Next Gamesin arvojen mukaisesti voi olla ristiriidassa Next Gamesin liiketoiminnan lyhyen aikavälin etujen kanssa.

Next Gamesin pyrkii arvojensa mukaisesti asettamaan pelaajat etusijalle kaikessa mitä Next Games tekee. Yhtiön johto uskoo, että tämä on olennaista kasvun nopeuttamisessa ja pelaajien sitouttamisessa sekä Yhtiön ja sen osakkeenomistajien pitkän aikavälin etujen mukaista. Siksi Next Games saattaa luopua tietyistä mahdollisuuksista laajentua tai saada liikevaihtoa lyhyellä aikavälillä, mikäli se ei usko niiden parantavan pelikokemusta pitkällä aikavälillä, vaikka tällaiset päätökset vaikuttaisivat negatiivisesti liiketoiminnan tulokseen lyhyellä aikavälillä. On mahdollista, että Next Gamesin päätökset eivät johda odotettuihin pitkän aikavälin hyötyihin, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Mikäli Next Games ei pysty ylläpitämään hyviä suhteita kolmansien osapuolten jakelualustoihin, kuten Apple App Storeen ja Google Play -alustaan, mikäli niiden ehdot tai hinnoittelu muuttuvat Next Gamesille haitallisella tavalla, mikäli Next Games rikkoo tai alustan tarjoaja uskoo, että Next Games on rikkonut alustan käyttöä koskevia ehtoja, tai mikäli tällaisissa alustoissa esiintyy pitkiä käyttökatkoksia, tämä voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Games on tämän Esitteen päivämääränä riippuvainen Apple App Store ja Google Play -alustoista peliensä jakelussa ja myynissä. Tämän Esitteen päivämääränä kaikkien Next Gamesin myymien virtuaalituotteiden ostamiseen käytetään näiden alustojen tarjoajien maksujärjestelmiä. Next Gamesiin sovelletaan alustojen sovelluskehittäjille laadittuja vakioehtoja, jotka sääntelevät pelien ja muiden sovellusten mainontaa, jakelua ja käyttöä näillä alustoilla. Jos Next Games rikkoo tai alustan tarjoaja uskoo Next Gamesin rikkoneen alustan käyttöehtoja, kyseinen alustan tarjoaja voi estää Next Gamesin pääsyn alustalle tai rajoittaa sitä ja tarjoajalla saattaa myös olla oikeus sellaisiin toimiin, vaikka Next Games ei olisi rikkonut kyseisiä käyttöehtoja. Lisäksi alustat voivat menettää suosiotaan tai niissä voidaan muuttaa nykyisiä sovellusten hakumenetelmiä, kehittäjille tarjottavia viestintäkanavia sekä palvelujen ehtoja tai toimintaperiaatteita, kuten perittäviä maksuja ja pelien tuottojen jakosuhdetta. Alustojen tarjoajat voivat muuttaa myös pelaajien henkilötietojen jakamista kehittäjille tai kehittää omia kilpailevia tuotteita. Alustojen tarjoajien ehdot voivat myös rajoittaa Next Gamesin kykyä käyttää pelaajia koskevia tietoja, jotka se on saanut näiden alustojen kautta, sekä vaikuttaa haitallisesti sen kykyyn vedota tiettyihin käyttöehtoihin suhteessa omiin käyttäjiinsä koskien esimerkiksi virtuaalituotteiden palautusoikeutta. Lisäksi jos Next Gamesin peli poistetaan alustalta käyttöehtojen laiminlyönnin tai rikkomisen tai muun rikkomuksen vuoksi, Next Gamesin on näiden ehtojen mukaan hyvittävä käyttäjilleen tiettyjä niiltä perittyjä maksuja tai maksettava alustan tarjoajalle takaisin tiettyjä niiltä saatuja maksuja. Jokaisella tällaisella tapahtumalla, rajoituksella, mahdollisella korvausvastuulla tai muutoksella tai niiden yhdistelmällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games on myös riippuvainen kolmansien osapuolten alustojen, kuten Apple App Storen ja Google Playn, jatkuvasta ja keskeytymättömästä toiminnasta. Aikaisemmin osassa näistä alustoista on esiintynyt lyhyitä käyttökatkoja tai virtuaalituotteiden ostamisessa on kohdattu häiriöitä. Jos tällaisia vikatilanteita esiintyy pitkään tai edes lyhyen aikaa tai jos muut vastaavat häiriöt vaikuttavat pelaajien mahdollisuuteen ladata Next Gamesin pelejä, käyttää pelien yhteisöllisiä ominaisuuksia tai ostaa virtuaalituotteita, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Lisäksi jos Next Gamesin suhteet näiden alustojen tarjoajiin muuttuvat tai heikkenevät, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games käyttää ulkopuolisia alihankkijoita pelien kehittämisessä, mikä voi altistaa Next Gamesin laatu- ja muille riskeille suhteessa IP-oikeuksien omistajiin sekä lainsäädännön noudattamiseen liittyville haasteille.

Next Games käyttää ajoittain alihankkijoita peliensä kehittämiseen muun muassa tiettyjen grafiikoiden, äänien ja musiikin luomisessa pelejä varten sekä lähdekoodikomponenttien kehittämisessä. Next Gamesin liiketoimintamalli perustuu pelien kehittämiseen kolmansien osapuolten IP-oikeuksien pohjalta, ja nämä IP-oikeuksien omistajat voivat asettaa Next Gamesin pelien kehittämiseksi tiukkoja aikataulu- ja laatuvaatimuksia. Next Games ei aina pysty valvomaan tai tarkistamaan alihankkijoiden luomistyytä tai muutoin varmistamaan, että työn tulokset valmistuvat oikea-aikaisesti tai täyttävät ne laatusitoumukset, jotka Next Games on lisenssiantajilleen antanut. Lisäksi Next Games ei pysty varmistamaan, että sen alihankkijat noudattavat sovellettavia lakeja ja sopimusehtoja, jotka sitovat Next Gamesia. Mikäli Next Gamesin alihankkijat eivät pysty toimittamaan työnsä tuloksia ajoissa tai tiettyjen laatuvaatimusten ja muiden sopimusehtojen mukaisesti, tämä voi

vaikuttaa Next Gamesin kykyyn täyttää omat sopimusvelvoitteensa suhteessa lisenssinantajiinsa, minkä seurauksena Next Gamesia voidaan vaatia maksamaan sopimussakkoja tai lisenssinantajilla saattaa olla oikeus irtisanoa Next Gamesin kanssa tehty sopimus. Lisäksi jos alihankkijat rikkovat lakia, Next Gamesin voidaan tietyissä olosuhteissa katsoa olevan vastuussa tällaisesta toiminnasta. Näillä riskeillä voi toteutuessaan olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games kohtaa merkittävää kilpailua mobiilipelialalla, minkä lisäksi Next Gamesin liiketoimintamalli voi osoittautua epäonnistuneeksi, mikäli suuret IP-oikeuksien omistajat alkavat kehittää omia mobiilipelejään.

Mobiilipeliala on erittäin kilpailtu, ja Next Games odottaa, että markkinoille tulee uusia kilpailijoita ja pelitarjontaa kasvaa. Next Games kohtaa kilpailua useilta yhtiöiltä, jotka kehittävät erilaisille alustoille pelejä, myös mobiilipelejä, joista joidenkin ominaisuudet kilpailevat Next Gamesin nykyisten ja tulevien pelien kanssa ja jotka sisältävät yhteisöllisiä toimintoja, joilla pelien kehittäjät saavat yhteyden pelaajiin. Mobiilipelimarkkinoille tulee jatkuvasti uusia kehittäjiä, joista eräät saavuttavat nopeasti suuren menestyksen, ja verkon kauppapaikoilla julkaistaan merkittävä määrä uusia pelejä joka päivä. Next Games odottaa, että markkinoille tulee uusia kilpailijoita ja että nykyiset kilpailijat kohdentavat lisää resursseja kilpailevien pelien ja sovellusten kehittämiseen ja markkinointiin.

Next Games voi kohdata lisää kilpailua myös suurten IP-oikeuksien omistajien suunnalta. Eräillä näistä nykyisistä, uusista ja mahdollisista kilpailijoista ja erityisesti IP-oikeuksien omistajilla on merkittäviä resursseja uusien mobiilipelin kehittämiseen tai hankkimiseen. Ne voivat mahdollisesti hyödyntää omia vahvoja brändejään ja resurssejaan mobiilipeleissään tai niiden jakelussa, niillä saattaa olla monipuolisemmat liikevaihdon lähteet kuin Next Gamesilla, ja kulutustottumusten ja lainsäädännön muutoksilla tai mobiilipelialan muulla kehityksellä voi olla niihin pienempi vaikutus. Suuret IP-oikeuksien omistajat, jotka ovat aikaisemmin lisensoineet IP-oikeuksiaan mobiilipelin kehittäjille, kuten Next Gamesille, voivat myös muuttaa strategioitaan ja aloittaa itse pelien kehittämisen ja julkaisemisen.

Kilpailun lisääntyminen voi johtaa pelaajien menettämiseen tai vaikuttaa negatiivisesti Next Gamesin kykyyn hankkia uusia pelaajia kustannustehokkaasti, ja molemmilla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Jos Next Gamesille merkityksellisten IP-oikeuksien omistajat alkavat kehittää omia mobiilipelejään, tämä voi heikentää Next Gamesin liiketoimintamallin menestystä, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Muutokset pelaajien asenteissa ja yleisissä viihdepalveluihin liittyvissä kulutustottumuksissa voivat johtaa Next Gamesin pelaajien menettämiseen ja liikevaihdon laskuun.

Menestyminen mobiilipelialalla riippuu merkittävässä määrin kuluttajien yleisistä mieltymyksistä ja mobiilipelin suosioista pelaajien keskuudessa suhteessa muihin pelisegmentteihin ja viihdemuotoihin. Kuluttajien mieltymykset ja pelaajien asenteet muuttuvat usein, ja on todennäköistä, että uudet pelit tai pelisegmentit korvaavat tämän Esitteen päivämääränä suosittuja pelejä ja pelisegmenttejä, minkä seurauksena Next Gamesin pelien suosio laskee.

Next Games ei välttämättä pysty ennakoimaan tulevia muutoksia kuluttajien mieltymyksissä ja pelaajien asenteissa, eikä se välttämättä ryhdy ajoissa toimenpiteisiin tuotteidensa soveltamiseksi uusiin trendeihin tai sellaisten pelien kehittämiseksi, joiden pelaamisesta pelaajat edelleen pitävät. On mahdollista, että pelaajat ajan mittaan menettävät kiinnostuksensa Next Gamesin kehittämiin peleihin erilaisista syistä, mukaan lukien uudet pelisegmentit, joita pelaajat voivat pitää kiinnostavampina, muiden pelien tai viihdetuotteiden suosion kasvu tai tiettyjen pelien tai pelityyppien kiinnostavuuden vähentyminen. Näillä riskeillä voi toteutuessaan olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games kilpailee myös pelaajiensa vapaa-ajasta, mielenkiinnosta ja harkinnanvaraisesta kulutuksesta. Muut vapaa-ajan aktiviteetit, kuten offline-pelit, perinteiset verkkopelit, sosiaalisen median pelit, tietokone- ja konsolipelit, televisio, elokuvat, urheilu ja internet, ovat paljon suurempia ja vakiintuneempia vaihtoehtoja kuluttajille. Jos pelaajat eivät pidä Next Gamesin pelivalikoimaa vetovoimaisena tai jos pelaajien mielestä muut tavat viettää vapaa-aikaa tarjoavat enemmän vaihtelua tai ovat hinnaltaan edullisempia, tai vuorovaikutteisempia tai miellyttävämpiä, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Mikäli Next Games ei onnistu ennakoimaan uusia teknologioita, alustoja ja laitteita tai kehittämään niitä varten pelejä tai jos mobiililaitteiden käyttö pelialustoina ei kasva odotetulla tavalla, tämä voi heikentää sen pelien laatua, oikea-aikaisuutta ja kilpailukykyä.

Nopeat teknologiset muutokset, joiden ennakoiminen voi olla vaikeaa, ovat mobiilipelialalla luonteenomaisia. Uudet teknologiat, kuten jakelualustat ja pelilaitteet, voivat pakottaa Next Gamesin mukauttamaan nykyisiä pelinkehitysprosessejaan tai ottamaan käyttöön uusia prosesseja. Jos kuluttajat siirtävät ajankäyttöään Next Gamesin tämän Esitteen päivämääränä peliensä jakeluun käyttämistä mobiilialustoista muihin teknologioihin ja alustoihin, tämä voi pienentää sen yleisöä ja vaikuttaa sen tulokseen. Painopisteen siirtäminen tällaisiin teknologioihin, alustoihin ja laitteisiin voi vaatia Next Gamesilta paljon aikaa ja resursseja, mikä heikentäisi sen kilpailuasemaa. Vaihtoehtoisesti Next Games voi lisätä tutkimukseen ja kehittämiseen käytettäviä resursseja nopeuttaakseen tällaisiin uusiin teknologioihin, alustoihin ja laitteisiin mukautumista joko peliensä tai julkaisuakataulujen pitämiseksi ennallaan tai pysyäkseen kilpailijoiden mukana, mikä voi kasvattaa Next Gamesin kehityskustannuksia. Next Games voi myös käyttää merkittävästi resursseja pelien päivittämiseen ja kehittämiseen, jotta ne toimivat tällaisissa teknologioissa, alustoissa tai laitteissa, vaikka uudet teknologiat, alustat tai laitteet eivät välttämättä saavuta laajaa ja pitkäaikaista suosiota kuluttajien keskuudessa. Minkä tahansa tällaisen tapahtuman esiintyminen voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin pelien laatuun, oikea-aikaisuuteen ja kilpailukykyyn tai nostaa merkittävästi Next Gamesin kustannuksia, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Verkkoyhteydessä olevilla mobiililaitteilla, kuten älypuhelimilla ja tableteilla, pelejä pelaavien käyttäjien määrä on kasvanut jyrkästi viime vuosina, mutta mobiilimarkkinat ja erityisesti mobiilipelimarkkinat ovat edelleen varhaisessa kehitysvaiheessa eivätkä ne välttämättä kasva Next Gamesin odottamalla tavalla tai edes pysy nykyisellä tasolla. Next Gamesin tuleva menestys riippuu merkittävästi mobiililaitteiden pelikäytön lisääntymisestä. Lisäksi mobiililaitteiden käytön lisääntyminen kehittyvillä markkinoilla, kuten Aasiassa, ei välttämättä jatku aikaisemmalla vauhdilla, eivätkä kuluttajat välttämättä jatka verkkoyhteydessä olevien mobiililaitteiden käyttöä pelien pelaamiseen. Tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Mikäli Next Games onnistuu kehittämään uusia menestyviä pelejä, ne saattavat johtaa muiden pelien suosion laskuun, jolloin Yhtiön pelaajaverkosto ei kasva kokonaisuutena katsottuna.

Vaikka pelaajien suosioon nousevien uusien pelien kehittäminen on tärkeää Next Gamesin tulevalle menestykselle, uudet pelit saattavat vähentää Next Gamesin olemassa olevan pelin pelaamiseen käytettävää aikaa ja virtuaalituotteiden ostamista siinä. Lisäksi Next Games luultavasti markkinoi uusia pelejään muissa peleissään, mikä voi entisestään vähentää sen olemassa olevan pelin pelaamiseen käytettävää aikaa ja virtuaalituotteiden ostamista siinä. Jos uudet pelit eivät kasvata Next Gamesin pelaajaverkostoa kokonaisuutena katsottuna tai lisää riittävästi virtuaalituotteiden ostoja kumotakseen virtuaaliostojen mahdollista vähenemistä Next Gamesin muissa peleissä, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin liiketoiminta on kasvanut merkittävästi ja nopeasti, eikä voi olla varmuutta siitä, että Yhtiö pystyy hallitsemaan kasvuaan tehokkaasti.

Next Gamesin liiketoiminnan ja henkilöstömäärän odotettu kasvu asettaa merkittäviä haasteita Next Gamesin johdolle sekä operatiiviselle ja taloushallinnon henkilöstölle. Next Gamesin liiketoiminnan kasvun jatkuessa sen tietoteknisiä järjestelmiä tai sisäisiä valvontamenetelmiä on laajennettava liiketoiminnan tukemiseksi. Lisäksi eräillä Next Gamesin johtoon kuuluvilla henkilöillä ei ole merkittävää kokemusta suuren ja monimutkaisen liiketoiminnan johtamisesta, joten Next Gamesin johto ei välttämättä pysty hallitsemaan kasvua tehokkaasti. Lisäksi jos Next Games pyrkii aikaisempaan tapaan kasvamaan yritysostoilla, ostettujen yritysten menestyksellä integrointi Next Gamesiin asettaa vielä enemmän paineita sen operatiivisille resursseille. Kasvun tehokas hallinta edellyttää, että Next Games parantaa jatkuvasti liiketoiminta- ja johtamisprosessejaan ja -järjestelmiään sekä löytää, rekrytoi, integroi, kehittää ja motivoi suurta määrää päteviä työntekijöitä. Tässä epäonnistuminen vaikuttaisi haitallisesti sen kykyyn kasvattaa liiketoimintaansa. Next Gamesin ottaessa käyttöön organisaationsa kasvun edellyttämiä monimutkaisempia organisaatio- ja johtamisrakenteita yrityskulttuurista saatavien hyötyjen ylläpitäminen voi vaikeutua, mukaan lukien kyky kehittää ja julkaista nopeasti uusia pelejä. Tämä voi vaikuttaa negatiivisesti Next Gamesin liiketoiminnan suorituskykyyn ja olennaisen haitallisesti sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin liiketoiminta kärsii, jos se ei onnistu integroimaan ostamiaan yhtiöitä liiketoimintaansa tai muutoin hallitsemaan useisiin yritysostoihin liittyvää kasvua.

Next Games on aikaisemmin hankkinut yrityksiä, henkilöstöä ja teknologioita ja näillä näkymin se aikoo jatkaa yritysostoja, jotka täydentävät sen nykyistä liiketoimintaa, laajentavat sen henkilöstöpohjaa ja leventävät sen tarjontaa. Next Gamesin kyky kasvaa yritysostoilla riippuu sopivien ostokohteiden ja investointiehdokkaiden saatavuudesta hyväksyttävään hintaan, sen kyvystä kilpailla tehokkaasti tällaisten ehdokkaiden houkuttelemiseksi sekä suurten yritysostojen toteuttamisessa tarvittavan rahoituksen saatavuudesta. Koska Next Games odottaa mobiilipelialan keskittyvän tulevaisuudessa, se voi kohdata merkittävää kilpailua toteuttaessaan kasvustrategiaansa. Tulevat yritysostot tai investoinnit saattavat johtaa osakkeenomistajien omistusosuuksia laimentaviin osakeanteihin tai muihin arvopapereiden liikkeeseenlaskuihin, merkittävien käteisvarojen käyttöön tai lainarahoitukseen sekä aiheuttaa vastuusitoumuksia tai liikearvon ja muiden aineettomien hyödykkeiden poistokustannuksia, ja millä tahansa näistä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Yritysostosta tai investoinnista saatavien hyötyjen kehittyminen voi kestää pitkään, eikä Next Games voi olla varma siitä, että tietty yritysosto tai investointi tuottaa odotetut hyödyt.

Uuden yhtiön liiketoiminnan, varojen ja henkilöstön integrointi Next Gamesiin vaatii merkittävästi johdon huomiota. Johdon huomion kääntyminen pois Next Gamesin liiketoiminnasta ja integrointiprosessissa mahdollisesti kohdattavat vaikeudet voivat heikentää Next Gamesin kykyä hallita liiketoimintaansa. Lisäksi tulevat yritysostot altistavat Next Gamesin mahdollisille riskeille liittyen esimerkiksi siirtyneisiin vastuisiin, uuden liiketoiminnan, teknologian ja henkilöstön integrointiin, ennakoiduttomiin tai piilossa olleisiin vastuisiin, odottamattomiin haavoittuvuuksiin tietoturassa, resurssien siirtymiseen pois olemassa olevista toiminnoista, toimipaikoista ja teknologioista, kyvyttömyyteen saada riittävästi liikevaihtoa yritysostojen aiheuttamien kustannusten kattamiseksi sekä henkilöstö-, pelaaja- ja alihankkijasuhteiden mahdolliseen heikentymiseen tai katkeamiseen uusien liiketoimintojen integroimisen seurauksena.

Mikäli Next Games ei onnistu integroimaan ostamiaan yrityksiä liiketoimintaansa tai muutoin hallitsemaan useisiin yritysostoihin liittyvää kasvua, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Lisätietoja Next Gamesin viimeaikaisista yritysostoista on kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Historia”.

Valuuttakurssien vaihtelu vaikuttaa Next Gamesin taloudelliseen tulokseen, joka raportoidaan euroina.

Next Gamesin jakelualustat maksavat Next Gamesille euroissa tai Yhdysvaltain dollareissa muunnettuaan pelaajan käyttämän paikallisen valuutan euroiksi tai Yhdysvaltain dollareiksi. Tämän seurauksena euron ja muiden maksuvaluuttojen välisten vaihtokurssien vaihtelu voi johtaa siihen, että euromääräinen liikevaihto on pienempi kuin siinä tapauksessa, että valuuttakurssit olisivat vakaita. Lisäksi Next Gamesin laajentaessa toimintaansa kansainvälisesti on odotettavaa, että sille aiheutuu kustannuksia ja se tekee investointeja muinakin valuuttoina kuin euroina. Euron ja muiden sellaisten valuuttojen, joiden määräisinä Next Gamesille aiheutuu kustannuksia ja se tekee investointeja, välisten vaihtokurssien vaihtelu voi johtaa siihen, että tällaiset kustannukset ja investoinnit ovat euroina laskettuna suuremmat kuin siinä tapauksessa, että valuuttakurssit olisivat vakaita. Siksi valuuttakurssien vaihtelulla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games ei ole tähän asti pyrkinyt suojaamaan altistumistaan valuuttakursseille suojausinstrumenteilla, mutta se saattaa käyttää niitä tulevaisuudessa. Suojausinstrumentteihin sisältyy usein merkittäviä riskejä, ja suojausinstrumenttien käytön perusteena käytetyt oletukset voivat osoittautua virheellisiksi, mikä voi aiheuttaa merkittäviä taloudellisia menetyksiä. Mikäli Next Games päättää käyttää tällaisia suojauksia tulevaisuudessa, suojauksien onnistumisesta ei ole varmuutta. Tämän Esitteen päivämääränä Next Games hallinnoi valuuttakurssiriskiä Yhtiön käyttämällä valuuttamääräisillä pankkitileillä. Jos Next Games ei onnistu suojaamaan valuuttariskiään tulevaisuudessa, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin liiketoiminnan tulos voi ajan mittaan vaihdella monen tekijän seurauksena, ja siksi Next Gamesin tulevan tuloksen ennustaminen on vaikeaa; tämä korostuu Next Gamesin tapauksessa, koska sillä on lyhyt toimintahistoria ja se toimii vielä kehitysvaiheessa olevalla mobiilipelialalla.

Next Gamesin liikevaihto ja liiketoiminnan tulos voivat vaihdella merkittävästi ajan mittaan ja vuosineljännesten välillä johtuen useista tekijöistä, joista moniin se ei voi vaikuttaa. Lisäksi Next Games ei välttämättä pysty ennustamaan tarkasti tulevaa liikevaihtoaan tai liiketoimintansa tulosta. Tämä riski korostuu Next Gamesin tapauksessa, koska sillä on lyhyt toimintahistoria ja se toimii vielä kehitysvaiheessa olevalla mobiilipelialalla.

Next Gamesin nykyiset ja tulevat kustannustasot perustuvat sen sisäisiin toimintasuunnitelmiin ja ennusteisiin, ja eräät sen toimintakuluista ovat kiinteitä lyhyellä aikavälillä. Tämän seurauksena Next Games ei välttämättä pysty pienentämään kustannuksiaan riittävän nopeasti liikevaihdon odottamatonta vähentymistä vastaavalla tavalla, ja liikevaihdon pienikin vähentyminen voi vaikuttaa haitallisesti kyseessä olevan vuosineljänneksen taloudelliseen tulokseen.

Next Gamesin tuloksen vaihteluun vaikuttavia tekijöitä ovat muun muassa:

- pelien kyky säilyttää suosionsa ja monetisaatiotasonsa, eli kykynsä kerryttää tuottoa, sekä uusien pelien tai aikaisempien pelien parannusten suosio ja monetisaatiotaso;
- Next Gamesin mobiilipelien suosion menettäminen;
- Next Gamesin kyky säilyttää virtuaalituotteita ostavat pelaajat, hankkia heitä lisää ja kasvattaa heidän ostomääriään;
- viiveet pelien julkaisemisessa;
- muutokset Next Gamesin jakelualustakumppaneiden tarjoamissa ehdoissa ja sen kyky käyttää tehokkaasti näitä alustoja jakeluun, pelaajahankintaan ja markkinointiin;
- muutokset IP-oikeuksiin liittyvien lisenssinantajien Next Gamesille tarjoamissa ehdoissa;
- kilpailijoiden uusien pelien julkaisemisen ajoitukset;
- mobiililaitteisiin tarkoitettujen pelien sekä sosiaalisen median tai mobiilialustojen yleisen kuluttajakysynnän määrän ja kasvun vaihtelu;
- pelaajahankinta-, markkinointi- ja muiden toimintakustannusten kasvu, joka liittyy Next Gamesin kasvuun ja liiketoiminnan laajentamiseen;
- järjestelmäviat tai tietoturvaloukkaukset;
- lainsäädännön muutokset esimerkiksi kuluttajansuojan osalta;
- valuuttakurssien vaihtelu; ja
- makrotaloudelliset olosuhteet ja niiden vaikutus harkinnanvaraiseen kulutukseen.

Näillä seikoilla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin Osakkeiden arvoon, liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Lisätietoja Next Gamesin liiketoiminnan tulokseen vaikuttavista keskeisistä tekijöistä on esitetty kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Liiketoiminnan tulokseen vaikuttavia keskeisiä tekijöitä*”.

Panostaminen tietyn pelin kehittämiseen voi johtaa siihen, että Next Gamesin on hylättävä muita hankkeita, jotka olisivat lopulta menestyneet paremmin tai olisivat voineet menestyä paremmin, ja pelin kehittäminen vaatii merkittäviä resursseja, jotka saatetaan menettää, jos peli ei menesty.

Ensiluokkaisen mobiilipelin kehittäminen pelikategorioissa, joissa Next Games toimii tämän Esitteen päivämääränä, kestää tyypillisesti 12–18 kuukautta. Yhtiön on käytettävä merkittävästi kehitysaikaa ja -resursseja ennen kuin se voi arvioida, voiko peli menestyä elinkaarensa aikana vai tulisiko sen kehittämisestä luopua. Pelin kehittämiseen käytettävien kokonaiskustannusten ja resurssien takia Next Gamesin on keskityttävä vain muutaman pelin kehittämiseen kerrallaan. Tämän seurauksena varatessaan resursseja tietyn pelin kehittämiseen Next Gamesin pitää mahdollisesti hylätä muita projekteja, jotka saattavat lopulta menestyä tai olisivat voineet menestyä paremmin. Tällaisilla vaihtoehtokustannuksilla sekä lopetetuista projekteista aiheutuneilla uponneilla kustannuksilla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin free-to-play-liiketoimintamalli perustuu virtuaalituotteiden ostamiseen sen peleissä, ja tämän liiketoimintamallin toteuttamisessa epäonnistuminen voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.

Peleissä tapahtuvan virtuaalituotteiden myynnin osuus Next Gamesin bruttomyynnistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella oli 90 prosenttia. Next Games tarjoaa pelejään pelaajille maksutta, ja yleensä se saa suurimman osan liikevaihdostaan pelaajilta vain, jos he ostavat virtuaalituotteita pelin sisällä. Jos Next Games ei onnistu tarjoamaan suosittuja virtuaalituotteita tai muuttaa niitä epäsuosituksi osoittautuvalla tavalla, tai jos sen tarjoamat pelit eivät kannusta ostamaan virtuaalituotteita tai sen jakelukumppanit vaikeuttavat virtuaalituotteiden ostamista tai tekevät niistä kalliimpia, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin peleissä myytävien virtuaalituotteiden arvo riippuu merkittävästi siitä, miten Next Games hallitsee pelien taloudellista ympäristöä, ja epäonnistuminen pelien taloudellisen ympäristön hallinnassa voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.

Maksavien pelaajien tekemät virtuaalituotteiden ostot Next Gamesin peleissä perustuvat yleensä virtuaalituotteiden koettuun arvoon, joka riippuu vastaavan tuotteen saavuttamisen vaatimista ponnistuksista pelissä ilman virtuaalituotteen ostamista. Virtuaalituotteiden koettuun arvoon voivat vaikuttaa Next Gamesin erilaiset peliin liittyvät toimenpiteet, kuten alennusten tarjoaminen, virtuaalituotteiden antaminen ilmaiseksi mainoskampanjoiden yhteydessä tai virtuaalituotteiden maksutta saamisen helpottaminen. Mikäli Next Games ei onnistu hallitsemaan peliensä virtuaalisia taloudellisia ympäristöjä kunnolla, tämä saattaa vähentää virtuaalituotteiden ostamista, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games käyttää merkittävän osan liiketoiminnasta saamastaan kassavirrasta peleihinsä liittyvään pelaajahankintaan ja peliensä markkinointiin, ja markkinoinnissa ja pelaajahankinnassa epäonnistuminen voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Games käyttää uusien pelaajien hankkimisessa ja olemassa olevien pelaajien säilyttämisessä erilaisia dynaamisia ja staattisia markkinointikanavia, kuten verkkomainontaa mobiiliverkoissa ja sosiaalisessa mediassa sekä televisiomainontaa. Uusien pelaajien hankkimisesta ja olemassa olevien pelaajien säilyttämisestä voi aiheutua merkittäviä kustannuksia, ja tähän liittyvien toimenpiteiden tehokkuus voi vaihdella paljon pelin, maantieteellisen alueen ja alustan mukaan.

Merkittävä osa Next Gamesin bruttomyynnistä käytetään pelaajien hankkimiseen ja markkinointiin. Next Gamesin pelaajaverkoston kehittyessä pelaajaverkoston kokoonpano voi muuttua siten, että on vaikeampi tuottaa riittävästi liikevaihtoa kattamaan uusien pelaajien hankkimisen ja olemassa olevien pelaajien säilyttämisen aiheuttamat kulut. Next Games kilpailee mainostilasta mobiilipeliyritysten lisäksi myös muiden yritysten kanssa, ja kilpailu voi nostaa merkittävästi Next Gamesin kustannuksia uusien pelaajien hankinnassa ja markkinoinnissa. Jos pelaajien hankkimisen aiheuttamat kulut ovat suuremmat kuin Next Gamesin tällaisilta pelaajilta ajan mittaan saama liikevaihto ja jos Next Games ei onnistu siirtämään nykyisiä pelaajiaan uusiin peleihin ja uusille alustoille, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesille on kertynyt aikaisemmin merkittäviä tappioita, eikä sen toiminta välttämättä pysy kannattavana.

Vaikka Next Gamesin liikelos kääntyi positiiviseksi 30.9.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla, Next Games on maaliskuussa 2013 tapahtuneesta perustamisestaan lähtien tuottanut merkittäviä tappioita, ja 31.12.2016 mennessä kertyneet tappiot 31.12.2016 päättyneen tilikauden voitolla vähennettynä olivat yhteensä 10,4 miljoonaa euroa. Next Games odottaa myös kustannustensa kasvavan tulevina jaksoina sen jatkaessa panostuksia muun muassa useiden lisensoitujen pelien kehittämiseen, teknologiseen infrastruktuuriin, pelaajahankintaan ja markkinointiin. Nämä panostukset eivät välttämättä johda Next Gamesin liikevaihdon tai liiketoiminnan kasvuun. Jos Next Gamesin liikevaihdon kasvu ei riitä kattamaan sen kustannuksia, sille voi aiheutua merkittäviä tappioita myös tulevaisuudessa eikä se välttämättä pysty ylläpitämään kannattavuutta, millä on olennaisen haitallinen vaikutus sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin yhden tai useamman avainhenkilön menettäminen tai sen epäonnistuminen pätevien henkilöiden rekrytoinnissa ja palveluksessa pitämisessä tulevaisuudessa voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Games on tämän Esitteen päivämääränä riippuvainen Johtoryhmänsä jäsenten ja kokeneen kehityshenkilöstön palveluksessa pysymisestä ja työpanoksesta. Vaikka Next Games on tehnyt työsopimukset tällaisten henkilöiden kanssa, sopimukset eivät ole määräaikaista ja nämä työntekijät voivat irtisanoa työsuhteensa milloin tahansa ottaen huomioon sovitut irtisanomisajat ja työsuhteen päättymisen jälkeen edelleen voimassa olevat velvoitteet. Lisäksi Next Gamesin pelejä luodaan, kehitetään, parannetaan ja tuetaan Yhtiön sisällä. Johtoryhmän jäsenten tai keskeisten teknisten asiantuntijoiden, pelien kehittäjien, taiteilijoiden tai tuotteista, markkinoinnista, analysoinnista ja myynnistä vastaavien avainhenkilöiden menettäminen, voi aiheuttaa häiriöitä nykyisille peleille, viivästyttää uusien pelien kehittämistä ja heikentää pelaajien pysyvyyttä, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin kasvun jatkuessa ei voi olla varmuutta siitä, että se edelleen pystyy houkuttelemaan kilpailuasemansa säilyttämiseksi tarvittavia työntekijöitä. Lisäksi pelialan luonteen ja Suomeen muodostuneen tiiviin pelinkehitysyhteisön seurauksena työntekijöillä on melko matala kynnys vaihtaa työpaikkaa toimialan sisällä.

Next Gamesin kehittyessä yhtiönä sen olemassa olevat osakepohjaisiin palkitsemisjärjestelmiin tai tuleviin järjestelyihin, kuten käteisbonuksiin, perustuvat kannustimet eivät välttämättä toimi yhtä tehokkaasti kuin aikaisemmin työntekijöiden houkuttelemisessa, sitouttamisessa ja motivoinnissa. Lisäksi koska Next Games valmistautuu Listautumiseen ja jatkaa henkilöstömääränsä kasvattamista ja liiketoimintansa laajentamista, yrityskulttuurin säilyttäminen voi osoittautua haastavammaksi. Jos Next Games ei onnistu säilyttämään yrityskulttuuriaan, se ei välttämättä pysty rekrytoimaan ja pitämään palveluksessaan lahjakkaita työntekijöitä, jotka kehittävät ja tukevat pelaajia voimakkaasti sitouttavia pelejä.

Mikäli Next Games ei onnistu houkuttelemaan, rekrytoimaan ja integroimaan erinomaisia työntekijöitä tai pitämään olemassa olevaa henkilöstöä palveluksessaan ja motivoimaan heitä, Next Games ei välttämättä pysty kasvamaan tehokkaasti tai pitämään toimintaansa nykyisellä tasolla, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games tarjoaa tämän Esitteen päivämääränä pelejään useissa maissa ja suunnittelee jatkavansa laajentumista maihin, joissa toimimisesta sillä on rajoitetusti tai ei lainkaan kokemusta, mikä voi altistaa sen suuremmille liiketoiminnallisille ja taloudellisille riskeille, jotka voivat vaikuttaa sen taloudelliseen tulokseen.

Next Games suunnittelee jatkavansa pelitarjontansa laajentamista moniin muihin maihin, joissa sillä on rajoitetusti tai ei lainkaan kokemusta pelien markkinoinnista, kehittämisestä ja julkaisemisesta. Yhtiö aikoo esimerkiksi laajentaa pelitarjontaansa Aasiassa, ja oikeudelliset seikat ja sääntely voivat olla hyvin monimutkaisia joillakin Aasian markkinoilla. Next Games odottaa, että tämä laajentuminen tullaan toteuttamaan esimerkiksi lisäämällä pelaajahankintaa ja markkinointia valikoiduilla maantieteellisillä alueilla kasvun vahvistamiseksi, vahvistamalla pelien paikallista tukea ja asiakaspalveluvalmiuksia sekä etsimällä markkinoille pääsyn helpottamiseksi tai markkina-aseman vahvistamiseksi paikallisia kumppaneita valikoiduilla alueilla, kuten Kiinassa ja Japanissa.

Next Games altistuu monille kansainväliseen liiketoimintaan olennaisesti liittyville riskeille, kuten:

- useiden maiden oikeudelliseen ja sääntely-ympäristöön liittyvät riskit sekä niiden noudattamiseen liittyvät rasitteet;
- pelien lokalisointiin liittyvät kustannukset ja haasteet;
- poliittinen, yhteiskunnallinen tai taloudellinen epävakaus;
- valuuttakurssien vaihtelu;
- kulttuurierot, jotka voivat vaikuttaa Next Gamesin pelien ja niiden taustalla olevien IP-oikeuksien vastaanottoon markkinoilla;
- riski, että sen pelit tai niiden taustalla olevat IP-oikeudet kielletään;
- vaikeudet maailmanlaajuisen toiminnan hallinnassa ja lainsäädännön noudattamiseen liittyvät kustannukset toimittaessa useissa maissa;
- IP-oikeuksien heikompi suoja tai niiden loukkaamisen suurempi riski eräissä maissa;
- paikallisen kumppanin välttämättömyys tietyissä maissa; ja
- altistuminen paikalliseen pankkitoimintaan, valuuttakontrolliin ja muihin taloudellisiin seikkoihin liittyville riskeille.

Next Games odottaa, että nämä riskit ovat merkittäviä tietyissä maissa, kuten Kiinassa, Etelä-Koreassa ja Japanissa, joilla on merkittävä osuus nykyisistä mobiilipelimarkkinoista. Ei ole varmuutta siitä, että Next Games pystyy julkaisemaan pelejä menestyksekkäästi tai ollenkaan tai saamaan liikevaihtoa näissä tai muissa maissa.

Mikäli Next Games epäonnistuu pelitarjontansa kansainvälisessä laajentamisessa erityisesti Aasiaan, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin teknologisen infrastruktuurin vikaantuminen tai merkittävä käyttökatkos voi vaikuttaa Next Gamesin toimintaan ja vahingoittaa sen liiketoimintaa.

Next Gamesin teknologinen infrastruktuuri on ratkaiseva sen pelien toiminnalle ja asiakastytyvyydelle. Next Gamesin pelit toimivat monimutkaisessa hajautetussa järjestelmässä, joka tunnetaan yleisesti pilvipalveluna. Kolmannet osapuolet vastaavat järjestelmän eräiden osien toiminnasta, eikä Next Games pysty vaikuttamaan näihin osapuoliin, ja niiden vaihtaminen vaatisi merkittävästi aikaa. Next Games odottaa, että tämä riippuvuus ulkoisista osapuolista jatkuu. Erityisesti suuri osa Next Gamesin palvelinohjelmistoista on sijoitettu Microsoft Azureen ("Azure"). Azure tarjoaa Next Gamesille laskenta- ja tallennuskapasiteettia sopimuksen nojalla, jonka ensimmäinen sopimuskausi on 36 kalenterikuukauden mittainen, mutta joka voidaan päättää ennenaikaisesti sopimusmääräysten mukaisesti.

Next Games on kohdannut ja voi kohdata tulevaisuudessakin verkkosivujen häiriöitä, käyttökatkoksia ja muita käytettävyyso ongelmia johtuen erilaisista syistä, kuten infrastruktuurin muutoksista, inhimillisistä erehdyksistä, ohjelmistovirheistä ja kapasiteettirajoituksista. Jos jokin tietty peli ei ole käytettävissä, kun pelaajat yrittävät päästä siihen, tai peli toimii odotettua hitaammin, pelaajat saattavat keskeyttää pelin pelaamisen ja palata peliin harvemmin tai luopua siitä kokonaan. Next Gamesin pelipalvelun vikaantuminen tai merkittävä käyttökatkos voi vahingoittaa sen mainetta ja toimintaa.

Next Games aikoo jatkossakin panostaa teknologisen infrastruktuurinsa kehittämiseen ylläpitääkseen ja parantaakseen pelaajakokemuksen ja pelien toiminnan kaikkia osa-alueita. Siinä määrin kuin Next Gamesin kyky palautua virhetilanteista osoittautuu riittämättömäksi tai Next Games ei tehokkaasti poista kapasiteettirajoituksia, päivitä järjestelmiä tarpeen mukaan sekä kehittää jatkuvasti teknologiaansa ja verkkoarkkitehtuuriaan liikenteen kasvua vastaavalla tavalla, tämä voi vaikuttaa olennaisen haitallisesti sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Tietoturvaloukkaukset, tietokonevirukset ja hakkerointi voivat vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa.

Tietoturvaloukkaukset, haittaohjelmat ja hakkerointi ovat lisääntyneet mobiilipelialalla, niitä on esiintynyt aikaisemmin Next Gamesin järjestelmissä ja niitä voi esiintyä myös tulevaisuudessa. Hakkeroinnista aiheutuva tietoturvaloukkaus, jossa tietoihin tai järjestelmiin pyritään tunkeutumaan ilman lupaa tai pyritään tarkoituksellisesti aiheuttamaan häiriöitä tai tietojen, ohjelmistojen, laitteistojen tai muiden tietokonelaitteiden vikaantuminen tai menetys, tai virusten tahaton leviäminen voi vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa, taloudellista asemaa ja liiketoiminnan tulosta. Next Gamesiin on kohdistettu ja voidaan kohdistaa tulevaisuudessakin hakkerointia. Vaikka on vaikea määrittää, millaisia vahinkoja yksittäinen häiriö tai tietoturvaloukkaus voi aiheuttaa, epäonnistuminen Next Gamesin verkkoinfrastruktuurin suorituskyvyn, luotettavuuden, turvallisuuden tai käytettävyyden varmistamisessa Next Gamesin pelaajia tyydyttävällä tavalla voi vahingoittaa sen mainetta sekä kykyä säilyttää olemassa olevat pelaajat ja houkutella uusia pelaajia. Tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Ohjelmointivirheet tai viat Next Gamesin peleissä voivat vaikuttaa haitallisesti sen brändiin tai heikentää sen pelien suosiota markkinoilla.

Next Gamesin peleissä voi olla virheitä, ohjelmointivirheitä, puutteita tai vikaantunutta tietoa, ja tällaisia puutteita saatetaan havaita vasta pelin julkaisemisen jälkeen erityisesti silloin, kun Next Games julkaisee uusia pelejä ja lisää nopeasti uusia ominaisuuksia olemassa oleviin peleihinsä tiukoissa aikatauluissa. Next Gamesin johto uskoo, että jos pelaajilla on negatiivisia kokemuksia sen peleistä, he ovat vähemmän innokkaita jatkamaan pelien pelaamista tai suosittelemaan niitä muille potentiaalisille pelaajille. Havaitsematta jääneet ohjelmointivirheet, pelien viat ja tietojen korruptoituminen voivat häiritä Next Gamesin liiketoimintaa, vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin pelaajien pelikokemukseen, vahingoittaa sen mainetta, saada pelaajat lopettamaan pelien pelaamisen, kuluttaa sen resursseja ja viivästyttää pelien hyväksyntää markkinoilla, ja mikä tahansa näistä voi johtaa

oikeudelliseen vastuuseen ja vaikuttaa olennaisen haitallisesti sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Jos pelaajat eivät anna arvioita Next Gamesin peleille tai jos arviot ovat heikkoja, tämä voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.

Koska eri jakelualustoilla julkaistaan päivittäin merkittävä määrä uusia mobiilipelejä, uusien pelaajien saaminen riippuu pelin näkyvyydestä jakelualustan listauksissa ja hakutuloksissa sekä muiden pelaajien antamista arvioista. Pelaajien antamat arviot ovat yksi niistä määräävistä tekijöistä, joita jakelualustat käyttävät näyttäessään hakutuloksia ja suosikkilistoja sekä valitessaan esiteltäviä tai suositeltavia pelejä. Jos pelaajat eivät anna erinomaisia arvioita Next Gamesin peleille tai arvioita ei anneta riittävästi, sen pelit eivät välttämättä pysty houkuttelemaan uusia pelaajia, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Huijausohjelmat tai -ohjeet voivat vaikuttaa pelikokemukseen ja johtaa siihen, että pelaajat eivät enää osta virtuaalituotteita.

Ulkoiset osapuolet ovat kehittäneet ja saattavat kehittää tulevaisuudessa niin sanottuja huijausohjelmia tai oppaita, jotka auttavat pelaajia etenemään Next Gamesin peleissä, mikä voi vähentää virtuaalituotteiden kysyntää. Lisäksi erilliset ulkoiset osapuolet voivat yrittää huijata pelaajia tekemällä väärennetyjä tarjouksia virtuaalituotteista. Lisäksi Next Gamesin sovelluksien ja niiden tarvitsemien alustojen suunnittelussa voidaan havaita haavoittuvuuksia julkaisemisen jälkeen, mikä voi johtaa liikevaihdon menetykseen. Tämä voi johtaa maksavilta pelaajilta saatavan liikevaihdon menetykseen tai kasvattaa ilmiöön vastaamisen vaatimien teknologisten keinojen kehityskustannuksia, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Tietosuojaa ja -turvaa koskevat lait ja määräykset kehittyvät jatkuvasti, ja Next Gamesin tai sen alustojen toimittajien todellinen tai väitetty epäonnistuminen tällaisten lakien ja määräysten noudattamisessa voi vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa.

Next Gamesin pelejä voidaan pelata mobiililaitteilla. Next Games kerää ja tallentaa merkittävänä määränä sekä henkilötietoja että muita tietoja käyttäjistään. Next Gamesiin sovelletaan useiden eri maiden lakeja liittyen yksityisyyden ja näiden käyttäjätietojen suojaan. Esimerkiksi Euroopan unionin tietosuojasäädökset asettavat tiukkoja vaatimuksia. EU:n yleinen tietosuojasetus (Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta, 2016/679, ”**Tietosuojasetus**”) annettiin keuhällä 2016 ja se tulee voimaan 25.5.2018. Tietosuojasetuksen rikkomisesta määrättävä sakko voi olla enintään 20 miljoonaa euroa tai 4 prosenttia Next Gamesin vuotuisesta maailmanlaajuisesta liikevaihdesta.

Myös Yhdysvaltain laki lasten yksityisyyden suojaamisesta internetissä (Children’s Online Privacy Protection Act, ”**COPPA**”) sääntelee alle 13-vuotiaiden lasten henkilökohtaisten tietojen keräämistä, käyttöä ja ilmaisemista. Next Gamesilla ei ole yhtään alle 13-vuotiaille lapsille suunnattua peliä ja se pyrkii kontrolloimaan pelaajiensa ikää esimerkiksi omilla käyttöehdoillaan, joissa kielletään alle 13-vuotiaita henkilöitä lataamasta tai pelaamasta Next Gamesin pelejä, sekä Apple App Store ja Google Play -alustojen ikärajamerkinnoin. Yhtiön käsityksen mukaan sen toiminta on alan käytäntöjen mukaista ja täyttää COPPA-lain vaatimukset. Jos Yhdysvaltain viranomaiset katsoisivat toisin ja Yhtiön katsottaisiin rikkovan COPPA-lakia, epäonnistuminen lain noudattamisessa kasvattaisi sen kustannuksia, altistaisi sen kalliille ja huomiota herättäville viranomaistutkimuksille, ja voisi johtaa merkittäviin sakkoihin.

Pelaajien vuorovaikutukseen Next Gamesin pelien kanssa sovelletaan sen yksityisyyden suojaa koskevia periaatteita ja käyttöehtoja. Jos Next Games ei pysty noudattamaan yksityisyyden suojaa koskevia periaatteitaan tai käyttöehtojaan tai se rikkoo voimassa olevia yksityisyyden suojaa tai tietosuojaa koskevia lakeja ja määräyksiä, tämä voi johtaa oikeudenkäynteihin tai viranomaismenettelyihin sitä vastaan, ja ne saattavat johtaa sakkoihin, sille epäedulliseen lopputulokseen tai vahingonkorvausvastuuseen, vahingoittaa sen mainetta, vaikuttaa sen taloudelliseen asemaan sekä vahingoittaa sen liiketoimintaa. Jos viranomaiset, media tai kuluttajat kyseenalaistavat Next Gamesin yksityisyyden suojaa koskevat periaatteet tai tieto- tai kuluttajansuojaa koskevat käytännöt, myös tämä voi, jopa ilman perusteita, johtaa sakkoihin tai Next Gamesille epäedullisiin lopputuloksiin, vahingoittaa sen mainetta, vaikuttaa negatiivisesti sen taloudelliseen asemaan ja vahingoittaa Next Gamesin liiketoimintaa. Next Games toimii yhteistyössä useiden kumppaneiden ja palveluntarjoajien kanssa ja käyttää niiden palveluja henkilötietojen käsittelyn yhteydessä. On mahdollista, että tällaiset kolmannet osapuolet eivät

pysty noudattamaan soveltuvia tietosuojalakeja ja -määräyksiä tai niiden toimintaan kohdistuu tietoturvaloukkauksia, mikä voi aiheuttaa Next Gamesille korvausvastuita sekä vahingoittaa sen mainetta ja liiketoimintaa. Kaikella tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Tietoturvan ja yksityisyyden suojan alalla monissa maissa on säädetty lakeja, jotka vaativat henkilötietoja koskevista tietoturvaloukkauksista ilmoittamista tai tietoturvaa koskevien vähimmäisvaatimusten noudattamista, vaikka ne ovat usein epätasaisesti määriteltyjä ja vaikeasti toteutettavia. Next Gamesin varotoimet ja tietoturvastandardit eivät välttämättä anna riittävää suojaa henkilötiedoille, eikä Next Games voi taata, että sen varotoimet estävät tietoturvaloukkaukset kaikkina ajankohtina. Henkilötietojen joutuminen väärin käsiin tietoturvaloukkauksen seurauksena voi vahingoittaa Next Gamesin mainetta, heikentää käyttäjien luottamusta Next Gamesin tuotteisiin ja johtaa lopulta käyttäjien menettämiseen, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Tämä voi myös johtaa Next Gamesin korvausvastuuseen soveltuvien tietoturvalakien ja määräysten perusteella, lisätä lainsäädännön noudattamiseen sekä viranomaisten kyselyihin ja tutkimuksiin liittyviä kustannuksia sekä estää Next Gamesia harjoittamasta liiketoimintaansa.

Asiakastietojen suojaamiseen liittyen Tietosuoja-asetus nostaa esiin useita teknisiä ja oikeudellisia kysymyksiä, jotka Next Gamesin on otettava huomioon ennen Tietosuoja-asetuksen tuleista voimaan 25.5.2018 ja jotka voivat rajoittaa Next Gamesin mahdollisuuksia hyödyntää käyttäjätietoja esimerkiksi peliensä tai palvelujensa kehittämisessä tai muissa tarkoituksissa. Mikäli Next Games tai sen liikeympäristö tai alihankkijat rikkovat tietosuojalakeja tai käyttäjätietoja pääsee väärin käsiin, tämä voi johtaa sakkoihin, maineen vahingoittumiseen ja käyttäjien menettämiseen, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin liiketoimintaan sovelletaan eri puolilla maailmaa useita eri lakeja, joista monet ovat epäselviä ja edelleen kehittyviä, ja tämän seurauksena Next Gamesiin voidaan kohdistaa lisää sääntelyä tai vaatimuksia tai sen liiketoiminta voi vahingoittua muutoin.

Next Gamesiin sovelletaan Euroopassa, Yhdysvalloissa ja muissa maissa monia lakeja, jotka koskevat muun muassa kuluttajansuojaa, IP-oikeuksia, verotusta sekä virtuaalituotteita ja -valuuttoja, ja nämä lait muuttuvat ja kehittyvät jatkuvasti. Next Gamesiin sovellettavien tai mahdollisesti sovellettavien lakien laajuus ja tulkinta on usein epävarmaa ja mahdollisesti ristiriitaista. On myös todennäköistä, että kun Next Gamesin liiketoiminta kasvaa ja kehittyy ja sen pelejä pelataan yhä useammissa maissa, Next Gamesiin sovelletaan entistä useampien maiden lakeja ja määräyksiä. Mikäli Next Games ei kykene noudattamaan näitä lakeja ja määräyksiä tai jos se joutuu korvausvastuuseen niiden perusteella, tämä voi aiheuttaa sille suoria vahinkoja ja pakottaa sen ottamaan käyttöön uusia varotoimia Next Gamesin korvausvelvollisuuden riskin rajoittamiseksi. Tämä voi vaatia sitä käyttämään merkittävästi resursseja tai muuttamaan pelejään, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

On mahdollista, että Suomessa, Euroopassa, Yhdysvalloissa, Aasiassa ja muualla maailmassa hyväksytään, tai tulkitaan soveltuvaksi Next Gamesiin, verkko- ja mobiililiiketoimintaa rajoittavia lakeja ja määräyksiä, jotka voivat koskea muun muassa pelaajien yksityisyyttä, mainontaa, verotusta, pelaamista, maksuliikennettä, tekijänoikeuksia, jakelua ja kilpailua. Lisäksi sähköisen kaupankäynnin sekä virtuaalisten tuotteiden ja valuuttojen yleistymisen ja kehittyminen voivat johtaa vaatimuksiin tiukemmista kuluttajansuojasäädöksistä, jotka saattavat asettaa lisää rasitteita tai rajoituksia Next Gamesin kaltaisille yhtiöille, jotka harjoittavat liiketoimintaa internetin ja mobiililaitteiden kautta. Next Games odottaa valvonnan ja sääntelyn lisääntyvän toimialallaan, ja Next Gamesin on varattava oikeudellisia ja muita resursseja tällaisen sääntelyn huomioimista varten.

Next Gamesiin sovelletaan useissa maissa sen toimintojen ja pelien käyttöä ja tarjoamista koskevia lakeja, joista monet ovat edelleen kehitysvaiheessa ja joita voidaan tulkita Next Gamesin liiketoiminnalle haitallisella tavalla. Mikäli näin tapahtuu, Next Gamesin pitää mahdollisesti hakea eri viranomaisilta toimilupia, valtuutuksia tai hyväksyntöjä, joiden saaminen voi riippua siitä, täyttävätkö Next Games tietyt pääomaa koskevat ja muut vaatimukset. Lisäksi Next Gamesiin voidaan kohdistaa lisää sääntelyä ja valvontaa ja sille voidaan asettaa uusia raportointivelvoitteita, ja kaikki tämä voi kasvattaa Next Gamesin liiketoiminnan kuluja merkittävästi. Muutokset tällaista toimintaa koskevissa nykyisissä laeissa tai määräyksissä tai uusien lakien ja määräysten säätäminen ja asettaminen Suomessa, muualla Euroopassa, Yhdysvalloissa, Aasiassa tai muualla maailmassa voivat hidastaa mobiilipelialan kasvua ja vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Lainsäädännöllä ja sen muutoksilla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Muutokset verkkokauppaa harjoittavien yhtiöiden verokohtelussa voivat vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin palvelujen kaupalliseen käyttöön ja sen taloudelliseen asemaan.

Internetin maailmanlaajuisen luonteen takia on mahdollista, että eri maat tai osavaltiot voivat yrittää säännellä Next Gamesin tiedonsiirtoa, asettaa Next Gamesin toimintaan liittyviä myynti-, tulo-, kulutus-, käyttö- tai muita veroja tai velvoittaa Next Gamesin keräämään tällaisia veroja. Uudet tai muutetut verot sekä erityisesti myynti-, käyttö- tai kulutusverot tai arvonnäkövero ja muut vastaavat verot luultavasti nostaisivat verkkoliiketoiminnan kustannuksia ja vähentäisivät virtuaalituotteiden verkko-ostamisen houkuttelevuutta. Next Gamesin pelejä jaetaan lukuisissa maissa maailmanlaajuisesti, mikä kasvattaa sen riskiä, että Next Gamesilta peritään uusia veroja. Uudet verot voivat myös kasvattaa merkittävästi sisäisiä kustannuksia liittyen tietojen tallentamiseen sekä verojen keräämiseen ja tilittämiseen. Lisäksi Next Games ei välttämättä pysty vähentämään tällaisia veroja maksuistaan lisenssinantajilleen, jolloin vero pienentäisi täysimääräisesti Next Gamesin saamaa nettomäärää, ja Next Gamesin jakelualustojen tarjoajat saattavat vähentää tällaiset verot Next Gamesille suorittamistaan maksuista.

Millä tahansa näistä tapahtumista voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Epäonnistuminen Next Gamesin IP-oikeuksien suojaamisessa tai valvonnassa tai valvontaan liittyvät kustannukset voivat vahingoittaa sen liiketoimintaa ja liiketoiminnan tulosta.

Next Games pitää liikesalaisuuksien, tekijänoikeuksien, tavaramerkkien, verkkotunnusten ja muiden IP-oikeuksien suojaamista ratkaisevana menestyksensä kannalta, ja se tukeutuu oikeuksiensa suojaamisessa lakeihin ja määräyksiin sekä sopimusehtoihin.

Next Games pyrkii tietyn toimenpitein suojaamaan IP-oikeutensa, mutta ulkoiset osapuolet voivat kuitenkin luvattomasti yrittää kopioida tai muutoin saada haltuunsa ja käyttää sen teknologioita ja pelejä. Eräät yritykset ovat esimerkiksi julkaisseet pelejä, jotka ovat hyvin samantapaisia kuin muut menestyneet pelit, pyrkien hämmentämään markkinoita ja ohjaamaan kilpailijoidensa pelien pelaajia tällaisiin kopiopeleihin. Mikäli tällaista taktiikkaa käytetään Next Gamesin pelien yhteydessä, tämä voi pienentää Next Gamesin peleistään saamaa liikevaihtoa. Next Gamesin laajentaessa toimintaansa eri puolille maailmaa se voi entistä enemmän altistua luvattomalle kopiointille sekä pelien ja omistusoikeuden suojaamien tietojen luvattomalle käytölle. Next Games joutuu mahdollisesti tulevaisuudessa oikeusteitse valvomaan IP-oikeuksiaan, suojaamaan liikesalaisuuksiaan sellaisten immateriaalioikeuksien, joita muut ovat vaatineet, pätevyyden ja laajuuden arvioimiseksi tai puolustautumaan immateriaalioikeuksien rikkomista tai pätemättömyyttä koskevilta väitteiltä. Mikä tahansa tällainen oikeudenkäynti voi lopputuloksestaan tai perusteistaan riippumatta aiheuttaa merkittäviä kustannuksia, kielteistä julkisuutta tai hallinnollisten ja teknisten resurssien kulumista, ja millä tahansa näistä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Mikäli Next Games ei onnistu ylläpitämään, suojaamaan ja kehittämään IP-oikeuksiaan, tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Ei ole takeita siitä, että Next Gamesin toimenpiteet oikeuksiensa suojaamiseksi ovat riittäviä. Next Games ei esimerkiksi ole pystynyt rekisteröimään tavaramerkkiään kaikissa keskeisissä maissa, joissa se toimii. Lisäksi Next Gamesin toimenpiteitä IP-oikeuksiensa valvomiseksi voidaan vastustaa puolustautumalla ja vastakanteilla, joilla hyökätään sen IP-oikeuksien pätevyyttä ja valvontaa vastaan. Next Gamesin toimenpiteet eivät välttämättä riitä suojaamaan sen IP-oikeuksia. Next Games ei pysty suojaamaan IP-oikeuksiaan, jos se ei kykene valvomaan oikeuksiaan tai se ei havaitse IP-oikeuksiensa luvattonta käyttöä. Kaikella tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesia voidaan vaatia lopettamaan tietyt toimintonsa ja/tai sille voi aiheutua merkittäviä kustannuksia toisen osapuolen IP-oikeuksien rikkomiseen perustuvan kanteen tuloksena.

Eräät Next Gamesin kilpailijat voivat omistaa IP-oikeuksia, kuten patenteja, tekijänoikeuksia, tavaramerkkejä ja liikesalaisuuksia, joita ne voivat käyttää kanteiden nostamiseen Next Gamesia vastaan. Internet- ja teknologia-aloilla toimivat yhtiöt nostavat yhä enemmän kanteita oikeuksiensa väitetyn loukkaamisen perusteella sekä joutuvat tällaisten kanteiden kohteiksi. Next Games ei ole aiemmin joutunut menestyneiden vaatimusten tai kanteiden kohteeksi, mutta ei voi olla varmuutta siitä, että Next Gamesia vastaan ei tulevaisuudessa nosteta kanteita muiden osapuolten IP-oikeuksien väitetyn loukkaamisen tai luvattoman käytön perusteella. Jos kolmas

osapuoli haastaa Next Gamesin oikeuteen väittäen, että Next Gamesin pelit tai teknologiat loukkaavat sen oikeuksia, oikeudenkäynnistä (riippumatta sen perusteista) voi tulla kallis ja se voi vaatia paljon Next Gamesin johdon huomiota.

Minkä tahansa IP-oikeuksia koskevan oikeudenkäynnin, jonka osapuoleksi Next Games saattaa joutua, lopputulos saattaa edellyttää Next Gamesilta seuraavia toimenpiteitä:

- kyseessä olevaa IP-oikeutta käyttävien pelien tai teknologioiden kehittämisen, myynnin, ostettavaksi tarjoamisen tai käytön lopettaminen;
- merkittävien oikeudenkäyntikulujen, sovittelumaksujen tai muiden kustannusten tai vahingonkorvausten maksaminen;
- kyseessä olevan pelin tai teknologian myynnissä tai käytössä tarvittavan lisenssin hankkiminen, vaikka sitä ei olisi saatavilla kohtuullisin ehdoin; tai
- pelin tai teknologian uudelleen suunnittelu immateriaalioikeuden loukkaamisen välttämiseksi.

Mikäli Next Games joutuu suorittamaan merkittäviä maksuja tai muita edellä mainittuja toimenpiteitä sitä vastaan IP-oikeuksien loukkaamisen perusteella nostettujen kanteiden seurauksena, tällaisilla maksuilla tai kustannuksilla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin maineeseen, liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games käyttää peleissään avoimen lähdekoodin ohjelmistoja, minkä seurauksena sen ohjelmistokoodia pitää mahdollisesti vapauttaa yleiseen käyttöön tai sen on kehitettävä tällainen koodi uudelleen, mikä voi vaikuttaa haitallisesti sen liiketoimintaan.

Next Games käyttää peliensä kehittämisessä avoimen lähdekoodin ohjelmistoja. Eräät avoimen lähdekoodin ohjelmistolisenssit vaativat kehittäjiä, jotka jakavat avoimen lähdekoodin ohjelmistoa osana omaa ohjelmistoaan, julkistamaan lähdekoodin kokonaan tai osittain tai asettamaan muiden saataville avoimeen lähdekoodiin perustuvat johdannaiset epäsuotuisin ehdoin tai maksutta. Monien avoimen lähdekoodin lisenssien ehtoja ei ole tulkittu tuomioistuimissa, ja riskinä on, että tällaisten lisenssien tulkinta voi asettaa odottamattomia ehtoja tai rajoituksia Next Gamesin kyvyille markkinoida pelejään. Next Games seuraa avoimen lähdekoodin ohjelmistojen käyttöä omassa toiminnassaan ja pyrkii varmistamaan, ettei avoimen lähdekoodin ohjelmistoja käytetä siten, että sen tulisi julkistaa lähdekoodinsa, tai ettei se muutoin rikkoisi avointa lähdekoodia koskevien sopimuksien ehtoja. Tällaista avoimen lähdekoodin käyttöä voi kuitenkin esiintyä tahattomasti ja Next Gamesin pitää mahdollisesti julkaista lähdekoodinsa, maksaa vahingonkorvauksia sopimusrikkomuksen perusteella, suunnitella pelinsä uudelleen, keskeyttää pelin jakelu, mikäli uudelleen suunnittelua ei voida toteuttaa ajoissa, tai ryhtyä muihin korjaustoimenpiteisiin, jotka voivat viedä resursseja Next Gamesin pelien kehittämiseltä. Kaikki tämä voi vahingoittaa Next Gamesin mainetta, johtaa pelaajien menettämiseen, kasvattaa kustannuksia tai muutoin vaikuttaa olennaisen haitallisesti sen liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Games altistuu luotto- ja vastapuoliriskeille.

Next Games altistuu luotto- ja vastapuoliriskeille pääasiallisesti liittyen mainosverkostoihin, jotka tuottavat sille sen mainosliikevaihdon. Vuonna 2016 koko Next Gamesin mainosliikevaihto saatiin mainosverkostoista, joita ovat esimerkiksi Adcolony, Applovin, Unity ja Facebook. Lisäksi Next Games altistuu riskeille liittyen sen jakelualustoja hallinnoiviin yhtiöihin ja rahoituslaitoksiin, joissa sillä on talletuksia. Ei voi olla varmuutta siitä, että Next Gamesin käyttämät mainosverkostot tai sen muut vastapuolet eivät laiminlyö maksuvelvoitteitaan makrotaloudellisten olosuhteiden tai muiden tekijöiden seurauksena. Mikäli Next Gamesin vastapuolet laiminlyövät maksuvelvoitteitaan, Next Games ei välttämättä pysty perimään saataviaan, millä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin vakuutusturva ei välttämättä ole riittävä.

Next Games on varautunut ennalta arvaamattomiin vahinkoihin vakuutuksilla, jotka kattavat sen toiminnan eri osa-alueet, kuten henkilö- ja omaisuusvahingot, liiketoiminnan keskeytymisen, ja tietyn vastuun kolmansille osapuolille ja rikollisen toiminnan. Vaikka Yhtiön johto uskoo, että sillä on liiketoimintansa laajuuteen nähden riittävä vakuutusturva, Next Gamesin vakuutukset eivät välttämättä riitä kattamaan kaikkia riskejä tai onnettomuuksia tai vakuutusturva ei välttämättä ole muutoin riittävä kaikissa tilanteissa. Lisäksi vakuutusyhtiöt voivat evätä Next Gamesin korvausvaatimukset kokonaan tai osittain, ja on mahdollista, että ne eivät viime kädessä pysty täyttämään velvoitteitaan vakuutus sopimusten edellyttämällä tavalla. Next Gamesin vakuutusturvan

kattavuuteen liittyvillä riskeillä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Next Gamesin kyky kerätä tulevaisuudessa lisää oman tai vieraan pääoman ehtoista rahoitusta toimintansa laajentamiseen ja investointeihin voi olla rajoitettua, ja Next Gamesin epäonnistuminen mahdollisesti tarvittavan pääoman keräämisessä voi vahingoittaa sen liiketoimintaa.

Next Games saattaa tulevaisuudessa katsoa tarpeelliseksi tai suotuisaksi hankkia lisää vieraan tai oman pääoman ehtoista rahoitusta investointi-, maksuvalmius- tai muiden rahoitustarpeidensa kattamiseksi. Next Gamesin kyky saada rahoitusta riippuu muun muassa sen kehityspanostuksista, Osakkeen hinnasta, liiketoimintasuunnitelmista, liiketoiminnan tuloksesta sekä pankkien ja pääomamarkkinoiden tilanteesta ajankohtana, jolloin rahoitusta haetaan. Jos Next Games tarvitsee tai päättää kerätä lisää varoja, se ei välttämättä onnistu saamaan lisää vieraan tai oman pääoman ehtoista rahoitusta suotuisin ehdoin tai ollenkaan. Jos Next Games kerää lisää varoja oman pääoman ehtoista rahoituksella, sen osakkeenomistajien omistusosuudet voivat laimentua merkittävästi ja Osakkeiden osakekohtainen arvo voi laskea. Jos Next Games ottaa vieraan pääoman ehtoista rahoitusta, sen pitää mahdollisesti hyväksyä ehtoja, jotka entisestään rajoittavat lisävelkaantumista ja osinkojen maksamista, pakottavat Next Gamesin pitämään tietyn maksuvalmiutensa tai tietyt tunnusluvut vaaditulla tasolla sekä rajoittavat Next Gamesin liiketoiminnan joustavuutta. Jos Next Games tarvitsee lisää pääomaa eikä se pysty saamaan sitä hyväksyttävien ehtojen, se ei välttämättä pysty esimerkiksi kehittämään tai parantamaan pelejään, laajentamaan liiketoimintaansa, hankkimaan täydentäviä teknologioita, tuotteita tai liiketoimintoja tai täyttämään ennakkomaksuvelvoitteitaan IP-oikeuksien lisenssinantajille. Tällä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Henkilöstökulujen kasvulla voi olla haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan.

Henkilöstökulut ovat Next Gamesille merkittävä kustannuserä, sillä ne muodostivat vuonna 2016 14 prosenttia Next Gamesin kaikista kustannuksista. Next Gamesin kasvun jatkuessa, sen on kyettävä houkuttelemaan lisää lahjakkaita työntekijöitä. Ei ole varmuutta siitä, että Next Games kykenee palkkaamaan työntekijöitä tai pitämään palveluksessaan nykyiset työntekijänsä nykyisillä palkkatasoilla. Kilpailu lahjakkaita työntekijöistä mobiilipelimarkkinoilla on kova, mikä voi johtaa alan palkkojen nousuun.

Henkilöstökulujen nousulla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Mahdollisella aineettomien hyödykkeiden, tytäryhtiöosakkeiden, vähimmäismaksuvakuuksien ja sijoitusten arvonalentumisella saattaa olla haitallinen vaikutus Yhtiön taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Yhtiön taseessa oli 31.12.2016 aktivoituja aineettomia hyödykkeitä 0,6 miljoonaa euroa, koostuen aktivoiduista ohjelmistokuluista, aktivoiduista korjauskuluista ja aktivoidusta fuusiotappiosta, joka liittyy Helsinki Game Works Oy:n fuusioon. Next Games osti 28.2.2017 Lume Games Oy:n osakekannan. Yhtiö suunnittelee joko purkavansa Lume Games Oy:n tai sulauttavansa sen Yhtiöön, jonka seurauksena Yhtiön taseeseen muodostuisi Lume Games Oy:n teknologiaan liittyvä aineeton hyödyke, joka poistetaan sen arvioidun taloudellisen pitoajan mukaan. Päätöksiä mahdollisesta purusta tai sulautumisesta ei ole tehty tämän Esitteen päivämäärään mennessä. Osana ulkopuolisiin IP-oikeuksiin liittyviä lisenssisopimuksia Next Games saattaa maksaa lisenssimaksuja, jotka se aktivoi taseeseensa aineettomana hyödykkeenä. Yhtiö hankki 24.2.2017 uuden lisenssin, joka poistetaan arvioituna taloudellisen vaikutusaikanaan kolmessa vuodessa. Yhtiö tulee yllä kuvattuihin uusiin aineettomiin hyödykkeisiin liittyen tulevissa tilinpäätöksissään kirjaamaan noin 1,6 miljoonan euron vuosittaisen poiston. Poistot aloitetaan, kun aineettomaan hyödykkeeseen liittyvä tulovirta alkaa.

Aineettomat hyödykkeet poistetaan taloudellisen käyttöajan mukaan ja niiden tasearvoa oikaistaan, kun tapahtumien tai olosuhteiden muutokset osoittavat tasearvon ylittävän kerrytettävissä olevan rahamäärän. Esimerkiksi jos Next Games keskeyttää aineettomiin hyödykkeisiin, kuten lisensseihin tai teknologiaan, liittyvän pelin kehittämisen ennen pelin julkaisemista tai jos peli ei menesty, Next Games voi joutua kirjaamaan aktivoimiinsa aineettomiin hyödykkeisiinsä arvonalentumisen.

Osana ulkopuolisiin IP-oikeuksiin liittyviä lisenssisopimuksia Next Games saattaa antaa niin kutsuttuja vähimmäismaksuvakuuksia, joita käsitellään kirjanpidossa ennakkomaksuina ja jotka vähennetään tulevista lisenssimaksuista. Jos Next Games keskeyttää pelin kehittämisen ennen pelin julkaisemista tai jos peli ei menesty,

Next Games ei välttämättä pysty saamaan maksamaansa vähimmäismaksuvakuutta takaisin täysmääräisesti tai ollenkaan.

Yhtiöllä on 31.12.2016 taseessaan 1,1 miljoonan euron sijoitus Armada Interactive Oy:n, suomalaisen pelistudion, osakkeisiin, joka edustaa 9,5 prosentin omistusosuutta Armada Interactive Oy:ssä täysi laimennusvaikutus huomioon ottaen. Sijoituksen arvonalenemista arvioidaan, kun on olemassa osoitus siitä, että sijoituksen arvo on alentunut.

Haitalliset muutokset Yhtiön liikevaihdossa, kuluerissä, tulevaisuuden kannattavuudessa, kassavirtaennusteissa, pelien kehityksessä ja strategisissa suunnitelmissa saattavat johtaa aineettomien hyödykkeiden kuten lisenssien, tytäryhtiöosakkeiden, vähimmäismaksuvakuuksien ja Armada Interactive Oy -sijoituksen alaskirjauksiin ja poistoaikojen muutoksiin, joilla voi olla haitallinen vaikutus Yhtiön tulokseen.

Next Games ei välttämättä tulevaisuudessa pysty hyödyntämään vahvistettuja tappioita verotuksessa.

Next Gamesilla on vuosilta 2013–2015 yhteensä 10,6 miljoonaa euroa verotuksessa vahvistettuja tappioita. Yhtiö on kirjannut 31.12.2016 päättyneen tilikauden aikana verotappioista johtuvia laskennallisia verosaamisia yhteensä 2,4 miljoonaa euroa, joka vastaa myös niiden kokonaismäärää taseessa 31.12.2016.

Yhtiö on 23.2.2017 saanut Verohallinnolta poikkeuslupan käyttää vuosilta 2013–2015 vahvistettuja verotappioita omistuksessaan tapahtuvista muutoksista huolimatta, mukaan lukien vuonna 2017 mahdollisesti tapahtuvat omistumuutokset Listautumisantiin liittyen. Valtiolla on oikeus vastustaa myönnettyä poikkeuslupaa 60 päivän aikana poikkeuslupan myöntämishetkestä alkaen. Näin ollen on mahdollista, että Next Games ei voi käyttää mainittuja verotappioita tulevaisuudessa. Verotappioiden käyttäminen edellyttää lisäksi tulevaisuudessa verotettavaa voittoa, joka kattaa tappiot. Ei ole varmuutta siitä, että Next Games tuottaa tulevaisuudessa riittävästi voittoa voidakseen käyttää verotappiot osittain tai kokonaan hyväkseen. Laskennallisiin verosaamisiin liittyy arvonalentumisriski, jos Next Games ei pysty tulevaisuudessa hyödyntämään tappioita verotuksessaan.

Mikäli Next Games ei pysty käyttämään verotappioita osittain tai kokonaan hyväkseen, tällä voi olla haitallinen vaikutus Next Gamesin taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Kirjanpitosääntelyn muutokset tai Next Gamesin mahdollinen tuleva päätös alkaa soveltaa kansainvälisiä IFRS-tilinpäätösstandardeja voivat aiheuttaa muutoksia Next Gamesin raportoimassa kannattavuudessa tai taloudellisessa asemassa.

Next Games laatii tilinpäätöksensä Suomessa voimassaolevien kirjanpitolain (1336/1997, muutoksineen), kirjanpitoasetuksen (1339/1997, muutoksineen) ja työ- ja elinkeinoministeriön yhteydessä toimivan kirjanpitolautakunnan yleisohjeiden ja lausuntojen (**”Suomalainen Kirjanpitokäytäntö”**) mukaisesti. Mahdolliset tulevat muutokset Suomen kirjanpitosääntelyssä tai Yhtiön mahdollinen päätös alkaa soveltaa kansainvälisiä IFRS-tilinpäätösstandardeja (International Financial Reporting Standards, **”IFRS”**) altistavat Yhtiön kirjanpitoperiaatteiden, raportointistandardien ja kirjanpitojärjestelmien muutoksiin liittyville riskeille, joilla voi olla vaikutus Yhtiön raportoimaan kannattavuuteen, osingonmaksukykyyn, taloudelliseen asemaan ja/tai avainlukuihin. Yhtiö ei ole tehnyt päätöstä tilinpäätöksensä laatimisesta IFRS:n mukaisesti.

Suomalaisen Kirjanpitokäytännön soveltaminen voi heikentää Next Gamesin tilinpäätösten vertailukelpoisuutta suhteessa sen kilpailijoihin.

Next Games laatii tilinpäätöksensä Suomalaisen Kirjanpitokäytännön mukaisesti, ja sen listatut kilpailijat laativat tilinpäätöksensä muiden tilinpäätösstandardien mukaisesti, kuten esimerkiksi IFRS:n tai Yhdysvalloissa yleisesti hyväksytyjen kirjanpitoperiaatteiden (Generally Accepted Accounting Principles in the United States) mukaisesti. Tämän seurauksena Next Gamesin tilinpäätös ei välttämättä ole vertailukelpoinen kilpailijoiden tilinpäätösten kanssa, minkä johdosta puolestaan sijoittajien voi olla vaikeampi arvioida Next Gamesin liiketoiminnan tulosta ja taloudellista asemaa verrattuna sen kilpailijoihin.

Epävakaa, epäedullinen tai epävarma yleinen taloustilanne markkinoilla, joilla Next Games toimii, voi vaikuttaa olennaisesti ja haitallisesti sen liiketoiminnan tulokseen ja kannattavuuteen.

Kuluttajien pelaamiseen ja muihin viihdemuotoihin käyttämä rahamäärä riippuu jossakin määrin yleisistä taloudellisista olosuhteista. Next Games saa tämän Esitteen päivämääränä valtaosan liikevaihdostaan Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa sijaitsevilta asiakkailtaan, ja siksi sen menestys riippuu osittain yleisistä taloudellisista olosuhteista näillä markkinoilla. Talouden ja rahoitusmarkkinoiden yleiset olosuhteet Euroopassa ja muualla

maailmassa ovat toistuvasti vaihdelleet rajusti. Tämä on johtunut muun muassa Euroopan talouden jatkuvasta epävakauksesta ja epävarmuudesta esimerkiksi sen seurauksena, että Yhdistyneessä kuningaskunnassa äänestettiin EU:sta eroamisen puolesta kesäkuun 2016 kansanäänestyksessä. Myös poliittisilla tapahtumilla voi olla suoria tai välillisiä maailmanlaajuisia vaikutuksia. Negatiivinen kehitys tai pitkittyvä yleinen heikkous Next Gamesin päämarkkinoilla voivat vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin asiakkaiden kulutuskäyttäytymiseen ja ostohalukkuuteen tällaisilla markkinoilla. Näillä tekijöillä voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.

Listautumisantiin, Osakkeisiin ja Listautumiseen liittyviä riskejä

Listautumisen toteutumisesta suunnitelmien mukaisesti ei ole varmuutta.

Listautumisannin tarkoituksena on kerätä varoja ja mahdollistaa Osakkeiden listaaminen First Northissa. Vaikka Next Games katsoo täyttävänsä kaikki Listautumisen edellytykset, ei voi olla ole varmuutta siitä, ettei Listautuminen viivästyisi toimivaltaisten viranomaisten tai First Northin asettamien vaatimusten vuoksi. On myös mahdollista, että Listautumisanti toteutuu vain osittain tai peruutetaan kokonaan, mikäli Tarjottavien Osakkeiden kysyntä ei ole riittävää eivätkä kaikki Tarjottavat Osakkeet tule merkityiksi.

Ankkurisijoittajat (kuten määritelty jäljempänä) ovat antaneet Listautumisantiin liittyen merkintäsitoumuksia. Muiden Ankkurisijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n antamat merkintäsitoumukset ovat ehdollisia muun muassa sille, että (i) kaupankäynti Tarjottavilla Osakkeilla alkaa First Northissa viimeistään 30.4.2017, (ii) Lopullinen Merkintähinta ei ylitä Alustavan Hintavälin mukaista enimmäishintaa, (iii) Yhtiö allokoii Tarjottavia Osakkeita sitoumuksen antajalle tietyn vähimmäismäärän, ja (iv) Järjestämissopimusta ei ole irtisanottu tai purettu. AMC Networks Ventures LLC:n antama merkintäsitoumus on ehdollinen sille, että (i) kaupankäynti Tarjottavilla Osakkeilla alkaa First Northissa viimeistään 30.4.2017, (ii) tämän sitoumus hyväksytään allokatiossa täysimääräisesti, ja (iii) Järjestämissopimusta ei ole irtisanottu tai purettu. Ankkurisijoittajien merkintäsitoumusten toteutumatta jääminen kokonaan tai osittain voi vaikuttaa haitallisesti Listautumisantiin ja johtaa sen peruuttamiseen kokonaan tai osittain. Lisätietoja merkintäsitoumuksista on esitetty kohdassa ”*Listautumisannin järjestäminen – Merkintäsitoumukset*”.

Mikäli Listautumisanti peruutetaan kokonaan, Yhtiö ei tule toteuttamaan Listautumista. Mikäli Listautumisanti merkitään vain osittain ja Yhtiö tästä huolimatta päättää toteuttaa Listautumisannin ja Listautumisen, Yhtiö ei välttämättä pysty toteuttamaan strategiaansa onnistuneesti.

Osakkeet eivät ole aiemmin olleet kaupankäynnin kohteena säännellyllä markkinalla tai monenkeskisessä kaupankäyntijärjestelmässä, ja tämän seurauksena Osakkeiden hinta saattaa vaihdella eikä niille välttämättä kehity aktiivisia ja likvidejä kaupankäyntimarkkinoita.

Osakkeilla ei ole aikaisemmin käyty kauppaa millään säännellyllä markkinalla tai monenkeskisessä kaupankäyntijärjestelmässä, eikä ole varmuutta siitä, että Listautumisannin jälkeen Osakkeille syntyy aktiiviset markkinat tai että sellaisia voidaan ylläpitää. Osakkeiden tulevasta likviditeetistä ei näin ollen ole varmuutta. First Northin luonteen seurauksena First Northissa listattujen yritysten osakkeilla on yleensä vähäisempi likviditeetti kuin Helsingin Pörssin päälistalla listattujen yhtiöiden osakkeilla, ja näiden osakkeiden hinta voi vaihdella enemmän. Lisäksi Listautumisannissa merkittyjä Tarjottavia Osakkeita ei voi myydä ennen kuin merkintäaika on päättynyt ja Tarjottavat Osakkeet on kirjattu merkitsijöiden arvo-osuustileille.

Listautumisen jälkeen Osakkeiden markkinahinta saattaa vaihdella merkittävästi johtuen useista tekijöistä, kuten toteutuneista tai odotetuista Next Gamesin liiketoiminnan tuloksen muutoksista, Next Gamesin kyvystä saavuttaa liiketoimintatavoitteensa, kannattavuudesta, likviditeetistä, markkinoiden yleisistä olosuhteista ja muista tekijöistä. Lisäksi kansainvälisillä rahoitusmarkkinoilla osakkeiden hinnoissa ja kaupankäyntimäärissä on ajoittain esiintynyt merkittävää vaihtelua yksittäisten yhtiöiden liiketoiminnan kehityksestä tai tulevaisuudennäkymistä riippumatta. Next Games ei voi juurikaan vaikuttaa tällaisiin tekijöihin. Lisäksi ensimmäistä kertaa yleisölle tarjottavien osakkeiden hinnoissa on esiintynyt tietyn ajan huomattavaa vaihtelua, joka ei välttämättä ole ollut suhteessa osakkeet liikkeeseen laskeneen yksittäisen yhtiön liiketoiminnalliseen tai taloudelliseen menestykseen. Mikä tahansa näistä tekijöistä voi osaltaan vaikuttaa Osakkeiden markkinahinnan laskuun, eikä ole varmuutta siitä, että Osakkeiden markkinahinta ei laske Lopullisen Merkintähinnan alle.

Next Games ei välttämättä pysty ylläpitämään sen viimeaikaista liikevaihdon kasvua.

Next Gamesin liikevaihdon viimeaikainen vuotuinen kasvu ei välttämättä anna viitteitä sen tulevasta liikevaihdon kehityksestä. Kasvattaessaan liiketoimintaansa, Next Games ei välttämättä pysty säilyttämään nykyistä kasvunopeuttaan. Lisäksi Next Games odottaa, että The Walking Dead: No Man's Landin ensimmäisen toimintavuoden aikana koettu liikevaihdon kausivaihtelu jatkuu, ja sama ilmiö voi esiintyä myös Next Gamesin tulevaisuudessa julkaisemien pelien kohdalla. Näin ollen liikevaihdon kasvu minkään edellisen vuosineljänneksen tai tilikauden aikana ei välttämättä anna viitteitä Next Gamesin tulevasta liikevaihdon kehityksestä. Jos Next Games ei pysty kasvattamaan liikevaihtoaan entiseen tapaan, tämä voi vaikuttaa haitallisesti sijoittajien arvioon sen liiketoiminnasta ja Osakkeiden arvoon.

Next Gamesin operatiivisten tunnuslukujen muodostamiseen liittyy tiettyjä epävarmuustekijöitä, kuten teknisiä rajoituksia sekä mittaamiseen ja pelaajien käyttäytymiseen liittyviä oletuksia, joiden paikkansa pitävyydestä ei ole takeita; mahdolliset virheet Next Gamesin operatiivisissa tunnusluvuissa voivat heikentää sijoittajien luottamusta Yhtiöön.

Next Gamesin raportoimat DAU-, MAU- ja ARPDau-luvut perustuvat Next Gamesin sisäisen analytiikkajärjestelmän perusteella koottuihin tietoihin sen pelaajakunnan koosta ja käyttäytymisestä. Next Gamesin sisäinen analytiikkajärjestelmä tai sen perusteella lasketut operatiiviset tunnusluvut eivät ole olleet ulkopuolisen tarkastuksen kohteena tilintarkastajien, neuvonantajien tai muiden asiantuntijoiden toimesta. Next Gamesin operatiiviset tunnusluvut perustuvat laskelmille, joiden Next Games uskoo riittävällä tarkkuudella kuvaavaan sen pelaajakunnan kokoa ja käyttäytymistä kullakin katsauskaudella. Operatiivisten tunnuslukujen mittaamiseen liittyy kuitenkin luontaisia epävarmuustekijöitä, kuten teknisiä rajoituksia sekä mittaamiseen ja pelaajakunnan käyttäytymiseen liittyviä oletuksia, joiden paikkansa pitävyydestä ei ole takeita. Pelaaja saatetaan esimerkiksi laskea kahteen kertaan hyvin harvoissa ja väliaikaisissa tilanteissa, ja Next Gamesin kahta peliä yhdellä alustalla tai laitteella pelaava pelaaja lasketaan kahdeksi pelaajaksi teknisten rajoitusten vuoksi.

Mikäli Next Gamesin operatiivisissa tunnusluvuissa ilmenee olennaisia virheitä, mikäli Next Games ei enää voi raportoida jotakin operatiivista tunnuslukua riittävällä tarkkuudella, eikä löydä tällaiselle tunnusluvulle korvaavaa tunnuslukua, tai mikäli sijoittajat eivät miellä Next Gamesin operatiivisten tunnuslukujen totuudenmukaisesti kuvaavan sen pelaajakunnan kokoa tai käyttäytymistä, tämä voi heikentää sijoittajien luottamusta Yhtiöön ja Osakkeiden arvo voi heikentyä.

Next Games ei ole tähän mennessä kyennyt jakamaan osinkoja, eikä ole varmuutta siitä, että osinkoja jaetaan tulevaisuudessa.

Next Games ei ole tähän mennessä kyennyt jakamaan osinkoja, eikä ole varmuutta siitä, että se jakaa osinkoja tulevaisuudessa. Osinkojen ja muu vapaan oman pääoman jakaminen riippuu osakeyhtiölain (624/2006, muutoksineen) ("Osakeyhtiölaki") säännöksistä, Hallituksen harkinnasta ja viime kädessä Next Gamesin yhtiökokouksen päätöksestä. Osakeyhtiölain mukaan Yhtiön jakaman osingon määrä ei saa ylittää yhtiökokouksen hyväksymän viimeisimmän tilintarkastetun taseen osoittamia jakokelpoisia varoja. Osingonjako riippuu lisäksi liiketoiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta, kassavirrasta, käyttöpääoman tarpeesta, investoinneista, tulevaisuuden näkymistä, rahoitussopimusten ehdoista ja muista tekijöistä. Osinkoa ei saa jakaa, jos jaosta päätettäessä tiedetään tai pitäisi tietää, että yhtiö on maksukyvytön tai että osingonjako aiheuttaisi yhtiön maksukyvyttömyyden.

Osakkeiden tulevat liikkeenlaskut tai myynnit voivat vaikuttaa negatiivisesti Osakkeiden markkinahintaan, ja mahdolliset tulevat osakeannit voivat laimentaa nykyisten osakkeenomistajien omistusosuutta.

Next Games voi laskea liikkeeseen Osakkeita useista syistä, kuten toiminnan rahoittamiseksi, yritysostojen yhteydessä, vastikkeina liiketoimintakumppaneille sekä henkilöstön kannustamiseksi. Osakkeiden liikkeeseenlaskut tai myynnit suurina määrinä tai käsitys siitä, että tällaisia liikkeeseenlaskuja tai myyntejä voi tapahtua tulevaisuudessa, voivat vaikuttaa olennaisen haitallisesti Osakkeiden markkinahintaan sekä Yhtiön kykyyn saada tulevaisuudessa rahoitusta pääomamarkkinoilta. Lisäksi mahdolliset tulevat osakeannit, joissa poiketaan osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta, tai merkintäoikeusannit, joissa nykyiset osakkeenomistajat päättävät olla käyttämättä merkintäetuoikeuksiaan, voivat laimentaa osakkeenomistajien suhteellista osuutta Osakkeista ja äänistä.

Osakkeiden omistus on keskittynyt, ja suurimmalla osakkeenomistajalla on jatkossakin huomattava päätösvalta.

Mikäli Listautumisanti toteutuu suunnitelmien mukaisesti, Yhtiön suurin osakkeenomistaja, Jari Ovaskainen, omistaa suoraan noin 17 prosenttia Yhtiön kaikista liikkeeseen lasketuista Osakkeista ja äänistä välittömästi Listautumisannin jälkeen olettaen, että Lisäosakkeet lasketaan liikkeeseen ja Myyntioptiota ei käytetä. Katso myös ”Suurimmat osakkeenomistajat ja lähipiiriliiketoimet – Suurimmat osakkeenomistajat”.

Myös Listautumisannin jälkeen Jari Ovaskaisella on Yhtiössä huomattava päätösvalta liittyen muun muassa Hallituksen kokoonpanoon ja osinkojen maksamiseen. Yhtiön yhtiökokousten osallistumisasteesta riippuen Jari Ovaskainen voi myös mahdollisesti estää Yhtiön yhtiökokouksessa tehtäviä päätöksiä, kuten päätökset tilinpäätösten hyväksymisestä, Yhtiöjärjestyksen muutoksista ja tietyistä yritysjärjestelyistä, kuten sulautumisista ja jakautumisista.

Ei ole varmuutta siitä, että Jari Ovaskaisen toimenpiteet, tavoitteet ja edut ovat muiden osakkeenomistajien etujen mukaisia, millä voi olla haitallinen vaikutus Osakkeiden arvoon ja likviditeettiin.

Listautumisannissa tehtyjä merkintöjä ei voi peruuttaa tai muuttaa.

Listautumisannissa tehtyt merkinnät ovat sitovia eikä niitä voi muuttaa tai peruuttaa merkinnän tekemisen jälkeen. Merkinnän voi perua vain tietyissä kohdassa ”Listautumisannin ehdot – Listautumisannin yleiset ehdot – Merkintäsitoumusten peruuttaminen” kuvatuissa tilanteissa. Lopullinen Merkintähinta määräytyy vasta merkintäajan päätyttyä. Siksi sijoittajien on tehtävä sijoituspäätöksensä ennen kuin Lopullinen Merkintähinta tai Listautumisannin lopputulos on tiedossa.

Listautumiseen liittyy kustannuksia ja Listautuminen asettaa Next Gamesille listautuneena yhtiönä toimimiseen liittyviä uusia velvoitteita.

Osakkeet haetaan listattavaksi First Northissa, ja tämä aiheuttaa Yhtiölle lisäkustannuksia. Listautumisen jälkeen Yhtiön on täytettävä sääntelyvaatimuksia sen perusteella, että sen Osakkeilla käydään kauppaa First Northissa. Nämä vaatimukset koskevat erityisesti taloudellista raportointia, tiedonantovelvollisuuksia ja hallinnointia, ja tähän on varattava henkilöstöä ja muita resursseja. Tällaisilla lisäkustannuksilla voi olla olennaisen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan, taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen. Yhtiö on pyrkinyt valmistautumaan First Northissa listatuille yhtiöille asetettujen vaatimusten täyttämiseen. Tästä huolimatta on mahdollista, että Yhtiö ei pysty täyttämään joitakin listatuille yhtiöille asetettuja vaatimuksia. Tämän seurauksena sijoittajat voivat menettää luottamuksensa Yhtiöön ja Osakkeiden arvo voi heikentyä.

Tietyt ulkomaiset osakkeenomistajat eivät välttämättä pysty käyttämään merkintäetuoikeuksiaan tai muita osakkeenomistajan oikeuksiaan.

Osakeyhtiölain mukaan osakkeenomistajilla on heidän omistuksensa mukaisessa suhteessa merkintäetuoikeus, kun Yhtiö laskee liikkeeseen uusia osakkeita tai uusien osakkeiden merkintään oikeuttavia arvopapereita. Tietyt Yhtiön osakkeenomistajat, jotka asuvat nyt tai tulevaisuudessa tai joiden rekisteröity osoite on tietyissä muissa maissa kuin Suomessa, kuten Yhdysvalloissa, eivät välttämättä pysty käyttämään merkintäoikeuksiaan mahdollisissa tulevilla osakeanneissa, ellei Osakkeita ole rekisteröity kyseisen maan arvopaperilainsäädännön edellyttämällä tavalla tai muulla vastaavalla tavalla tai ellei ole käytettävissä soveltuvaan lainsäädäntöön perustuvaa poikkeusta rekisteröinti- tai muista vastaavista vaatimuksista. Ei ole varmuutta siitä, että paikalliset vaatimukset täyttyvät tai että Yhdysvalloissa viranomaisille toimitettaisiin rekisteröintiasiakirja (registration statement), jotta tällaiset osakkeenomistajat voivat käyttää merkintäetuoikeuksiaan tai osallistua mihin tahansa merkintäoikeusantiin tai takaisinostotarjoukseen. Tämän seurauksena kyseisten osakkeenomistajien omistusosuus Yhtiössä voi laimentua. Lisäksi jos sellaisia osakkeenomistajia, jotka eivät pysty käyttämään merkintäoikeuksiaan, on paljon ja he myyvät merkintäoikeuksiaan markkinoilla, tällä voi olla haitallinen vaikutus merkintäoikeuksien hintaan. Kyseisen maan lainsäädäntö voi myös rajoittaa ulkomaisen osakkeenomistajan oikeutta saada tietoja osakeanneista ja tärkeistä liiketoimista. Lisäksi hallintarekisteröityjen Osakkeiden omistajat eivät välttämättä pysty käyttämään oikeuttaan osallistua yhtiökokouksiin ja äänestää niissä, ellei heidän osakkeitaan ole rekisteröity väliaikaisesti Yhtiön osakasluetteloon yhtiökokouskutsussa mainittuun päivämäärään mennessä.

Sijoittajat, joiden pää- tai viitevaluutta on muu kuin euro, altistuvat Osakkeisiin sijoittaessaan tietyille valuuttariskeille.

First Northissa Osakkeet hinnoitellaan ja niillä käydään kauppaa euroina, ja Osakkeille mahdollisesti tulevaisuudessa jaettavat osingot ovat euromääräisiä. Euron kurssin vaihtelut vaikuttavat näin ollen mahdollisesti maksettavien osinkojen arvoon ja muun jaettavan vapaan pääoman, kuten pääoman palautuksen, arvoon, mikäli sijoittajan pää- tai viitevaluutta ei ole euro. Lisäksi Osakkeiden muussa valuutassa esitetty markkinahinta vaihtelee osittain valuuttakurssien vaihtelusta johtuen. Tämä voi vaikuttaa Osakkeiden ja Osakkeille mahdollisesti maksettavien osinkojen arvoon, mikäli sijoittajan pää- tai viitevaluutta ei ole euro. Lisäksi tällaisille sijoittajille voi aiheutua ylimääräisiä transaktiokuluja eurojen muuntamisesta muuksi valuutaksi.

TÄRKEITÄ TIETOJA ESITTEESTÄ

Esitettä koskeva vakuutus

Yhtiö vastaa tähän Esitteeseen sisältyvistä tiedoista. Yhtiö vakuuttaa varmistaneensa riittävän huolellisesti, että sen parhaan ymmärryksen mukaan tässä Esitteessä esitetyt tiedot vastaavat tosiseikkoja eikä tiedoista ole jätetty pois mitään asiaan todennäköisesti vaikuttavaa.

Next Games Oyj

Esitteen saatavillaolo

Esite on saatavilla viimeistään 13.3.2017 Yhtiön verkkosivustolta osoitteesta www.nextgames.com/listautuminen, Danske Bankin verkkosivustolta osoitteesta www.danskebank.fi/listautuminen sekä Nordnet Bankin verkkosivustolta osoitteesta www.nordnet.fi/nextgames. Lisäksi Esite on saatavilla painettuna versiona Yhtiön konttorin rekisteröidyssä osoitteessa Kansakoulukatu 10, 00100 Helsinki, Danske Bankin konttoreissa Suomessa sekä Helsingin Pörssissä osoitteessa Fabianinkatu 14, 00100 Helsinki arviolta 13.3.2017.

Tulevaisuutta koskevat lausumat

Esitteessä esitetään lausumia, jotka kuvaavat muun muassa Next Gamesin johdon nykyisiä näkemyksiä ja odotuksia Next Gamesin tulevasta tuloksesta, taloudellisesta asemasta, liiketoimintastrategiasta sekä tulevaa toimintaa ja päämääriä koskevista suunnitelmista ja tavoitteista. Tällaisia tulevaisuutta koskevia lausumia on esitetty muun muassa Esitteen kohdissa ”Tiivistelmä”, ”Riskitekijät”, ”Markkina- ja toimialakatsaus”, ”Yhtiön liiketoiminta”, sekä ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema”.

Tulevaisuutta koskevat lausumat liittyvät sekä Next Gamesiin, että niihin sektoreihin ja toimialoihin, joilla se toimii. Lausumat, joissa käytetään ilmauksia ”aikoa”, ”arvioida”, ”ennakoida”, ”ennustaa”, ”odottaa”, ”olettaa”, ”pyrkii”, ”saattaa”, ”suunnitella”, ”tavoitella”, ”pitäisi”, ”tähdätä”, ”uskoa”, ”voida”, tai muut vastaavat ilmaisut ilmentävät tulevaisuutta koskevia lausumia.

Kaikkiin tulevaisuutta koskeviin lausumiin liittyy tunnettuja ja tuntemattomia riskejä sekä epävarmuustekijöitä, joiden seurauksena Next Gamesin todellinen tulos, toiminnan taso tai saavutukset voivat poiketa huomattavasti tulevaisuutta koskevissa lausumissa esitetystä. Esimerkkejä tällaisista riskeistä ja epävarmuustekijöistä on esitetty muun muassa kohdassa ”Riskitekijät”. Lisäksi, vaikka Next Gamesin liiketoiminnan tulos, taloudellinen tilanne ja maksuvalmius sekä kehitys niillä toimialoilla, joilla Next Games toimii, olisivat yhdenmukaiset tämän Esitteen tulevaisuutta koskevien lausumien kanssa, ne eivät välttämättä anna viitteitä tulevien kausien tuloksista tai kehityksestä.

Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen

Taloudelliset tiedot

Next Gamesin tilintarkastettu tilinpäätös 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta sisältäen tilintarkastetut vertailutiedot 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta on laadittu Suomalaisen Kirjanpitoikäytännön mukaisesti. Next Gamesin tilintarkastetun tilinpäätöksen 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta sisältäen tilintarkastetut vertailutiedot 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta on tilintarkastanut tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy päävastuullisena tilintarkastajanaan KHT Tuomas Honkamäki.

Tietyt tähän Esitteeseen sisällytetyt historialliset taloudelliset tiedot 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta eroavat Yhtiön lakisääteisessä yhtiökokouksen hyväksymässä tilintarkastetussa tilinpäätöksessä esitetyistä historiallisista taloudellisista tiedoista. 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen sisältyviä 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta laadittuja vertailutietoja on oikaistu sisällyttämällä niihin 225 tuhannen euron suuruinen markkinointikulujaksotus, joka ei sisällynyt lakisääteiseen 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen sekä rahoituslaskelma, jota ei aiemmin ole esitetty. Tähän Esitteeseen sisällytettyyn 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen sisältyviä tilintarkastettuja vertailutietoja 31.12.2015

päättäneeltä tilikaudelta on oikaistu takautuvasti edellä esitettyjen seikkojen osalta. Oikaistut tilintarkastetut vertailutiedot 31.12.2015 päättäneeltä tilikaudelta on laadittu tähän Esitteeseen sisällytettäväksi, eikä niitä ole käsitelty tai vahvistettu Yhtiön yhtiökokouksessa.

Kyseinen tilintarkastettu tilinpäätös 31.12.2016 päättäneeltä tilikaudelta sisältäen tilintarkastetut vertailutiedot 31.12.2015 päättäneeltä tilikaudelta on Esitteen liitteenä sekä nähtävillä tämän Esitteen voimassaoloaikana Yhtiön pääkonttorissa osoitteessa Kansakoulukatu 10, 00100 Helsinki arkisin klo 9-17 ja Yhtiön verkkosivustolla osoitteessa nextgames.com/listautuminen.

Next Games ei ole laatinut Suomalaisen Kirjanpitokäytännön mukaista konsernitilinpäätöstä kirjanpitolain (1336/1997, muutoksineen) 6 luvun 1 §:n 3 momentin nojalla.

Vaihtoehtoiset tunnusluvut

Next Games esittää tässä Esitteessä tiettyjä taloudellista tulosta, taloudellista asemaa ja rahavirtoja kuvaavia tunnuslukuja, jotka ovat European Securities and Markets Authorityn (ESMA) antaman ohjeen ”Vaihtoehtoiset tunnusluvut” mukaan vaihtoehtoisia tunnuslukuja.

Next Games esittää vaihtoehtoisia tunnuslukuja lisätietona Suomalaisen Kirjanpitokäytännön mukaan laadituissa tuloslaskelmassa, taseessa ja rahavirtalaskelmassa esitetyille tunnusluvuille. Next Gamesin näkemyksen mukaan vaihtoehtoiset tunnusluvut antavat merkittävää Yhtiötä koskevaa lisätietoa johdolle, sijoittajille, arvopaperimarkkina-analyytikoille ja muille tahoille Yhtiön toiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta ja rahavirroista ja ovat usein analyytikkojen, sijoittajien ja muiden tahojen käyttämiä.

Vaihtoehtoisia tunnuslukuja ei tulisi tarkastella erillään Suomalaisen Kirjanpitokäytännön mukaisista tunnusluvuista tai niitä korvaavina tunnuslukuina. Kaikki yhtiöt eivät laske vaihtoehtoisia tunnuslukuja yhdenmukaisella tavalla, ja siksi tässä Esitteessä olevat vaihtoehtoiset tunnusluvut eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden esittämien samannimisten tunnuslukujen kanssa. Tässä Esitteessä esitetyt vaihtoehtoiset tunnusluvut ovat tilintarkastamattomia.

Next Games uskoo, että seuraavat vaihtoehtoiset tunnusluvut helpottavat yhtiön liiketoiminnan analyysia:

- Bruttomyynti
- Myyntikate
- Myyntikateprosentti
- Käyttökate
- Käyttökateprosentti
- Oikaistu käyttökate
- Oikaistu käyttökateprosentti
- Omavaraisuusaste

Bruttomyynti tarkoittaa pelaajien kaudella ostamien virtuaalihyödykkeiden, virtuaalivaluutan ja pelien sisäisten palveluiden sekä kauden aikana näytettyjen pelin sisäisten mainosten tuoton yhteenlaskettua euromäärää. Pelaajien ostamat virtuaaliset hyödykkeet voidaan jakaa kesto- ja kulutushyödykkeisiin. Kauden liikevaihtoa laskettaessa Yhtiö jaksottaa pelin virtuaalisiin kesto- ja kulutushyödykkeisiin liittyvää bruttomyyntiä liikevaihdoksi tuleville kausille pelikohtaisesti pelaajan, hyödykkeen tai hyödykeryhmän arvioidun elinkaaren aikana (**”Jaksotettu Myyntitulo”**). Näin ollen bruttomyynti eroaa liikevaihdosta, koska bruttomyynti ei sisällä kesto- ja kulutushyödykkeiden myyntiin liittyviä liikevaihdon jaksotuksia. Kauden bruttomyynti lasketaan purkamalla liikevaihdon virtuaalisiin kesto- ja kulutushyödykkeisiin liittyvät myynnin jaksotukset ja lisäämällä niiden vaikutus liikevaihdon määrään. Next Games uskoo, että tämä tunnusluku kuvaa hyvin sen liiketoiminnan laajuutta tietyllä ajanjaksolla, koska se kertoo pelaajien käyttämän rahamäärän ja mainostulojen määrän kyseisellä jaksolla. Merkittävä osa Next Gamesin bruttomyyntistä saadaan virtuaalisista hyödykkeistä ja virtuaalivaluutasta. Pelaajien tai hyödykkeiden elinkaari voi vaihdella eri peleissä, ja siksi liikevaihdon jaksotus riippuu Next Gamesin pelivalikoimaan kuuluvien pelien tyypistä. Pelaajien ja hyödykkeiden odotettu elinkaari voi vaihdella, joten bruttomyynti antaa merkityksellistä tietoa, koska kaikki pelissä myydyt hyödykkeet käsitellään samalla tavalla kulloisenkin ostohinnan mukaan. Virtuaalisista hyödykkeistä käytetään tässä Esitteessä myös nimitystä ”virtuaalituote”.

Myyntikate lasketaan vähentämällä liikevaihdosta ostojen ja palveluiden kulut, joihin sisältyvät komissiot ja muut liikevaihdon määrään suoraan liittyvät kulut, kuten lisenssimaksut, palvelinkulut ja pelaajahankinnan kulut. Next Gamesin tuloslaskelmassa bruttomyyntiin liittyvät komissiot ja lisenssimaksut jaksotetaan samassa suhteessa

Jaksotetun Myyntitulon kanssa ("**Jaksotetut Komissiot ja Lisenssit**"). Palvelimiin tai pelaajahankintaan liittyviä kuluja ei jaksoteta vaan ne kirjataan kuluksi sille kaudelle, kun kyseinen palvelu on suoritettu. *Myyntikateprosentti* lasketaan jakamalla myyntikate liikevaihdolla. Next Games pitää myyntikatetta hyödyllisenä tunnuslukuna arvioitaessa ja verrattaessa eri katsauskausien kannattavuutta, koska se suhteuttaa katsauskauden liikevaihdon siihen välittömästi liittyviin kustannuksiin.

Käyttökate lasketaan lisäämällä liikevoittoon (-tappioon) poistot ja arvonalentumiset. *Käyttökateprosentti* lasketaan jakamalla käyttökate liikevaihdolla.

Oikaistu käyttökate perustuu bruttomyyntiin. Koska liikevaihto sisältää pelaajan, hyödykkeen tai hyödykeryhmän arvioidun eliniän mukaan Jaksotetun Myyntitulon ja käyttökate sisältää Jaksotetut Komissiot ja Lisenssit, oikaistussa käyttökatteessa liikevaihtoon Jaksotettu Myyntitulo sekä siihen liittyvät Jaksotetut Komissiot ja Lisenssit peruutetaan takaisin tulokseen. Oikaistu käyttökate lasketaan tällöin oikaisemalla käyttökate virtuaalisten kesto- ja hyödykkeiden Jaksotetun Myyntitulon ja tähän liittyvien Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutoksilla sekä olennaisilla tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavilla erillä kuten katsauskauden taseen pysyviin vastaaviin kuuluvien hyödykkeiden luovutusvoittojen- ja tappioiden määrällä. Oikaistu käyttökateprosentti lasketaan jakamalla oikaistu käyttökate bruttomyyntillä.

Next Games pitää käyttökateprosenttia, oikaistua käyttökateprosenttia ja oikaistua käyttökateprosenttia hyödyllisinä tunnuslukuna, sillä ne lisäävät Next Gamesin näkemyksen mukaan ymmärrystä yhtiön liiketoiminnan tuloksesta. Oikaistu käyttökate ja oikaistu käyttökateprosentti ovat Next Gamesille sen näkemyksen mukaan tärkeitä kannattavuuden mittareita. Oikaistu käyttökate ja oikaistu käyttökateprosentti on esitetty Next Games liiketoiminnan kannattavuuden vertailukelpoisuuden parantamiseksi, sillä oikaistu käyttökate kertoo pelin kunkin kauden kannattavuudesta vertaamalla pelissä kauden aikana myytyjä tuotteita ja mainoksia (bruttomyynti) niistä kauden aikana aiheutuneisiin kuluihin (ostot ja palvelut sekä muut kiinteät kulut). Tämän lisäksi Yhtiö on oikaistussa käyttökatteessa oikaissut olennaiset tavanomaisesta liiketoiminnasta poikkeavat erät, joilla se katsoo olevan vaikutusta vertailukelpoisuuteen eri kausien välillä.

Omavaraisuusaste lasketaan jakamalla oma pääoma yhteensä taseen loppusummalla, josta on vähennetty saadut ennakot. Yhtiön Jaksotettu Myyntitulo on kirjattu saatuihin ennakkoihin. Next Gamesin näkemyksen mukaan omavaraisuusaste on hyödyllinen mittari Yhtiön kyvylle saada rahoitusta ja maksaa velkojaan, ja sitä käytetään usein analyytikoiden, sijoittajien ja muiden tahojen toimesta.

Vaihtoehtoisten tunnuslukujen laskukaavat on esitetty tämän Esitteen kohdassa "*Eräitä taloudellisia tietoja – Keskeiset taloudelliset tunnusluvut – Tunnuslukujen laskentakaavat*".

Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Next Games seuraa useita erilaisia operatiivisia tunnuslukuja mitatakseen kykyään kasvattaa, ylläpitää ja monetisoida pelaajaverkostoaan. Kaikkien näiden tunnuslukujen osalta Next Games pystyy erottamaan useita laitteita käyttävät yksittäiset pelaajat, minkä ansiosta useita laitteita käyttävä pelaaja lasketaan yhdeksi pelaajaksi. Pelaaja saatetaan laskea kahteen kertaan hyvin harvoissa ja väliaikaisissa tilanteissa. Sen sijaan Next Gamesin kahta peliä yhdellä alustalla tai laitteella pelaava pelaaja lasketaan kahdeksi pelaajaksi teknisten rajoitusten takia. Operatiiviset tunnusluvut kuvaavat koko Yhtiötä eli sen kaikkia pelejä maailmanlaajuisesti, ellei toisin mainita.

Next Games pitää seuraavia tunnuslukuja hyödyllisinä analysoitaessa sen liiketoimintaa:

- DAU
- MAU
- ARPDau

DAU tarkoittaa päivittäisiä aktiivisia käyttäjiä (daily active users) koordinoitun yleisajan eli UTC-ajan mukaan laskettuna, ja se vastaa "pelaajien kirjautumisia" eli 24 tunnin ajanjakson aikana avattuja yksittäisiä palvelinyhteyksiä. Jos pelaaja jatkaa pelaamista 24 tunnin ajanjakson päättyessä, pelaaja lasketaan mukaan vain sen päivän lukuihin, jolloin hän kirjautui ensimmäistä kertaa. Next Games pitää DAU-lukua aktiivista pelaajakuntaansa hyvin mittaavana tunnuslukuna, koska se kertoo Next Gamesin pelaajaverkostoon kunakin päivänä kirjautuneiden pelaajien määrän. DAU-luvun keskiarvo tietyllä jaksolla lasketaan jakamalla jakson DAU-lukujen summa päivien lukumäärällä.

MAU tarkoittaa kuukausittaisia aktiivisia käyttäjiä (monthly active users) koordinoitun yleisajan eli UTC-ajan mukaan laskettuna, ja se vastaa kuukauden aikana avattuja yksittäisiä palvelinyhteyksiä. Next Games mittaa MAU-luvulla pelaajaverkostonsa kokoa. MAU-luvun keskiarvo tietyllä jaksolla lasketaan siten, että aktiivisten pelaajien lukumäärä jakson kunkin kuukauden viimeisenä päivänä lasketaan yhteen ja summa jaetaan kuukausien lukumäärällä.

ARPDau tarkoittaa keskimääräistä liikevaihtoa päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (average revenue per daily active user), ja se lasketaan jakamalla päivittäinen bruttomyynti DAU-luvulla. ARPDau-luvun keskiarvo tietyllä jaksolla lasketaan jakamalla jakson keskimääräinen päivittäinen myynti jakson keskimääräisellä DAU-luvulla.

Tässä Esitteessä esitettävät DAU-, MAU- ja ARPDau-luvut perustuvat Next Gamesin sisäisen analytiikkajärjestelmän perusteella koottuihin tietoihin, ellei toisin mainita. Nämä luvut eivät ole osa Yhtiön tilinpäätöstä tai kirjanpitoasiakirjoja, eikä niitä ole tilintarkastettu eivätkä ne ole muutoin ulkopuolisen tilintarkastajan, neuvonantajan tai asiantuntijan tarkastamia. Termien DAU-, MAU- ja ARPDau käyttö tai laskutapa eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden samalla tavalla nimitettyjen tunnuslukujen käytön tai laskutavan kanssa. Edellä kuvattuja operatiivisia tunnuslukuja ei tulisi pitää vaihtoehtona Suomalaisen Kirjanpitoikäntönnön mukaisille tunnusluvuille.

Tiettyjen muiden tietöjen esittäminen

Tietyt tässä Esitteessä esitetyt luvut, mukaan lukien taloudelliset tiedot, on pyöristetty. Siten taulukoiden sarakkeiden tai rivien lukujen summat eivät välttämättä vastaa tarkalleen sarakkeiden tai rivien loppusummana esitettyjä lukuja. Lisäksi tietyt prosenttimäärät, kuten tunnusluvut, on laskettu pyöristämättömien lukujen perusteella, joten ne eivät välttämättä täysin vastaa niitä prosenttilukuja, jotka saataisiin tulokseksi tekemällä kyseiset laskutoimitukset pyöristettyjen lukujen perusteella.

Tässä Esitteessä ”Yhdysvaltain dollari” tai ”USD” ovat viittauksia Yhdysvaltain rahayksikköön ja ”euro” tai ”EUR” ovat viittauksia Euroopan talous- ja rahaliittoon osallistuvien EU:n jäsenvaltioiden käyttämään rahayksikköön.

Kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietöjen esittäminen – Keskeiset operatiiviset tunnusluvut” mainittujen operatiivisten tunnuslukujen lisäksi tämä Esite sisältää yksittäisiä viittauksia muihin Next Gamesin operatiivisiin tunnuslukuihin, kuten esimerkiksi keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (average revenue per paying user, ARPPU), keskimääräinen kulu maksavaa käyttäjää kohden (average cost of paying user, CPPU), kuukausittaisia yksittäisiä maksajia (monthly unique payers, MUP) sekä pelaajien pysyvyysastetta (retentio) ja Next Gamesin peleissä rahaa käyttäneiden pelaajien osuutta kaikista pelin ladanneista pelaajista (konversio) kuvaavia lukuja. Nämä luvut perustuvat Next Gamesin sisäisen analytiikkajärjestelmän perusteella koottuihin tietoihin, ellei toisin mainita. Nämä luvut eivät ole osa Yhtiön tilinpäätöstä tai kirjanpitoasiakirjoja, eikä niitä ole tilintarkastettu eivätkä ne ole muutoin ulkopuolisen tilintarkastajan, neuvonantajan tai asiantuntijan tarkastamia. Termien ARPPU, CPPU, MUP, retentio ja konversio käyttö tai laskutapa eivät välttämättä ole vertailukelpoisia muiden yhtiöiden samalla tavalla nimettyjen tunnuslukujen käytön tai laskutavan kanssa. Näitä operatiivisia tunnuslukuja ei tulisi pitää vaihtoehtona Suomalaisen Kirjanpitoikäntönnön mukaisille tunnusluvuille.

Kolmansien tarjoama tieto

Mikäli Esitteen sisältämä tieto on peräisin ulkopuolisesta lähteestä, kyseinen lähde on yksilöity. Yhtiö vahvistaa, että kyseiset ulkopuolisista lähteistä peräisin olevat tiedot on toistettu Esitteessä asianmukaisesti, ja siltä osin kuin Yhtiö tietää ja on pystynyt kyseisissä ulkopuolisissa lähteissä esitettyjen tietöjen perusteella varmistamaan, tiedoista ei ole jätetty pois seikkoja, jotka tekisivät toistetuista tiedoista harhaanjohtavia tai epätarkkoja.

Next Games tukeutuu kolmansilta osapuolilta, kuten App Annieilta ja Appbotilta, saatuihin tietoihin aina viitattaessaan peliensä saamaan sijoitukseen tai arvosanaan kolmansien osapuolten alustoilla, kuten Apple App Storella ja Google Playssa. Nämä viittaukset on merkitty tässä Esitteessä lähdeviittauksin.

Markkinoita ja toimialaa koskevat tiedot

Ellei toisin mainita, tässä Esitteessä olevat lausumat, jotka koskevat Next Gamesin markkina-alueita, sen markkina-asemaa kyseisillä alueilla sekä muita markkinoilla toimivia yrityksiä, perustuvat yksinomaan Next Gamesin kokemuksiin, sisäisiin tutkimuksiin ja arvioihin sekä Next Gamesin omiin markkinaoloja koskeviin

selvityksiin, joiden Next Games katsoo olevan luotettavia ja jotka Next Games on varmistanut kohtuullisella tavalla. Luotettavuudesta ei kuitenkaan ole takeita, eikä tällaisia tietoja ole varmennettu ulkopuolisten lähteiden avulla. Next Games arvioi toiminta-alueensa markkinoiden kasvuvauhtia ja markkinaosuuksiensa kehitystä pääasiassa markkinatutkimusten perusteella.

Tähän Esitteeseen sisältyy myös markkinoihin, talouteen ja toimialaan liittyviä tietoja, jotka ovat joko peräisin yhdestä tai useammasta nimetystä ulkopuolisesta lähteestä taikka ne on johdettu useista toimialajulkaisuista ja/tai muista ulkopuolisista lähteistä. Mainituissa lähteissä on yleensä todettu, että niiden sisältämät tiedot on hankittu luotettavina pidetyistä lähteistä, mutta niiden oikeellisuutta ja täydellisyyttä ei taata. Next Games ei ole itse varmentanut tällaisia tietoja.

Verkkosivujen tiedot eivät sisälly Esitteeseen

Yhtiön verkkosivuilla tai millä tahansa muilla verkkosivuilla julkaistu sisältö, pois lukien täydennykset tähän Esitteeseen, eivät ole osa tätä Esitettä eikä Tarjottaviin Osakkeisiin sijoitusta harkitsevien tule perustaa päätöstään arvopapereihin sijoittamisesta tällaisiin tietoihin.

TÄRKEITÄ PÄIVÄMÄÄRIÄ

Listautumisannin merkintäaika alkaa	13.3.2017
Listautumisasi voidaan aikaisintaan keskeyttää	20.3.2017
Yleisöannin merkintäaika päättyy arviolta	21.3.2017
Henkilöstöannin merkintäaika päättyy arviolta	21.3.2017
Instituutioannin merkintäaika päättyy arviolta	23.3.2017
Tiedote Listautumisannin lopullisesta tuloksesta arviolta	23.3.2017
Yleisöannissa merkityt Tarjottavat Osakkeet kirjataan sijoittajien arvo-osuustileille arviolta	24.3.2017
Kaupankäynti Osakkeilla, pois lukien Henkilöstöosakkeilla, alkaa First Northissa arviolta	24.3.2017
Instituutioannissa annetut Tarjottavat Osakkeet ovat valmiina toimitettaviksi maksua vastaan Euroclear Finlandin kautta arviolta	28.3.2017
Henkilöstöannissa merkityt uudet Osakkeet rekisteröidään Kaupparekisteriin arviolta	11.4.2017
Henkilöstöannissa merkityt uudet Osakkeet kirjataan sijoittajien arvo-osuustileille arviolta	11.4.2017
Kaupankäynti Henkilöstöosakkeilla alkaa First Northissa arviolta	11.4.2017

VALUUTTAKURSSIT

Seuraavassa taulukossa esitetään Euroopan keskuspankin julkaisema euron keskimääräinen, ylin, alin ja jakson lopun noteeraus Yhdysvaltain dollariin nähden ilmoitettuina päivinä ja mainituilla ajanjaksoilla:

	Viitteelliset valuuttakurssit EUR/USD			
	Keskikurssi	Ylin	Alin	Päätöskurssi
2015.....	1,1095	1,2043	1,0552	1,0887
2016.....	1,1069	1,1569	1,0364	1,0541

Edellä esitetyt valuuttakurssit esitetään ainoastaan havainnollistamistarkoituksessa, eivätkä ne välttämättä vastaa Yhtiön tilinpäätöksen tai taloudellisen informaation laatimisessa käytettyjä valuuttakursseja. Ei ole varmuutta siitä, että euroja olisi voitu vaihtaa Yhdysvaltain dollareiksi edellä esitetyillä valuuttakursseilla tai muilla kursseilla kyseisinä päivinä tai kyseisillä ajanjaksoilla.

LISTAUTUMISANNIN JA LISTAUTUMISEN TAUSTA JA SYYT SEKÄ VAROJEN KÄYTTÖ

Listautumisannin syyt

Listautumisannin tavoitteena on Next Gamesin kasvustrategian toteuttamisen mahdollistaminen. Listautumisanti ja Listautuminen First North -markkinapaikalle mahdollistavat myös Next Gamesin pääsyn pääomamarkkinoille, sen omistuspohjan laajentamisen ja Osakkeiden likviditeetin parantamisen. Listautumisannin odotetaan lisäksi vahvistavan Next Gamesin tunnettuutta ja bränditietoisuutta pelaajien, työntekijöiden ja sijoittajien keskuudessa sekä yleisesti pelialla, ja näin edistävän Yhtiön kilpailukykyä. Lisäksi parantunut likviditeetti mahdollistaisi Osakkeiden käyttämisen tehokkaammin vastikkeena mahdollisissa yritysostoissa sekä Yhtiön henkilöstön ja avainhenkilöiden palkitsemisessa.

Varojen käyttö

Yhtiö pyrkii keräämään Listautumisannilla noin 30 miljoonan euron bruttovarat tarjoamalla Tarjottavia Osakkeita merkittäväksi. AMC Networks Ventures LLC on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan 1,725 miljoonalla eurolla, miltä osin merkintähinta maksettaisiin kuittaamalla AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyt saatava. Listautumisanti ei näiltä osin siten kerryttäisi rahavaroja Yhtiölle, mutta vähentäisi toteutuessaan Yhtiön velkoja yhteensä 1,725 miljoonalla eurolla. Tarjottavien Osakkeiden määrä tullaan määrittelemään Tarjottavien Osakkeiden Lopullisen Merkintähinnan perusteella. Yhtiö laskisi liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin keskiarvo ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin 30 000 Tarjottavaa Osaketta tällaisiin Tarjottaviin Osakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla. Näin liikkeeseen laskettavien Tarjottavien Osakkeiden määrä vastaisi noin 22,0 prosenttia Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen.

Yhtiön Listautumisantiin liittyvien kulujen ja palkkioiden arvioidaan olevan noin 3 miljoonaa euroa, minkä seurauksena Yhtiön Listautumisannissa saamat nettovarot olisivat noin 27 miljoonaa euroa. Yhtiö arvioi käyttävänsä Listautumisannissa saadut nettovarot varmistaakseen riittävän oman rahoituksen strategiansa mukaisia kasvuinvestointeja varten, mukaan lukien, mutta näihin kuitenkin rajoittumatta

- lisenssien hankkiminen;
- uusien pelien kehittäminen ja markkinointi ja niiden maantieteellisen ulottuvuuden laajentaminen; ja
- The Walking Dead: No Man's Landin kehittämiseen ja markkinointiin edelleen.

LISTAUTUMISANNIN EHDOT

Listautumisannin yleiset ehdot

Next Games Oyj (**"Yhtiö"**) pyrkii keräämään noin 30 miljoonan euron bruttovarat tarjoamalla uusia Yhtiön A-sarjan osakkeita (**"Tarjottavat Osakkeet"**) merkittäväksi (**"Listautumisasi"**). Tarjottavien Osakkeiden määrä määräytyy lopullisen osakekohtaisen merkintähinnan (**"Lopullinen Merkintähinta"**) perusteella. Yhtiö laskisi liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskitöhdassa ja että Henkilöstöannissa (kuten määritelty jäljempänä) merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin (kuten määritelty jäljempänä) sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla. Tarjottavia Osakkeita tarjotaan merkittäväksi (i) yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa (**"Yleisöantti"**), (ii) institutionaalisille sijoittajille Suomessa ja, soveltuvien lakien mukaisesti, kansainvälisesti (**"Instituutioantti"**) sekä (iii) Yhtiön Henkilöstölle (kuten määritelty jäljempänä) (**"Henkilöstöantti"**).

Tarjottavat Osakkeet edustavat 22,0 prosenttia Yhtiön kaikista osakkeista (**"Osakkeet"**) ja äänistä ilman Lisäosakkeita (kuten määritelty jäljempänä) Listautumisannin jälkeen olettaen, että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä on laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskitöhdassa ja että Henkilöstöannissa (kuten määritelty jäljempänä) merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin (kuten määritelty jäljempänä) sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla). Mikäli Lisäosakkeet laskettaisiin liikkeeseen, Tarjottavat Osakkeet ja Lisäosakkeet yhdessä vastaisivat enintään noin 24,5 prosenttia Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen. Yhtiö pyrkii keräämään Listautumisannilla noin 30 miljoonan euron bruttovarat, ja se voi tämän tavoitteen saavuttamiseksi lisätä tai vähentää Tarjottavien Osakkeiden määrää näiden ehtojen puitteissa.

Listautumisannin ehdot koostuvat Listautumisannin yleisten ehtojen lisäksi Instituutioantia, Yleisöantia ja Henkilöstöantia koskevista erityisistä ehdoista.

Listautumisasi

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään enintään 5 600 000 Yhtiön A-sarjan Osakkeen suunnatusta osakeannista Listautumisannin toteuttamiseksi. Yhtiön hallitus päätti 9.3.2017 valtuutuksen perusteella alustavasti laskea Tarjottavat Osakkeet liikkeeseen Listautumisannissa sekä alustavasti laskea Lisäosakkeet (kuten määritelty jäljempänä) liikkeeseen mahdollisten ylikysyntätilanteiden kattamiseksi. Yhtiö pyrkii keräämään Listautumisannilla noin 30 miljoonan euron bruttovarat tarjoamalla Tarjottavat Osakkeet merkittäväksi. Liikkeeseen laskettavien Tarjottavien Osakkeiden määrä määräytyy Tarjottavien Osakkeiden Lopullisen Merkintähinnan perusteella. Yhtiö laskisi liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskitöhdassa ja että Henkilöstöannissa (kuten määritelty jäljempänä) merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin (kuten määritelty jäljempänä) sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla. Näin liikkeeseen laskettujen Tarjottavien Osakkeiden määrä edustaisi noin 22,0 prosenttia Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen ilman Lisäosakkeita (kuten määritelty jäljempänä). Mikäli Lisäosakkeet laskettaisiin liikkeeseen, Tarjottavat Osakkeet ja Lisäosakkeet yhdessä vastaisivat enintään noin 24,5 prosenttia Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen. Yhtiö tarjoaa Henkilöstöannissa merkittäväksi alustavasti enintään 30 000 Tarjottavaa Osaketta ja mahdollisissa Henkilöstöannin ylikysyntätilanteissa enintään 150 000 ylimääräistä Tarjottavaa Osaketta (**"Henkilöstöosakkeet"**).

Tarjottavat Osakkeet tarjotaan osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen A-sarjan Osakkeiden saattamiseksi kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Helsinki Oy:n (**"Helsingin Pörssi"**) ylläpitämälle monenkeskiselle Nasdaq First North Finland -markkinapaikalle (**"First North"**) (**"Listautuminen"**) ja Henkilöstöannin osalta lisäksi Yhtiön työntekijöiden kannustamiseksi ja työntekijöiden sitouttamiseksi Yhtiöön. Näillä perusteilla Yhtiön hallitus katsoo merkintäetuoikeudesta poikkeamiseen olevan Yhtiön kannalta painava taloudellinen syy.

Hyväksytyistä Tarjottavien Osakkeiden sekä mahdollisten Lisäosakkeiden (kuten määritelty jäljempänä), merkinnöistä Yhtiölle suoritettut maksut merkitään kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Yhtiön osakepääoma ei näin ollen kasva Listautumisannin yhteydessä. Listautumisannin seurauksena Osakkeiden lukumäärä voi nousta enintään 18 357 344 Osakkeeseen (olettaen, että Lopullinen Merkintähinta ei alita Alustavaa Hintaväliä (kuten määritelty jäljempänä) ja olettaen lisäksi, että Lisäosakkeet (kuten määritelty jäljempänä)

lasketaan liikkeeseen, ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).

Pääjärjestäjä

Listautumisannin pääjärjestäjänä toimii Danske Bank A/S, Helsingin sivukonttori (**"Danske Bank"** tai **"Pääjärjestäjä"**).

Myyntioptio

Listautumisannin yhteydessä Yhtiö voi laskea liikkeeseen suunnatusti Lopullisella Merkintähinnalla enintään 569 500 A-sarjan Osaketta (**"Lisäosakkeet"**) yksinomaan mahdollisten ylikysyntätilanteiden kattamiseksi. Yhtiö voi sitoutua ostamaan Pääjärjestäjältä takaisin korkeintaan Lisäosakkeiden määrää vastaavan määrän A-sarjan Osakkeita, jotka Pääjärjestäjä voi myydä Lopullisella Merkintähinnalla (**"Myyntioptio"**) Yhtiölle 30 päivän ajan Yhtiön A-sarjan osakkeiden kaupankäynnin alkamisesta First Northissa, eli arviolta 24.3.2017–22.4.2017 välisenä ajanjaksona (**"Vakauttamisaika"**). Yhtiö hankkisi A-sarjan Osakkeita vain, mikäli Lisäosakkeet on laskettu liikkeeseen ja Pääjärjestäjä on suorittanut vakauttamistoimenpiteitä, ja vain siinä määrin kuin Pääjärjestäjällä tästä syystä on hallussaan A-sarjan Osakkeita. Näin ostetut A-sarjan Osakkeet Yhtiö voi mitätöidä, pitää itsellään tai luovuttaa edelleen. Lisäosakkeet vastaavat noin 4,1 prosenttia Osakkeista ja äänistä ennen Listautumisantia ja noin 3,1 prosenttia Listautumisannin jälkeen olettaen, että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä on laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskipohdassa ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla), ja että Yhtiö laskee Lisäosakkeet liikkeeseen.

Vakauttamistoimenpiteet

Listautumisannin jälkeen Pääjärjestäjä voi Vakauttamisaikana toteuttaa, mutta ei ole velvollinen toteuttamaan, toimenpiteitä, jotka vakauttavat, ylläpitävät tai muuten vaikuttavat Osakkeiden hintaan. Listautumisannin yhteydessä Pääjärjestäjä voi ostaa Osakkeita markkinoilta tai tehdä niitä koskevia ostotarjouksia Osakkeiden hinnan vakauttamiseksi. Nämä toimenpiteet saattavat nostaa tai ylläpitää Osakkeiden markkinahintaa markkinoilla itsenäisesti määräytyviin tasoihin nähden tai estää tai viivyttää Osakkeiden markkinahinnan laskua. Vakauttamistoimenpiteitä ei kuitenkaan voida toteuttaa Lopullista Merkintähintaa korkeampaan hintaan. Mikäli Pääjärjestäjä ostaa Osakkeita markkinoilta tai tekee niitä koskevia ostotarjouksia Osakkeiden hinnan vakauttamiseksi, Pääjärjestäjä voi käyttää Myyntioptiotaan myydäkseen enintään Lisäosakkeita vastaavan määrän Osakkeita Yhtiölle oman positionsa sulkemiseksi. Pääjärjestäjällä ei ole velvollisuutta toteuttaa näitä toimenpiteitä ja Pääjärjestäjä voi keskeyttää nämä toimenpiteet milloin tahansa.

Vakauttamistoimenpiteissä noudatetaan Euroopan parlamentin ja neuvoston asetusta (EU) N:o 596/2014, annettu 16.4.2014, markkinoiden väärinkäytöstä (markkinoiden väärinkäyttöasetus) sekä komission delegoitua asetusta (EU) 2016/1052, annettu 8.3.2016, Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU) N:o 596/2014 täydentämisestä takaisinosto-ohjelmiin ja vakauttamistoimenpiteisiin sovellettavia edellytyksiä koskevilla teknisillä sääntelystandardeilla.

Järjestämissopimus

Yhtiö ja Pääjärjestäjä allekirjoittavat arviolta 23.3.2017 järjestämissopimuksen (**"Järjestämissopimus"**) Listautumisasiin liittyen. Järjestämissopimuksen mukaan Yhtiö sitoutuu laskemaan liikkeeseen Tarjottavat Osakkeet Pääjärjestäjän hankkimille sijoittajille. Mikäli Listautumisannissa ei merkitä riittävää määrää Tarjottavia Osakkeita, Listautumisantia ei toteuteta eikä Järjestämissopimusta allekirjoiteta. Katso lisätietoja kohdassa *"Listautumisannin järjestäminen"*.

Luovutusrajoitukset (Lock-up)

Jäljempänä määritellyt osapuolet sopivat Pääjärjestäjän kanssa, että ajanjaksolla, joka päättyy Yhtiön, Hallituksen jäsenten, ja tiettyjen osakkeenomistajien osalta 180 päivän kuluttua Listautumisesta eli 20.9.2017, ja Johtoryhmän jäsenten ja Yhtiön avainhenkilöiden osalta 360 päivän kuluttua Listautumisesta eli 19.3.2018, nämä tai kukaan niiden lukuun toimiva henkilö, Listautumisantia ja tiettyjä muita poikkeuksia lukuun ottamatta, eivät ilman Danske Bankin etukäteistä kirjallista suostumusta laske liikkeeseen, tarjoa, panttaa, myy, sitoudu myymään, myy optio-oikeutta tai oikeutta ostaa, osta mitään optio-oikeutta tai oikeutta myydä, anna optio-oikeutta tai warranttia ostaa, lainaa tai muutoin siirrä tai luovuta suoraan tai välillisesti mitään Yhtiön Osakkeita tai arvopapereita, jotka ovat

vaihdettavissa tai muutettavissa Osakkeiksi, tai tee mitään vaihtosopimusta tai muuta sopimusta, jolla Osakkeiden omistuksen taloudelliset vaikutukset siirtyvät kokonaan tai osittain riippumatta siitä, toteutetaanko tällainen toimenpide Osakkeiden tai muiden arvopapereiden toimituksella, käteisellä tai muutoin. Nämä luovutusrajoitukset eivät sovellu Listautumisannin yhteydessä toteutettaviin toimenpiteisiin.

Henkilöstöantiin osallistumisen edellytyksenä on sitoutuminen luovutusrajoituksen noudattamiseen. Luovutusrajoituksen mukaisesti Henkilöstöantiin osallistuvat eivät ilman Danske Bankin kirjallista suostumusta (jota ei saa kohtuuttomasti evätä) ajanjaksolla, joka päättyy 360 päivää Listautumisen jälkeen eli 19.3.2018, myy, myy lyhyeksi, panttaa tai muutoin luovuta suoraan tai välillisesti Henkilöstöosakkeita tai Henkilöstöosakkeiden ostamiseen oikeuttavia optioita tai warrantteja tai muita Henkilöstöosakkeiksi muutettavia tai vaihdettavia arvopapereita, jotka he omistavat tai ovat hankkineet Henkilöstöannissa tai joiden luovuttamiseen heillä on valtuudet. Henkilöstöantiin osallistuvat suostuvat siihen, että tässä kuvattu luovutusrajoitus voidaan kirjata heidän arvo-osuustileilleen.

Luovutusrajoitukset koskevat yhteensä noin 72,6 prosenttia Osakkeista Listautumisannin jälkeen ilman Lisäosakkeita (Lisäosakkeiden kanssa 70,3 prosenttia) olettaen että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 889 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskikohdassa ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).

Merkintäaika

Instituutioannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 kello 10.00 (Suomen aikaa) ja päättyy 23.3.2017 kello 12.00 (Suomen aikaa).

Yleisöannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 kello 10.00 (Suomen aikaa) ja päättyy 21.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa).

Henkilöstöannin merkintäaika alkaa 13.3.2017 kello 10.00 (Suomen aikaa) ja päättyy 21.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa).

Hallituksella on ylikysyntätilanteessa oikeus keskeyttää Instituutio- ja Yleisöanti aikaisintaan 20.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa). Hallitus voi keskeyttää Henkilöstöannin harkintansa mukaan aikaisintaan 20.3.2017 kello 16.00 (Suomen aikaa). Instituutio-, Yleisö- ja Henkilöstöanti voidaan keskeyttää toisistaan riippumatta. Instituutio-, Yleisö- ja Henkilöstöanti voidaan kukin keskeyttää, vaikka kaikissa niissä ei olisi ylikysyntätilannetta. Mahdollisesta keskeyttämisestä tiedotetaan välittömästi yhtiötiedotteella.

Hallituksella on harkintansa mukaan oikeus pidentää Instituutio-, Yleisö- ja Henkilöstöannin merkintäaikaa. Mahdollinen merkintäajan pidennys julkistetaan yhtiötiedotteella, josta ilmenee merkintäajan uusi päättymisajankohta. Instituutio-, Yleisö- ja Henkilöstöannin merkintäaikaa voidaan pidentää toisistaan riippumatta. Instituutio-, Yleisö- ja Henkilöstöannin merkintäajat päättyvät kuitenkin viimeistään 31.3.2017 kello 16.00. Merkintäajan pidentämistä koskeva yhtiötiedote julkistetaan viimeistään Instituutio-, Yleisö- tai Henkilöstöannin merkintäajan yllä esitettyä arvioituna päättymispäivänä.

Merkintähinta

Tarjottavia Osakkeita tarjotaan merkittäviksi ja ostettaviksi alustavasti vähintään 7,50 euron ja enintään 7,90 euron hintaan Tarjottavalta Osakkeelta ("**Alustava Hintaväli**"). Alustavaa Hintaväliä voidaan muuttaa merkintäajan kuluessa, mistä ilmoitetaan yhtiötiedotteella ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Mikäli muutoksen seurauksena Alustavan Hintavälin yläraja nousee tai alaraja laskee, Yhtiön Listautumisannin yhteydessä julkaisemaa suomenkielistä esitettä ("**Esite**") täydennetään ja täydennys julkaistaan yhtiötiedotteella. Katso myös jäljempänä kohta "**Listautumisannin ehdot – Merkintäsitoumuksen peruuttaminen – Menettely Alustavaa Hintaväliä muutettaessa tai päätettäessä Alustavasta Hintavälistä poikkeavasta Lopullisesta Merkintähinnasta**".

Hallitus päättää, konsultoituaan Pääjärjestäjää Lopullisesta Merkintähinnasta institutionaalisten sijoittajien Instituutioannissa antamien merkintätarjousten ("**Merkintätarjoukset**") perusteella Instituutioannin merkintäajan päätyttyä arviolta 23.3.2017 ("**Hinnoittelu**"), ellei Listautumisannin tai mitään osaa siitä ole keskeytetty aikaisemmin. Lopullinen Merkintähinta voi ylittää tai alittaa Alustavan Hintavälin kuitenkin siten, että Yleisöannissa Lopullinen Merkintähinta on enintään Alustavan Hintavälin enimmäishinta eli 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta. Henkilöstöannin osakekohtainen merkintähinta on 10 prosenttia alhaisempi kuin

Yleisöannin Lopullinen Merkintähinta, eli Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta (kuten määritelty jäljempänä) on enintään 7,11 euroa Henkilöstöosakkeelta. Lopullinen Merkintähinta voi olla määrältään erisuuruinen Yleisö- ja Instituutioanneissa vain siinä tapauksessa, että Instituutioannin Lopullinen Merkintähinta on suurempi kuin Alustavan Hintavälin enimmäishinta.

Lopullinen Merkintähinta ilmoitetaan yhtiötiedotteella välittömästi Hinnoittelun jälkeen, ja se on saatavilla viimeistään Hinnoittelua seuraavana arkipäivänä, arviolta 24.3.2017, Listautumisannin merkintäpaikoissa ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Mikäli Lopullinen Merkintähinta ylittää tai alittaa Alustavan Hintavälin, katso jäljempänä kohta ”Listautumisannin ehdot – Merkintäsitoumuksen peruuttaminen – Menettely Alustavaa Hintaväliä muutettaessa tai päätettäessä Alustavasta Hintavälistä poikkeavasta Lopullisesta Merkintähinnasta”.

Yleisö- ja Henkilöstöanneissa merkintähinta on maksettava rahassa Yleisöantia ja Henkilöstöantia koskevien erityisten ehtojen mukaisesti. Instituutioannissa muiden kuin AMC Networks LLC:n on maksettava merkintähinta rahassa, ja AMC Networks Ventures LLC:n on maksettava merkintähinta kuittaamalla Instituutioantia koskevien erityisten ehtojen mukaisesti.

Listautumisannin ehdollisuus

Yhtiön hallitus päättää Listautumisannin toteuttamisesta, Tarjottavien Osakkeiden lopullisesta määrästä, Lopullisesta Merkintähinnasta ja Tarjottavien Osakkeiden jakamisesta Hinnoittelun yhteydessä arviolta 23.3.2017. Edellä mainitut tiedot julkistetaan yhtiötiedotteella välittömästi Hinnoittelun jälkeen ja ne ovat saatavilla viimeistään Hinnoittelua seuraavana arkipäivänä, arviolta 24.3.2017 Listautumisannin merkintäpaikoissa ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Mikäli Listautumisannissa ei merkitä riittävää määrää Tarjottavia Osakkeita, Listautumisantia ei toteuteta. Listautumisannin toteuttaminen on myös ehdollinen Järjestämissopimuksen allekirjoittamiselle Yhtiön ja Pääjärjestäjän välillä.

Merkintäsitoumuksen peruuttaminen

Yleisöannin tai Henkilöstöannin merkintäsitoumuksia (kukin, ”Sitoumus”) ei voi muuttaa tai peruuttaa muutoin kuin arvopaperimarkkina-alueissa (746/2012, muutoksineen, ”Arvopaperimarkkinalaki”) säännellyissä tilanteissa.

Menettely Alustavaa Hintaväliä muutettaessa tai päätettäessä Alustavasta Hintavälistä poikkeavasta Lopullisesta Merkintähinnasta

Mikäli Alustavaa Hintaväliä muutetaan merkintäajan kuluessa, siitä ilmoitetaan yhtiötiedotteella ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Mikäli muutoksen seurauksena Alustavan Hintavälin yläraja nousee tai alaraja laskee, Esitettä täydennetään ja täydennys julkaistaan yhtiötiedotteella. Yleisöannissa Lopullinen Merkintähinta on enintään Alustavan Hintavälin enimmäishinta eli enintään 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta ja Henkilöstöannissa enintään 7,11 euroa Henkilöstöosakkeelta. Mikäli Alustavan Hintavälin yläraja nousee tai alaraja laskee muutoksen seurauksena tai Lopullinen Merkintähinta on Alustavan Hintavälin ulkopuolella, Sitoumuksen ennen Alustavan Hintavälin edellä kuvattua muuttamista tai Alustavasta Hintavälistä eroavan Lopullisen Merkintähinnan ilmoittamista antaneet sijoittajat voivat vähintään kahden (2) seuraavan arkipäivän ajan uuden hintavälin tai Alustavasta Hintavälistä eroavan Lopullisen Merkintähinnan julkistamisesta lukien peruuttaa Sitoumuksensa. Mikäli Yleisöannin Sitoumusta ei peruuteta, palautetaan mahdollisesti liikaa maksettu määrä Sitoumuksessa ilmoitetulle pankkitilille. Katso lisätietoja kohdassa ”Listautumisannin ehdot – Yleisöantia koskevat erityiset ehdot – Maksetun määrän palauttaminen”.

Arvopaperimarkkinalain edellyttämä peruuttamisoikeus

Jos Esitettä täydennetään tai oikaistaan Arvopaperimarkkinalain mukaisesti sellaisen olennaisen virheen tai puutteen taikka olennaisen uuden tiedon takia, joka käy ilmi sen jälkeen, kun Finanssivalvonta on hyväksynyt Esitteen, mutta ennen merkintäajan päättymistä, on sijoittajilla, jotka ovat sitoutuneet merkitsemään Osakkeita ennen Esitteen täydennyksen tai oikaisun julkaisemista, oikeus Arvopaperimarkkinalain mukaisesti peruuttaa Sitoumuksensa vähintään kahden (2) arkipäivän kuluessa siitä, kun Esitteen täydennys tai oikaisu on julkistettu. Peruuttamisoikeuden edellytyksenä on, että täydennykseen tai oikaisuun johtanut virhe, puute tai olennainen uusi tieto on käynyt ilmi ennen Tarjottavien Osakkeiden toimittamista sijoittajille. Jos Esitettä täydennetään, siitä ilmoitetaan yhtiötiedotteella, jossa ilmoitetaan myös sijoittajien Sitoumuksen peruuttamisoikeudesta Arvopaperimarkkinalain mukaisesti. Tarjouksen voimaoloajan katsotaan päättyvän, kun Listautumisannin toteuttamisesta, Lopullisesta Merkintähinnasta ja allokaatiosta on päätetty, eli arviolta 23.3.2017.

Menettely Sitoumusta peruutettaessa

Sitoumuksen peruuttaminen tulee seuraavin poikkeuksin ilmoittaa peruuttamiselle asetetun määräajan kuluessa kirjallisesti sille merkintäpaikalle, jossa alkuperäinen Sitoumus on annettu:

- Puhelimitse Danske Bankin Sijoituslinjalla annettu Sitoumus voidaan peruuttaa puhelimitse Danske Bankin pankkitunnuksilla.
- Danske Bankin verkkopankin, yritysten verkkopankin tai verkkomerkinnän kautta annetun Sitoumuksen voi peruuttaa käymällä henkilökohtaisesti tai valtuutetun välityksellä Danske Bankin konttoreissa (pois lukien yrityskonttorit) tai soittamalla Danske Bankin Sijoituslinjalle ja käyttäen Danske Bankin pankkitunnuksia.
- Henkilöstöannissa Sitoumuksen peruuttamisesta on ilmoitettava kirjallisesti merkintäpaikalle.
- Nordnet Bankin verkkopalvelun kautta annetun Sitoumuksen voi peruuttaa käymällä henkilökohtaisesti tai valtuutetun välityksellä Nordnet Bankin konttoreissa tai Nordnet Bankin verkkopalvelun kautta hyväksymällä erillisen Sitoumuksen peruutuksen käyttäen Nordnet Bankin pankkitunnuksia.

Mahdollinen Sitoumuksen peruuttaminen koskee Sitoumusta kokonaisuudessaan. Peruuttamiseen oikeuttavan ajanjakson päätyttyä peruuttamisoikeutta ei enää ole. Jos Sitoumus peruutetaan, merkintäpaikka palauttaa Osakkeista maksetun määrän Sitoumuksessa ilmoitetulle pankkitilille. Varat palautetaan mahdollisimman pian peruuttamisen jälkeen, arviolta viiden (5) arkipäivän kuluessa merkintäpaikalle annetusta peruuttamisilmoituksesta. Mikäli sijoittajan pankkitili on eri rahalaitoksessa kuin merkintäpaikka, palautettavat varat maksetaan suomalaiselle pankkitilille rahalaitosten välisen maksuliikenteen aikataulun mukaisesti arviolta viimeistään kaksi (2) arkipäivää myöhemmin. Palautettaville varoille ei makseta korkoa.

Osakkeiden kirjaaminen arvo-osuustileille

Sitoumuksen antavalla sijoittajalla on oltava arvo-osuustili ja siihen liitetty rahatili suomalaisessa tai Suomessa toimivassa tilinhoitajassa, ja hänen on ilmoitettava arvo-osuustilinsä numero Sitoumuksessaan. Yleisöannissa annetut Osakkeet kirjataan hyväksytyn Sitoumuksen antaneiden sijoittajien arvo-osuustileille arviolta ensimmäisenä arkipäivänä Hinnoittelun jälkeen, arviolta 24.3.2017. Instituutioannissa Tarjottavat Osakkeet ovat valmiina toimitettaviksi maksua vastaan arviolta 28.3.2017 Euroclear Finland Oy:n (**”Euroclear”**) kautta. Henkilöstöosakkeet kirjataan hyväksytyn Sitoumuksen antaneiden sijoittajien arvo-osuustileille arviolta 11.4.2017.

Omistus- ja osakasoikeudet

Omistusoikeus Tarjottaviin Osakkeisiin siirtyy, kun Tarjottavat Osakkeet on maksettu, rekisteröity Patentti- ja rekisterihallituksen ylläpitämään kaupparekisteriin (**”Kaupparekisteri”**) ja kirjattu sijoittajan arvo-osuustilille. Tarjottavat Osakkeet tuottavat samat oikeudet kuin muut Osakkeet, ja oikeus osinkoon ja muuhun varojen jakoon sekä Osakkeiden tuottamat muut oikeudet Yhtiössä kuuluvat sijoittajalle omistusoikeuden siirtymisestä lukien.

Varainsiirtovero ja toimenpidemaksut

Tarjottavien Osakkeiden antamisesta tai merkinnästä ei peritä varainsiirtoveroa. Tilinhoitajat perivät hinnastonsa mukaisen maksun arvo-osuustilin ylläpitämisestä ja osakkeiden tallettamisesta.

Kaupankäynti Osakkeilla

Yhtiö jättää listalleottohakemuksen Helsingin Pörssille A-sarjan Osakkeiden listaamiseksi First Northissa. Kaupankäynnin odotetaan alkavan First Northissa arviolta 24.3.2017. A-sarjan Osakkeiden kaupankäyntitunnus on NXTGMS ja ISIN-koodi FI4000233267.

Oikeus peruuttaa Listautumisanti

Hallituksella on oikeus peruuttaa Listautumisanti milloin tahansa ennen Listautumisannin toteuttamista mistä tahansa syystä, kuten markkinatilanteen, Yhtiön taloudellisen aseman tai Yhtiön liiketoiminnan olennaisen muutoksen johdosta. Osakkeista maksettu merkintähinta maksetaan takaisin merkitsijöille arviolta viiden (5)

arkipäivän kuluttua tällaisesta hallituksen päätöksestä. Mikäli merkitsijän pankkitili on eri rahalaitoksessa kuin merkintäpaikka, palautettavat varat maksetaan suomalaiselle pankkitilille rahalaitosten välisen maksuliikenteen aikataulun mukaisesti arviolta viimeistään kaksi (2) arkipäivää myöhemmin. Palautettaville varoille ei makseta korkoa.

Muut seikat

Listautumisasiin liittyvistä muista seikoista ja käytännön toimenpiteistä päättää hallitus konsultoituaan Pääjärjestäjää.

Yhtiön suurimmista osakkeenomistajista AMC Networks Ventures LLC on antanut sitoumuksen merkitä Tarjottavia Osakkeita Listautumisannissa (katso ”*Listautumisannin ehdot – Instituutioantia koskevat erityiset ehdot*”). Lisäksi Yhtiö on saanut tiedon, että osa Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenistä on ilmoittanut aikovansa merkitä Tarjottavia Osakkeita Listautumisannissa.

Saatavilla olevat asiakirjat

Yhtiön viimeisin tilinpäätös, toimintakertomus ja tilintarkastuskertomus sekä muut osakeyhtiölain (624/2006 muutosineen) 5 luvun 21 §:n mukaiset asiakirjat ovat merkintäajan saatavilla Yhtiön pääkonttorissa osoitteessa Kansakoulukatu 10, 00100 Helsinki, Suomi.

Sovellettava laki

Listautumisasiin sovelletaan Suomen lakia. Listautumisannista mahdollisesti aiheutuvat erimielisyydet ratkaistaan toimivaltaisessa tuomioistuimessa Suomessa.

Instituutioantia koskevat erityiset ehdot

Instituutioannissa tarjotaan alustavasti enintään 3 623 000 Tarjottavaa Osaketta institutionaalisille sijoittajille Suomessa ja, soveltuvin lakien mukaisesti, kansainvälisesti näiden ehtojen mukaisesti. Tarjottavien Osakkeiden määrä voi olla enemmän tai vähemmän kuin näissä ehdoissa mainittu määrä. Yhtiö voi kysynnästä riippuen ja poiketen alustavasta osakemäärästä päättää siirtää Tarjottavia Osakkeita Instituutio-, Yleisö- sekä Henkilöstöannin välillä ilman rajoituksia.

Edellä esitetystä huolimatta Yleisöannissa Tarjottavien Osakkeiden määrä on vähintään 350 000 Tarjottavaa Osaketta tai, mikäli Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden yhteenlaskettu määrä on tätä vähemmän, kyseinen Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden kokonaismäärä.

Tarjottavia Osakkeita tarjotaan Instituutioannissa Yhdysvaltojen ulkopuolella institutionaalisille sijoittajille siten, että se täyttää Yhdysvaltain arvopaperilain (U.S. Securities Act of 1933) (**”Yhdysvaltain arvopaperilaki”**) nojalla annetun Regulation S -säännösten ”offshore transaction” määritelmän, ja muutoin kyseisen säännösten mukaisesti. Tarjottavia Osakkeita ei ole rekisteröity eikä niitä tulla rekisteröimään Yhdysvaltain arvopaperilain mukaisesti, eikä niitä saa tarjota tai myydä, suoraan tai välillisesti, Yhdysvalloissa tai Yhdysvaltoihin ilman Yhdysvaltain arvopaperilain rekisteröintivaatimuksista säädettyä poikkeusta ja soveltuvia Yhdysvaltain osavaltioiden arvopaperilakeja noudattaen. Lisätietoja Osakkeiden tarjoamista koskevista rajoituksista on kohdassa *”Tiettyjä esitteitä koskevia tietoja”*.

Pääjärjestäjällä on oikeus hylätä Merkintätarjous osittain tai kokonaan, ellei sitä ole tehty näiden ehtojen mukaisesti.

Osallistumisoikeus

Instituutioantiin voivat osallistua sijoittajat, joiden Merkintätarjous käsittää vähintään 20 001 Tarjottavaa Osaketta.

Merkintäsitoumukset

Swedbank Robur Fonder AB, tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen, Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma, tietyt VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot ja AMC Networks Ventures LLC (yhdessä **”Ankkurisijoittajat”**) ovat antaneet Listautumisasiin liittyen merkintäsitoumuksia. Swedbank Robur Fonder AB, tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n

hallinnoimat rahastot, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen, Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma ja tietty VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot ovat kukin erikseen sitoutuneet merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan seuraavasti:

- Swedbank Robur Fonder AB 1 000 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Tietty OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, 1 000 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 600 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma, 600 000 Tarjottavaa Osaketta; ja
- Tietty VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot 360 000 Tarjottavaa Osaketta.

AMC Networks Ventures LLC on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan 1,725 miljoonalla eurolla, miltä osin merkintähinta maksettaisiin kuittaamalla AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyt saatava. Muiden Ankkurisijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n merkintäsitoumusten yhteismäärä on 3 560 000 Tarjottavaa Osaketta. AMC Networks Ventures LLC:n merkintäsitoumuksen yhteismäärä on enintään 230 000 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin mukainen vähimmäishinta. Muiden Ankkurisijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n antamat merkintäsitoumukset ovat ehdollisia muun muassa sille, että (i) kaupankäynti Tarjottavilla Osakkeilla alkaa First Northissa viimeistään 30.4.2017, (ii) Lopullinen Merkintähinta ei ylitä Alustavan Hintavälin mukaista enimmäishintaa, (iii) Yhtiö allokoii Tarjottavia Osakkeita sitoumuksen antajalle tietyn vähimmäismäärän, vähintään 635 000 Tarjottavaa Osaketta Swedbank Robur Fonder AB:lle, vähintään 635 000 Tarjottavaa Osaketta tietyille OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimille rahastoille, vähintään 380 000 Tarjottavaa Osaketta Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmariselle, vähintään 380 000 Tarjottavaa Osaketta Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varmalle ja vähintään 230 000 Tarjottavaa Osaketta tietyille VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimille rahastoille, ja (iv) Järjestämissopimusta ei ole irtisanottu tai purettu. AMC Networks Ventures LLC:n antama merkintäsitoumus on ehdollinen sille, että (i) kaupankäynti Tarjottavilla Osakkeilla alkaa First Northissa viimeistään 30.4.2017, (ii) tämän sitoumus hyväksytään allokaatiossa täysimääräisesti, ja (iii) Järjestämissopimusta ei ole irtisanottu tai purettu. Mikäli merkintäsitoumusten ehdot eivät täyty, Ankkurisijoittajilla ei ole velvollisuutta merkitä Tarjottavia Osakkeita. Ankkurisijoittajat eivät saa korvausta merkintäsitoumuksistaan, ja Ankkurisijoittajien sijoitukset tullaan tekemään Lopulliseen Merkintähintaan.

Merkintäpaikat

Pääjärjestäjä ottaa vastaan Institutionaalisten sijoittajien Merkintätarjouksia.

Tarjottavien Osakkeiden maksu

Muiden institutionaalisten sijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n tulee maksaa hyväksytyn Merkintätarjouksensa mukaiset Tarjottavat Osakkeet Pääjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti, arviolta 28.3.2017. Pääjärjestäjällä on arvopaperinvälittäjän huolellisuusvelvollisuuden mukainen oikeus tarvittaessa vaatia Merkintätarjousta annettaessa tai ennen Merkintätarjousten hyväksymistä Merkintätarjouksen antajalta selvitystä tämän kyvystä maksaa Merkintätarjousta vastaavat Tarjottavat Osakkeet tai vaatia Merkintätarjousta vastaava määrä suoritettavaksi etukäteen. Maksettava määrä on tällöin Alustavan Hintavälin 7,90 euron enimmäishinta kerrottuna Merkintätarjouksen mukaisella Tarjottavien Osakkeiden määrällä. Mikäli Alustavaa Hintaväliä lasketaan tai korotetaan, tämän jälkeen annettuihin tarjouksiin sovelletaan uuden hintavälin mukaista osakekohtaista enimmäishintaa. Mahdolliset maksujen palautukset tapahtuvat arviolta viidentenä (5.) arkipäivänä Hinnoittelun jälkeen, arviolta 30.3.2017. Palautettaville varoille ei makseta korkoa.

AMC Networks LLC:n tulee maksaa hyväksytyn Merkintätarjouksensa mukaiset Tarjottavat Osakkeet Yhtiön antamien ohjeiden mukaisesti kuittaamalla merkintähinta AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyttä saatavaa vastaan, arviolta 28.3.2017. Katso myös ”*Listautumisannin ehdot – Instituutioantia koskeva erityiset ehdot – Merkintäsitoumukset*”.

Merkintätarjousten hyväksyminen

Yhtiö päättää tehtyjen Merkintätarjousten hyväksymisestä Hinnoittelun jälkeen. Merkintätarjoukset voidaan hyväksyä tai hylätä kokonaan tai osittain, kuitenkin siten, että Yhtiö hyväksyy AMC Networks Ventures LLC:n tekemän Merkintätarjouksen täysimääräisesti edellyttäen, että kyseinen Merkintätarjous on sisällöltään AMC Networks Ventures LLC:n antaman merkintäsitoumuksen mukainen (katso ”*Listautumisannin ehdot – Instituutioantia koskevat erityiset ehdot – Merkintäsitoumukset*”). Vahvistus Instituutioannissa hyväksytyistä

Merkintätarjouksista lähetetään niin pian kuin käytännössä mahdollista Tarjottavien Osakkeiden jakamisen jälkeen. Yhtiö päättää konsultoituaan Pääjärjestäjää menettelystä mahdollisessa ylikysyntätilanteessa.

Yleisöantia koskevat erityiset ehdot

Yleisöannissa tarjotaan alustavasti enintään 350 000 Tarjottavaa Osaketta yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa näiden ehtojen mukaisesti. Yhtiö voi kysynnästä riippuen ja poiketen alustavasta osakemäärästä päättää siirtää Tarjottavia Osakkeita Instituutio-, Yleisö- sekä Henkilöstöannin välillä ilman rajoituksia.

Edellä esitetystä huolimatta Yleisöannissa Tarjottavien Osakkeiden määrä on vähintään 350 000 Tarjottavaa Osaketta tai, mikäli Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden määrä on tätä vähemmän, kyseinen Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden kokonaismäärä.

Merkintäpaikalla on oikeus hylätä Sitoumus kokonaan tai osittain, mikäli Sitoumus ei vastaa näitä ehtoja tai on muutoin puutteellinen.

Osallistumisoikeus sekä Sitoumusten vähimmäis- ja enimmäismäärät

Yleisöantiin voivat osallistua sijoittajat, joiden kotipaikka on Suomessa ja jotka antavat Sitoumuksensa Suomessa. Lisätietoja Osakkeiden tarjoamista koskevista rajoituksista on kohdassa ”*Tiettyjä Esitettä koskevia tietoja*”. Yleisöannissa Sitoumuksen tulee koskea vähintään 100 ja enintään 20 000 Osaketta. Yksi sijoittaja voi Yleisöannissa antaa vain yhden Sitoumuksen. Jos sijoittaja antaa Yleisöannissa Sitoumuksia useammassa kuin yhdessä merkintäpaikassa, vain ensimmäinen Sitoumus otetaan huomioon Tarjottavien Osakkeiden jakamisessa.

Merkintäpaikat ja Sitoumusten antaminen

Yleisöannin merkintäpaikkoina toimivat Danske Bankin arvo-osuustiliasiakkaille:

- Danske Bank Oyj:n konttorit Suomessa niiden aukioloaikoina;
- Danske Bank Oyj:n Private Banking -konttorit Suomessa (vain Danske Bank Oyj:n Private Banking -asiakkaille),
- Danske Bankin Sijoituslinja puhelimitse Danske Bankin pankkitunnuksilla ma–pe kello 9.00–20.00 ja la kello 10.00–16.00 (Suomen aikaa) numerossa +358 200 2000 (pvm/mpm),
- Danske Bankin verkkopankki, pankkitunnuksilla henkilöasiakkaille, osoitteessa www.danskebank.fi.
- Danske Bankin yritysten verkkopankki Markets Online -moduulissa Business Online -sopimusasiakkaille.

Sitoumuksen tekeminen puhelimitse Danske Bankin Sijoituslinjan tai verkkopankin kautta edellyttää voimassaolevaa verkkopankkisopimusta Danske Bankin kanssa. Yhteisöt eivät voi antaa Sitoumuksia Danske Bankin verkkopankissa tai verkkomerkintänä. Danske Bankin Sijoituslinjan puhelu nauhoitetaan.

Yleisöannin merkintäpaikkoina toimivat Nordnet Bankin arvo-osuustiliasiakkaille:

- Nordnet Bankin verkkopalvelu Nordnet Bankin pankkitunnuksilla osoitteessa www.nordnet.fi.

Sitoumuksen tekeminen Nordnet Bankin verkkopalvelun kautta edellyttää voimassaolevaa sijoituspalvelusopimusta Nordnet Bankin kanssa.

Yleisöannin merkintäpaikkoina toimivat muille kuin Danske Bankin arvo-osuustiliasiakkaille:

- Verkkomerkintä henkilöasiakkaille osoitteessa www.danskebank.fi, ja
- Danske Bank Oyj:n konttorit (pois lukien yrityskonttorit) Suomessa niiden aukioloaikoina. Tiedon merkintäpalveluita tarjoavista konttoreista saa Danske Bankin Sijoituslinjalta puhelimitse ma–pe kello 9.00–18.00 ja la 10.00–16.00 (Suomen aikaa) numerosta +358 10 54 63097 (pvm/mpm), sähköpostitse osoitteesta sijoituslinja@dankebank.fi tai internetistä osoitteesta www.danskebank.fi.

Yksittäinen sijoittaja voi tehdä Yleisöannissa enintään 15 000 euron suuruisen Sitoumuksen verkkomerkinnällä. Jos merkintä on yli 15 000 euroa, Sitoumuksen voi antaa Danske Bankin konttorissa. Merkinnän kattamat Tarjottavat Osakkeet on maksettava tililtä, joka on Sitoumuksen antajan nimissä.

Sitoumus katsotaan annetuksi, kun sijoittaja on jättänyt merkintäpaikkaan allekirjoitetun sitoumuslomakkeen merkintäpaikan ohjeiden mukaisesti tai vahvistanut Sitoumuksensa pankkitunnuksillaan ja maksanut kyseisen Sitoumuksen mukaisen merkinnän. Sitoumusta annettaessa on noudatettava mahdollisia merkintäpaikan antamia tarkempia ohjeita. Yleisöannissa annettu Sitoumus on sitova eikä sitä voi muuttaa, ja sen peruuttaminen on mahdollista vain edellä kohdassa ”Listautumisannin ehdot – Listautumisannin yleiset ehdot – Merkintäsitoumuksen peruuttaminen” mainituissa tilanteissa ja yksilöidyllä tavalla.

Sitoumus verkkomerkintöjen osalta katsotaan annetuksi, kun sijoittaja on antanut Sitoumuksen verkkomerkinnän ehtojen mukaisesti.

Sitoumuksen alle 18-vuotiaan henkilön puolesta voi tehdä vain henkilön laillinen huoltaja, ja Sitoumuksen tekeminen voi vaatia maistraatin hyväksynnän. Edunvalvoja ei saa ryhtyä sijoitustuotteiden ostoon ilman maistraatin lupaa, kun kyseessä on pörssinoteeraamaton osake.

Tarjottavien Osakkeiden maksu

Tarjottavista Osakkeista maksetaan Yleisöannissa Sitoumusta annettaessa Alustavan Hintavälin enimmäishinta, 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta, kerrottuna Sitoumuksen mukaisella Tarjottavien Osakkeiden määrällä. Yleisöannin Lopullinen Merkintähinta ei voi ylittää Alustavan Hintavälin enimmäishintaa eli 7,90 euroa Tarjottavalta Osakkeelta.

Danske Bankin konttorissa, Danske Bankin Private Banking -konttorissa tai Danske Bankin Sijoituslinjan kautta tehdyn Sitoumuksen osalta maksu veloitetaan suoraan sijoittajan Danske Bankissa olevalta pankkitililtä, tai se voidaan maksaa tilisiirtona. Danske Bankin verkkopankin tai Danske Bankin yritysten verkkopankin kautta tehtyä Sitoumusta vastaava tiliveloitus tapahtuu, kun sijoittaja vahvistaa Sitoumuksen pankkitunnuksillaan.

Nordnet Bankin verkkopalvelun kautta tehdyn Sitoumuksen osalta maksu veloitetaan sijoittajan Nordnet Bankissa olevalta käteistililtä, kun sijoittaja vahvistaa Sitoumuksen pankkitunnuksillaan.

Verkkomerkintänä tehdyn Sitoumuksen osalta sijoittajan tulee maksaa maksu verkkomerkinnän ehtojen/ohjeiden mukaisesti välittömästi Sitoumuksen tehtyään.

Sitoumusten hyväksyminen ja Tarjottavien Osakkeiden jakaminen

Yhtiö päättää Osakkeiden jakamisesta sijoittajille Yleisöannissa Hinnoittelun jälkeen. Yhtiö päättää menettelystä mahdollisessa ylikysyntätilanteessa. Sitoumukset voidaan hyväksyä kokonaan tai osittain tai ne voidaan hylätä. Yhtiö pyrkii hyväksymään Sitoumukset kokonaan 100 Osakkeeseen saakka ja jakamaan tämän määrän ylittävältä osalta Osakkeita Sitoumusten täyttämättä olevien määrien keskinäisessä suhteessa. Lopulliset Osakkeiden jakoperiaatteet ilmoitetaan yhtiötiedotteella välittömästi Hinnoittelun jälkeen, ja ne ovat saatavilla viimeistään Hinnoittelua seuraavana arkipäivänä, arviolta 24.3.2017, Listautumisannin merkintäpaikoissa ja Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Niille Yleisöantiin osallistuneille sijoittajille, jotka ovat antaneet Sitoumuksensa Danske Bankin kautta, lähetetään vahvistuskirje Sitoumusten hyväksymisestä ja Osakkeiden jakamisesta, arviolta 7.4.2017. Sijoittajat, jotka ovat antaneet Sitoumuksensa Nordnet Bankin kautta, näkevät Sitoumuksensa sekä Osakkeiden jakamisen Nordnet Bankin verkkopalvelun kaupankäyntisivustolta.

Maksetun määrän palauttaminen

Mikäli Sitoumus hylätään tai hyväksytään vain osittain ja/tai mikäli Lopullinen Merkintähinta on alempi kuin Sitoumuksen tekemisen yhteydessä maksettu hinta, maksettu määrä tai sen osa palautetaan Sitoumuksen antajalle Sitoumuksessa ilmoitetulle suomalaiselle pankkitilille arviolta viidentenä (5.) arkipäivänä Hinnoittelun jälkeen, arviolta 30.3.2017. Mikäli sijoittajan pankkitili on eri rahalaitoksessa kuin merkintäpaikka, palautettavat varat maksetaan suomalaiselle pankkitilille rahalaitosten välisen maksuliikenteen aikataulun mukaisesti arviolta viimeistään kaksi (2) arkipäivää myöhemmin. Mikäli merkintäpaikkana on Nordnet Bank, palautettava määrä maksetaan vain Nordnetin käteistilille. Palautettaville varoille ei makseta korkoa. Katso myös ”Listautumisannin ehdot – Listautumisannin yleiset ehdot – Merkintäsitoumuksen peruuttaminen”.

Osakkeiden kirjaaminen arvo-osuustileille

Sitoumuksen antavilla sijoittajilla on oltava arvo-osuustili suomalaisessa tai Suomessa toimivassa tilinhoitajassa, ja heidän on ilmoitettava arvo-osuustilinsä numero Sitoumuksessaan. Yleisöannissa jaetut Tarjottavat Osakkeet kirjataan hyväksytyn Sitoumuksen tehneiden sijoittajien arvo-osuustileille arviolta ensimmäisenä arkipäivänä Hinnoittelun jälkeen, arviolta 24.3.2017.

Henkilöstöantia koskevat erityiset ehdot

Yleistä

Henkilöstöannissa tarjotaan alustavasti enintään 30 000 Henkilöstöosaketta sekä mahdollisessa ylikysyntätilanteessa enintään 150 000 ylimääräistä Henkilöstöosaketta merkintäaikana Yhtiön vakituksessa työsuhteessa oleville työntekijöille Suomessa, Yhtiön hallituksen jäsenille ja hallituksen neuvonantajille sekä, Yhtiön toimitusjohtajalle ("**Henkilöstö**") näiden ehtojen mukaisesti. Henkilöiden, jotka ovat verovelvollisia Suomen ulkopuolella ja jotka haluavat osallistua, tulee varmistua heihin kohdistuvista veroseuraamuksista, jotka aiheutuvat Henkilöstöantiin osallistumisesta. Yhtiö voi kysynnästä riippuen ja poiketen alustavasta osakemäärästä päättää siirtää Tarjottavia Osakkeita Instituutio-, Yleisö- sekä Henkilöstöannin välillä ilman rajoituksia.

Edellä esitetystä huolimatta Yleisöannissa Tarjottavien Osakkeiden määrä on vähintään 350 000 Tarjottavaa Osaketta tai, mikäli Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden määrä on tätä vähemmän, kyseinen Yleisöannissa annettujen Sitoumusten kattama Tarjottavien Osakkeiden kokonaismäärä.

Osallistumisoikeus Henkilöstöantiin

Vain Henkilöstö on oikeutettu osallistumaan Henkilöstöantiin. Henkilöstöantiin osallistumisen edellytyksenä on sitoutuminen luovutusrajoituksen noudattamiseen. Luovutusrajoituksen mukaisesti Henkilöstöantiin osallistuvat eivät ilman Danske Bankin kirjallista suostumusta (jota ei saa kohtuuttomasti evätä) ajanjaksolla, joka päättyy 360 päivää Listautumisen jälkeen eli 19.3.2018, myy, myy lyhyeksi, panttaa tai muutoin luovuta suoraan tai välillisesti Henkilöstöosakkeita tai Henkilöstöosakkeiden ostamiseen oikeuttavia optioita tai warrantteja tai muita Henkilöstöosakkeiksi muutettavia tai vaihdettavia arvopapereita, jotka he omistavat tai ovat hankkineet Henkilöstöannissa tai joiden luovuttamiseen heillä on valtuudet. Henkilöstöantiin osallistuvat suostuvat siihen, että tässä kuvattu luovutusrajoitus voidaan kirjata heidän arvo-osuustileilleen.

Oikeus osallistua Henkilöstöantiin on henkilökohtainen eikä se ole siirrettävissä. Merkintään oikeutettu voi kuitenkin tehdä merkinnän valtuutetun välityksellä. Henkilöstöantiin osallistuva voi halutessaan osallistua myös Yleisöantiin siihen soveltuvien ehtojen mukaisesti.

Henkilöstöannissa Sitoumuksen tulee käsittää vähintään 100 Henkilöstöosaketta.

Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta sekä Henkilöstöosakkeiden jakaminen

Henkilöstön lopullinen merkintähinta on 10 prosenttia alaisempi kuin Yleisöannin Lopullinen Merkintähinta, alustavasti enintään 7,11 euroa ("**Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta**"). Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta voi olla alaisempi kuin Alustavan Hintavälin vähimmäishinta. Lopullinen Merkintähinta sekä Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta julkistetaan yhtiötiedotteella välittömästi Hinnoittelun jälkeen, ja ne ovat saatavilla Henkilöstöannin merkintäpaikoissa viimeistään Hinnoittelua seuraavana arkipäivänä, eli arviolta 24.3.2017.

Hallitus päättää Henkilöstöosakkeiden jakamisesta Hinnoittelun jälkeen. Hallitus päättää menettelystä mahdollisessa ylikysyntätilanteessa ja käyttää tarvittaessa oikeuttaan laskea liikkeeseen enintään 150 000 ylimääräistä Henkilöstöosaketta.

Sitoumukset voidaan hyväksyä tai hylätä kokonaan tai osittain. Hallitus pyrkii hyväksymään Sitoumukset kokonaan myöhemmin päätettävään rajaan asti ja määrittää lopulliset jakoperiaatteet tämän rajan ylittävien merkintämäärien osalta kokonaiskysyntätilanteen perusteella. Lopulliset jakoperiaatteet ilmoitetaan yhtiötiedotteella välittömästi Hinnoittelun jälkeen ja ne ovat saatavilla viimeistään Hinnoittelua seuraavana arkipäivänä, arviolta 24.3.2017, sekä Yhtiön verkkosivuilla osoitteessa www.nextgames.com/listautuminen. Katso myös "*Listautumisannin ehdot – Listautumisannin yleiset ehdot – Merkintäsitoumuksen peruuttaminen*".

Merkintäpaikat ja Sitoumusten antaminen

Henkilöstöannissa merkintäpaikka on Danske Bank merkintään oikeutetuille annetun erillisen ohjeistuksen mukaisesti. Merkintäpaikalla on oikeus hylätä Sitoumus osittain tai kokonaan, jos Sitoumus ei ole näiden ehtojen mukainen tai se on muutoin puutteellinen.

Henkilöstöosakkeiden maksaminen

Henkilöstöosakkeet maksetaan Hinnoittelun jälkeen, kuitenkin viimeistään 3.4.2017, maksamalla Lopullinen Henkilöstön Merkintähinta kerrottuna sijoittajalle jaetulla Henkilöstöosakkeiden lukumäärällä. Maksu suoritetaan pankkisiirrolla Pääjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti. Mikäli Henkilöstöosakkeita ei makseta 3.4.2017 mennessä, merkintä voidaan hylätä. Henkilöstöannissa merkityt Henkilöstöosakkeet rekisteröidään kaupparekisteriin arviolta 11.4.2017.

Henkilöstöosakkeiden kirjaaminen arvo-osuustileille

Henkilöstöannissa Sitoumuksen antavalla sijoittajalla on oltava arvo-osuustili suomalaisessa tai Suomessa toimivassa tilinhoitajassa, ja hänen on ilmoitettava arvo-osuustilinsä numero Sitoumuksessaan. Henkilöstöannissa jaetut ja maksetut Henkilöstöosakkeet kirjataan sijoittajien arvo-osuustileille arviolta 11.4.2017.

PÄÄOMARAKENNE JA VELKAANTUNEISUUS

Seuraavassa taulukossa on esitetty Next Gamesin pääomarakenne ja velkaantuneisuus 31.12.2016 (i) toteutuneina lukuina perustuen Yhtiön tilintarkastettuihin tilinpäätöstietoihin 31.12.2016 ja (ii) oikaistuina lukuina. Oikaistuissa luvuissa on otettu huomioon tämän Esitteen päivämäärään mennessä toteutuneina tapahtumina 1) 28.2.2017 toteutuneen Lume Games Oy:n osakkeiden hankinnan osakevastikkeen ja 24.2.2017 toteutuneen uuden lisenssisopimuksen maksuksi annetun osakevastikkeen vaikutus ja 2) 1.3.2017 toteutuneen osakepääoman korotuksen vaikutus. Lisäksi oikaistuissa luvuissa on otettu huomioon 3) arvioitujen Listautumisannista saatavien bruttovarojen määrä 30 miljoonaa euroa, arvioitujen Listautumisasiin ja Listautumiseen liittyvien kulujen määrä 3 miljoonaa euroa sekä Listautumisannissa kuittaamalla maksettava määrä. Listautumisannin osalta tulee huomioida, että edellä kuvattujen tuottojen toteutuminen ei ole varmaa, minkä lisäksi Listautumisannin tuottojen ja kulujen todellinen määrä voi poiketa arvioidusta. Edellä kuvatut oikaisutapahtumat on otettu huomioon olettaen, että ne olisivat tapahtuneet 31.12.2016. Taulukkoa tulee lukea yhdessä Esitteen kohtien ”*Eräitä taloudellisia tietoja*”, ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema*” sekä muualla tässä Esitteessä esitetyn Next Gamesin tilintarkastetun tilinpäätöksen ja siihen sisältyvien tilintarkastettujen vertailutietojen kanssa, mukaan lukien sen liitetiedot.

	31.12.2016	
Tuhatta euroa	Toteutunut (tilintarkastamaton)	Oikaistu ^{(1) (2) (3)} (tilintarkastamaton)
Pääomarakenne		
Lyhytaikainen korollinen vieras pääoma		
Vakuudelliset	-	-
Vakuudettomat	-	-
Yhteensä	-	-
Pitkäaikainen korollinen vieras pääoma		
Vakuudellinen	-	-
Vakuudeton	775	775
Yhteensä	775	775
Korollinen vieras pääoma yhteensä	775	775
Oma pääoma		
Osakepääoma	3	80 ⁽²⁾
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	15 783	48 748 ^{(1),(2),(3)}
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-11 133	-11 133
Tilikauden voitto (tappio)	756	16 ⁽³⁾
Yhteensä	5 408	37 711
Oma pääoma ja korollinen vieras pääoma yhteensä	6 183	38 486
Nettovelkaantuneisuus		
Likviditeetti (A)		
Rahat ja pankkisaamiset	3 638	28 913 ⁽³⁾
Yhteensä	3 638	28 913
Lyhytaikainen korollinen vieras pääoma (B)		
Lainat rahoituslaitoksilta	-	-
Yhteensä	-	-
Lyhytaikainen nettovelkaantuneisuus (C = B – A)	-3 638	-28 913
Pitkäaikainen korollinen vieras pääoma (D)		
Lainat rahoituslaitoksilta	775	775
Yhteensä	775	775
Nettovelkaantuneisuus (C+D)	-2 863	-28 138

⁽¹⁾ Yhtiön pääomarakennetta on oikaistu Lume Games Oy:n 28.2.2017 toteutuneen osakekannan hankinnan ja 24.2.2017 hankitun lisenssin vaikutuksella. Yhtiö laski liikkeeseen vastikkeeksi osakkeista ja lisenssistä osakevastikkeet yhteisarvoltaan 3 miljoonaa euroa. Lisätietoja on esitetty kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen*” ja ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakepääoman ja osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys*”.

⁽²⁾ Yhtiön pääomarakennetta on oikaistu lisäämällä osakepääomaan 77,5 tuhannen euron sijoitetun vapaan oman pääoman rahastosta tehdyn rahastokorotuksen vaikutus 1.3.2017 tehdyn osakepääoman korotuspäätöksen mukaisesti.

⁽³⁾ Yhtiön Listautumisannilla keräämien bruttovarojen odotetaan olevan arviolta 30 miljoonaa euroa (laskettuna Alustavan Hintavälin keskikohdasta ja Henkilöstöannissa merkittäviin osakkeisiin sovellettava 10 prosenttia alhaisempi merkintähinta huomioiden sekä olettaen, että Yhtiö laskisi liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta). Yhtiön pääomarakennetta on oikaistu kasvattamalla Yhtiön sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoa Listautumisannin arvioitujen bruttovarojen määrällä, 30 miljoonalla eurolla. Yhtiön rahoja ja pankkisaamisia on oikaistu Listautumisannin arvioitujen bruttovarojen määrällä, josta on vähennetty kuittaamalla maksettava määrä 1,725 miljoonaa euroa. Listautumisannin osalta tulee huomioida, ettei edellä kuvattu Listautumisannin tuottojen toteutuminen ole varmaa. Rahoja ja pankkisaamisia on oikaistu Listautumisantiin ja Listautumiseen liittyvillä arvioituilla kuluilla 3 miljoonaa euroa, joista aktivoidaan arviolta 2,3 miljoonaa euroa Yhtiön taseeseen muiksi pitkävaikutteisiksi menoiksi ja poistetaan poistoina kolmessa vuodessa. Tilikauden voittoa on oikaistu kuluksi kirjattavien listautumiseen liittyvien kulujen arvioidulla määrällä, 0,7 miljoonaa euroa. Oikaisuissa ei ole huomioitu verojen vaikutusta.

Seuraavassa taulukossa on esitetty edellä kuvattujen oikaisujen yhteisvaikutus sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon:

Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto, toteutunut, 31.12.2016	Oikaisu 1, Lume Games Oy:n ja lisenssin hankinta	Oikaisu 2, Osakepääoman korotus	Oikaisu 3, Listautumisanti	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto, oikaistu, 31.12.2016
15 783	3 042	-78	30 000	48 748

Lisätietoja taseen ulkopuolisista vastuista on esitetty kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Vastuusitoumukset*”.

Yllä olevassa taulukossa esitetyissä oikaistuissa luvuissa huomioituja oikaisutapahtumia lukuun ottamatta Yhtiön pääomarakenteessa ja velkaantuneisuudessa ei ole tapahtunut olennaisia muutoksia 31.12.2016 jälkeen.

OSINGOT JA OSINKOPOLITIikka

Yhtiön Hallitus ei ole määrittänyt Yhtiölle osinkopolitiikkaa. Tulevaisuudessa maksettava osinko tulee riippumaan Yhtiön tulevasta kehityksestä, yritysostomahdollisuuksista ja Yhtiön taloudellisesta asemasta. Yhtiö ei ole koskaan maksanut osinkoa.

Osakeyhtiölain mukaan yhtiökokous päättää osinkojen jakamisesta yhtiön hallituksen ehdotuksen perusteella. Osinkoa jaetaan yleensä kerran tilikaudessa ja osinko voidaan maksaa vasta sen jälkeen, kun yhtiökokous on hyväksynyt yhtiön tilinpäätöksen.

Osakeyhtiölain säännösten mukaan Yhtiön jakaman osingon määrä ei saa ylittää yhtiökokouksen vahvistaman viimeisimmän tilintarkastetun tilinpäätöksen osoittamaa jakokelpoisten varojen määrää. Mahdollinen osinkojen jakaminen tietyltä tilikaudelta riippuu Yhtiön liiketoiminnan tuloksesta, taloudellisesta asemasta, kassavirrasta, käyttöpääoman tarpeesta, investoinneista, tulevaisuudennäkymistä, rahoitussopimusten ehdoista ja muista seikoista. Osakeyhtiölain mukaan osinkoa ei saa jakaa, jos se vaarantaisi Yhtiön maksukyvyn.

Mikäli osinkoa jaetaan, Yhtiön kaikki Osakkeet oikeuttavat samaan osinkoon. Tarjottavat Osakkeet tuottavat yhtäläiset oikeudet Yhtiön muiden Osakkeiden kanssa ja oikeuttavat tulevaisuudessa jaettaviin osinkoihin siitä lähtien, kun Tarjottavat Osakkeet on merkitty Kaupparekisteriin ja Yhtiön osakasluetteloon.

Yhtiöllä oli 31.12.2016 jakokelpoisia varoja yhteensä 5,4 miljoonaa euroa.

Osinkojen jakamisesta on esitetty yleisiä tietoja kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakkeenomistajien oikeudet – Osingot ja muu varojen jakaminen*”. Tietoja osinkotulojen verotuksesta on esitetty kohdassa ”*Verotus*”.

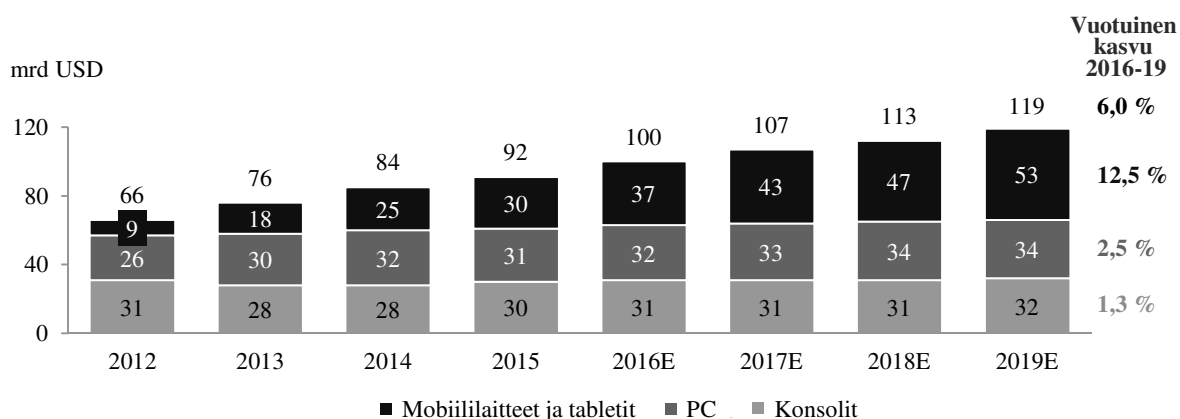
MARKKINA- JA TOIMIALAKATSAUS

Next Games toimii maailmanlaajuisilla pelimarkkinoilla mobiilipelien kehittäjänä ja julkaisijana, keskittyen kolmansien osapuolten lisensseihin perustuviin mobiilipeleihin. Suurin osa sen liikevaihdosta muodostuu tämän Esitteen päivämääränä Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa.

Globaalit pelimarkkinat

Maailmanlaajuiset pelimarkkinat olivat arviolta 100 miljardia Yhdysvaltain dollaria vuonna 2016, ja niiden arvioidaan kasvavan keskimäärin 6,0 prosenttia vuodessa vuosina 2016–2019. Vuonna 2016 mobiilipelien liikevaihdon arvioidaan ohittaneen muut pelikategoriat, saavuttaen 37 prosentin osuuden globaalien pelimarkkinoiden liikevaihdosta. PC-pelien markkinaosuus oli samana ajanjaksona vastaavasti arviolta 32 prosenttia ja konsolipelien 31 prosenttia. Mobiili-, konsoli- ja PC-peleistä nopeimmin kasvaa mobiilisegmentti, jonka arvioitu keskimääräinen kasvu on arviolta 12,5 prosenttia vuodessa vuosina 2016–2019.³ Ennusteen mukaan mobiilipelien osuus globaalien pelimarkkinoiden liikevaihdosta olisi 44 prosenttia vuonna 2019, kasvaen 23 prosentista vuonna 2013.⁴ PC-pelien markkinoiden odotetaan kasvavan keskimäärin 2,5 prosenttia vuodessa ja konsolipelien markkinoiden 1,3 prosenttia vuodessa vuosina 2016–2019.⁵

Globaalit pelimarkkinat alustoittain, 2012–2019E



Huomautus: Käsikonsolipelit on laskettu mukaan konsolipeleihin ja verkkopohjaiset kasuaalipelit PC-peleihin.

Lähde: Newzoo, 2013 Global Games Market Report, kesäkuu 2013; Newzoo, 2014 Global Games Market Report, toukokuu 2014; Newzoo, 2015 Global Games Market Report, toukokuu 2015; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

Mobiilipelimarkkinat

Globaalit mobiilipelimarkkinat olivat 30 miljardia Yhdysvaltain dollaria vuonna 2015, markkinat kasvoivat arviolta 37 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuonna 2016 ja niiden arvioidaan kasvavan edelleen keskimäärin 12,5 prosenttia vuodessa vuosina 2016–2019 ajaen peliteollisuuden globaalia kokonaisliikevaihtoa.⁶ Vuonna 2016 suurimmat mobiilipelimarkkinat olivat Kiina ja Pohjois-Amerikka 10,0 ja 7,2 miljardin Yhdysvaltain dollarin liikevaihdollaan, joita seurasivat Japani (6,5 miljardia Yhdysvaltain dollaria) ja Länsi-Eurooppa (4,2 miljardia Yhdysvaltain dollaria).⁷ Vaikka suurin osa Next Gamesin liikevaihdosta muodostuu tämän Esitteen päivämääränä Pohjois-Amerikassa ja Länsi-Euroopassa, Yhtiön johto uskoo sekä Kiinan että Japanin tarjoavan mahdollisuuksia laajentumiseen, sillä ne ovat suuria ja houkuttelevia markkinoita.

Sekä Pohjois-Amerikassa että Länsi-Euroopassa mobiilipelit ajavat pelimarkkinoiden kokonaiskasvua. Länsi-Euroopassa mobiilipelit ovat aikaisemmin vallanneet alaa hitaammin, mutta niiden odotetaan edustavan lähes 25 prosenttia Länsi-Euroopan pelimarkkinoista vuonna 2017.⁸ Mobiilipelien liikevaihto asukasta kohden oli suhteellisen korkealla tasolla Pohjois-Amerikassa (20,0 Yhdysvaltain dollaria vuonna 2016) ja Länsi-Euroopassa

³ Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

⁴ Newzoo, 2014 Global Games Market Report, toukokuu 2014; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

⁵ Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

⁶ Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

⁷ Newzoo, The GMGC Mobile Games Whitebook Q1 2017, tammikuu 2017.

⁸ Newzoo, Western Europe Insights, tarkistettu helmikuussa 2017.

(10,4 Yhdysvaltain dollaria vuonna 2016), mutta luvut ovat yhä selvästi pienemmät kuin asukaskohtainen liikevaihto Japanissa ja Etelä-Koreassa.⁹

Kiina on suurin ja nopeimmin kasvava mobiilipelimarkkina Aasian kolmesta suuresta markkina-alueesta. Kiinan mobiilipelisegmentti kasvoi 41,1 prosenttia vuonna 2016 ja kasvun odotetaan jatkuvan myös vuonna 2017 vahvana arviolta 19 prosentin tasolla.¹⁰ Kiina edustaa merkittäviä mahdollisuuksia Next Gamesille etenkin siksi, että The Walking Dead -sarjalla on laaja fanipohja Kiinassa. Maailman selkeästi suurin mobiilipelien liikevaihto asukasta kohden on Japanissa (51,5 Yhdysvaltain dollaria vuonna 2016) ja Etelä-Koreassa (37,6 Yhdysvaltain dollaria vuonna 2015).¹¹ Länsimaissa peleillä oli vuonna 2015 vain pieni osuus Kiinan ja Japanin mobiilipelimarkkinoista.¹²

Mobiilipelimarkkinoiden alueellinen jakauma, 2016

	Mobiilipelien liikevaihto asukasta kohti, 2016 (USD) ¹⁾	Mobiilipelien liikevaihto, 2016 (mrd USD)	Mobiilipelien liikevaihdon kasvu, 2015-2016 (%)
Japani	51,5	6,5	4,4 %
Etelä-Korea	37,6	1,9	4,8 %
Pohjois-Amerikka	20,0	7,2	9,2 %
Länsi-Eurooppa	10,4	4,2	12,7 %
Kiina	7,2	10,0	41,1 %
Itä-Eurooppa	2,8	1,0	16,6 %
Latinalainen Amerikka	2,2	1,4	56,3 %
Muu Aasian ja Tyynenmeren alue ²⁾	1,3	3,1	41,1 %
Lähi-itä ja Afrikka	1,0	1,6	56,5 %

¹⁾ Laskettu jakamalla mobiilipelien liikevaihtotiedot väestötiedoilla vuodelta 2016. Molemmat luvut ovat peräisin Newzoolta.

²⁾ Muu Tyynenmeren Aasian alue on laskettu yhdistämällä muun Tyynenmeren Aasian alueen liikevaihdot, pois lukien Japani, Etelä-Korea ja Kiina, Oseanian liikevaihtojen kanssa. Lähde: Newzoo, The GMGC Mobile Games Whitebook Q1 2017, tammikuu 2017; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

Itä-Euroopassa Venäjän mobiilipelimarkkina kasvaa nopeammin kuin Itä-Euroopan markkina. Vuonna 2016 Venäjän mobiilipelimarkkinoiden arvioitu 0,5 miljardin Yhdysvaltain dollarin liikevaihto kasvoi yli 40,0 prosenttia¹³ verrattuna edellisvuoteen, ja mobiilipelien liikevaihto asukasta kohden on Venäjällä verrattain pieni ollen arvion mukaan 3,5 Yhdysvaltain dollaria vuonna 2016.¹⁴ Next Games toimii ja laajentuu Venäjällä, joka on Yhtiön saavuttaman korkean monetisaatiotason johdosta houkutteleva markkina.

Nopeimmin kasvavat maantieteelliset alueet vuonna 2016 olivat Lähi-itä ja Afrikka (kasvu 56,5 prosenttia), Latinalainen Amerikka (kasvu 56,3 prosenttia) sekä muu Tyynenmeren Aasian alue ja Kiina (kasvu 41,1 prosenttia).¹⁵ Mobiilipelien liikevaihto asukasta kohden on matalalla tasolla Latinalaisessa Amerikassa, mikä selittyy ainakin osittain kehittymättömillä maksuliikennelakenteilla, mikä vaikeuttaa maksujen suorittamista sovelluskaupoissa ja siten rajoittaa peleistä saatavaa liikevaihtoa. Sovelluskaupat kuitenkin etsivät ratkaisuja rajoitusten poistamiseksi ja mikäli tässä onnistutaan, maat kuten Brasilia tarjoavat Next Gamesille merkittäviä mahdollisuuksia tuntuvala The Walking Dead: No Man's Land -pelin pelaajamäärällään ja

⁹ Newzoo, The GMGC Mobile Games Whitebook Q1 2017, tammikuu 2017; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

¹⁰ Newzoo, The GMGC Mobile Games Whitebook Q1 2017, tammikuu 2017; Newzoo, The Global Games Market reaches \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%, 21.4.2016.

¹¹ Newzoo, The GMGC Mobile Games Whitebook Q1 2017, tammikuu 2017; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

¹² Newzoo, The Asian Games Market, Sizing up opportunities, 17.5.2016.

¹³ Perustuen vuoden 2016 arvioituun liikevaihtoon (syyskuussa 2016) ja vuoden 2015 arvioituun liikevaihtoon, joka laskettu mobiilipelien liikevaihdon osuuden kautta koko peliliikevaihdosta (heinäkuussa 2015).

¹⁴ Newzoo, Newzoo Summer Series #7: Russian Games Market, 24.7.2015; Newzoo, The Russian Games Market 2016, 23.9.2016; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

¹⁵ Newzoo, The GMGC Mobile Games Whitebook Q1 2017, tammikuu 2017. Muu Tyynenmeren Aasian alue on laskettu yhdistämällä muun Tyynenmeren Aasian alueen liikevaihdot, pois lukien Japani, Etelä-Korea ja Kiina, Oseanian liikevaihtojen kanssa.

mobiilipelimarkkinoillaan, joilla oli arviolta vain 1 prosentin osuus globaalien mobiilipelimarkkinoiden liikevaihdesta vuonna 2016, mutta joiden arvioidaan kasvaneen 40 prosenttia vuosina 2015–2016.¹⁶

Lisensoitujen mobiilipelien markkinat

Lisensoidut pelit perustuvat kolmansien osapuolien omistamiin IP-oikeuksiin tai viihdetuotteisiin, kuten elokuviin, televisiosarjoihin, kirjoihin, urheiluviihdetuotteisiin ja julkisuuden henkilöihin. Peli kehitetään ottaen huomioon alla olevat IP-oikeudet mikä vaikuttaa esimerkiksi pelityyppiin ja kohdeyleisöön. Hankkiessaan luvan IP-oikeuksien käyttöön osana peliä pelin kehittäjä ja/tai julkaisija voi hyötyä välittömästä yhteydestä viihdetuotteen fanipohjaan, ja lisäksi tiedot jo olemassa olevasta kohdeyleisöstä ja yhteydet siihen auttavat peliyhtiötä analysoimaan yleisöä sekä räätälöimään pelikokemuksen ja markkinoinnin yleisön mieltymysten mukaan. Tämän seurauksena lisenssipelimallin käyttäminen voi mahdollistaa tehokkaamman pelaajahankinnan, lisätä pelaajien pysyvyyttä ja parantaa mahdollisuuksia päästä eniten tuottavien pelien listoille.

IP-oikeuksien omistajan näkökulmasta katsottuna lisensoidut pelit tarjoavat mahdollisuuden IP-oikeuksien kaupalliseen hyödyntämiseen niiden alkuperäisen formaatin ulkopuolella. IP-oikeuksien omistaja antaa pelin kehittäjän tai julkaisijan käyttää pelissä IP-oikeuksia lisenssimaksua vastaan. Koska mobiilipelimarkkinat kasvavat ja IP-oikeuksien omistajat ovat nähneet eniten tuottavien pelien joukkoon nousseita korkealaatuisia lisensoituja pelejä, mobiilipeleistä on tulossa kiinteä osa IP-oikeuksien omistajien viihdetuotevalikoimaa. IP-oikeuksien omistajat näkevät mobiilipelit keinona yleisönsä sitouttamiseen televisiosarjan ollessa tauolla tai odotettaessa elokuvan ensi-iltaa, ja siksi ne ovat sitoutuneet rakentamaan mobiilipelien ympärille kestävän pitkän aikavälin strategian sen sijaan, että pelejä pidettäisiin lyhytaikaisina markkinointivälineinä.

Mobiilipelimarkkinoiden ominaisuudet ja trendit

Kuluttajat käyttävät yhä enemmän aikaa ja rahaa mobiililaitteiden ja -sovellusten parissa, ja siksi mobiilipeleistä on tullut kaikkein nopeimmin kasvava pelisegmentti. Mobiilipelimarkkinoilla on omat ominaispiirteensä ja trendinsä, jotka poikkeavat perinteisistä pelimuodoista.

Kuluttajien mediankäyttö keskittyy yhä enemmän mobiilisovelluksiin, ja pelaaminen on suosituin kategoria

Älypuhelimien maailmanlaajuisen levinneisyyden odotetaan kasvavan 25 prosentista vuonna 2015 noin 35 prosenttiin vuonna 2019.¹⁷ Kuluttajien digitaalisen median parissa käyttämän ajan kasvu keskittyy mobiililaitteisiin. Vuonna 2016 Yhdysvalloissa aikuisten digitaalisen median parissa käyttämästä ajasta arvion mukaan 54 prosenttia tapahtui mobiililaitteilla¹⁸ kasvaen 13 prosentista vuonna 2010¹⁹, kun PC-tietokoneiden parissa käytetty aika oli 39 prosenttia ja muiden verkko-yhteydessä olevien laitteiden 7 prosenttia digitaalisen median parissa käytetystä ajasta²⁰. Kesäkuussa 2015 Yhdysvalloissa noin 90 prosenttia mobiililaitteilla käytetystä ajasta liittyi sovelluksiin.²¹ Huhtikuussa 2016 Yhdysvalloissa mobiilisovellusten käyttäjät käyttivät mobiilipelien parissa yhteensä 1,15 miljardia tuntia kuukaudessa eli 10,9 tuntia aktiivista käyttäjää kohden, minkä perusteella pelit ovat toiseksi suosituin mobiilisovellusluokka sosiaalisen median jälkeen.²² Itse asiassa peleillä arvioidaan olleen 82 prosentin osuus sovelluskauppojen yhteensä 44,8 miljardin Yhdysvaltain dollarin maailmanlaajuisesta liikevaihdesta vuonna 2016. Sovellusten maailmanlaajuisen liikevaihdon odotetaan kasvavan 80,6 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuoteen 2020 mennessä, ja pelien liikevaihdon odotetaan kasvavan 37 miljardista Yhdysvaltain dollarista vuonna 2016 yhteensä 58,1 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuonna 2020. Kyseisenä ajankohtana peleillä odotetaan olevan 72 prosentin osuus sovelluskauppojen koko liikevaihdesta. Kokonaismarkkinoiden odotetaan kasvavan keskimäärin 17,7 prosenttia vuodessa vuosina 2015–2020.²³

¹⁶ Perustuen liikevaihtoarvioihin toukokuussa 2015. Lähde: Newzoo ja OneSky, Knock down the BRIC wall: Your 2015 guide to success in BRIC mobile gaming markets, toukokuu 2015; Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016.

¹⁷ Statista, Smartphone user penetration as percentage of total global population from 2014 to 2020, marraskuu 2016. Statistan mukaan alkuperäiset lähteet eMarketer ja YK.

¹⁸ Vuoden 2016 arvio perustuu huhtikuun 2016 tilanteeseen. Lähde: eMarketer, Growth in Time Spent with Media is Slowing, 6.6.2016.

¹⁹ KPCB, 2015 Internet Trends Report, 25.5.2015, alkuperäinen lähde eMarketer 9/14 and 4/15.

²⁰ Vuoden 2016 arvio perustuu huhtikuun 2016 tilanteeseen. Lähde: eMarketer, Growth in Time Spent with Media is Slowing, 6.6.2016.

²¹ Flurry Analytics, Seven Years Into The Mobile Revolution: Content is King... Again, 26.8.2015.

²² Verto Analytics, Leveling up your mobile game: Using audience measurement data to boost user acquisition and engagement, 2016.

²³ Newzoo, 2016 Global Mobile Market Report, lokakuu 2016.

Yhä suurempi osa väestöstä pelaa mobiilipelejä ja yhä useammat käyttävät rahaa peleihin

Mobiilipelimarkkinoiden vallitsevaksi käytännöksi noussut free-to-play-malli alentaa pelien lataamisen kynnystä lisäten mobiilipelejä pelaavien osuutta väestöstä ja matkapuhelimien käyttäjistä. Yhdysvalloissa 51 prosenttia väestöstä ja 64 prosenttia matkapuhelimien käyttäjistä pelasi mobiilipelejä vähintään kerran kuukaudessa vuonna 2015, ja mobiilipelejä pelaavien osuuden väestöstä odotetaan kasvavan 64 prosenttiin ja matkapuhelinten käyttäjistä 77 prosenttiin vuoteen 2020 mennessä.²⁴ Lisäksi peleissä rahaa käyttävien pelaajien prosentuaalinen osuus kasvaa: niiden pelaajien osuus ilmaiseksi pelattavissa olevista mobiilipeleissä, jotka tekivät kuukauden aikana sovelluksen sisäisiä ostoksia, kasvoi 1,5 prosentista tammikuussa 2014 yhteensä 1,9 prosenttiin helmikuussa 2016.²⁵ Samaan aikaan mobiilipelaajien määrä pelkästään Yhdysvalloissa kasvoi 147,6 miljoonasta vuonna 2014 arviolta 180,4 miljoonaan vuonna 2016.²⁶

Sovellusten sisäisistä ostoksista on tullut vallitseva ansaintamalli mobiilipeleissä, mikä on tukenut niiden yleistymistä

Mobiilipelimarkkinoiden vallitsevaksi ansaintamalliksi ovat nousseet ilmaiseksi pelattavissa olevat pelit, joissa pelaajat voivat tehdä sovelluksen sisäisiä ostoksia, ja vuonna 2015 sovelluksen sisäisillä ostoksilla oli 88 prosentin osuus mobiilipelien liikevaihdosta Euroopassa²⁷ verrattuna mainoksista saataviin tuloihin tai maksullisiin sovelluksiin.²⁸ Free-to-play-liiketoimintamalli on merkittävästi kasvattanut mobiilipelien tuottomahdollisuuksia, alentamalla pelaamisen aloittamisen kynnystä pelien ollessa ilmaiseksi ladattavissa sekä helpottamalla ostoksien tekemistä asiakkaan koko pelikokemuksen aikana.

Ilmaiseksi pelattavissa olevat pelit houkuttelevat suurkuluttajia, jolloin pieni osa kaikista pelaajista käyttää peleissä merkittävästi rahaa, ja rahankäyttö on mobiilipeleissä samalla tasolla kuin perinteisissä peleissä

Mobiilipelimarkkinoille on ominaista myös se, että vaikka maksavien pelaajien määrä on suhteellisen pieni, ilmaiseksi pelattavissa olevat pelit houkuttelevat suurkuluttajia eli pelaajia, jotka käyttävät merkittäviä rahamääriä pelaamiseen. Itse asiassa yksi prosentti kaikista pelaajista tuottaa 58 prosenttia mobiilipelien pelien sisäisten ostosten liikevaihdosta.²⁹ Mobiilipeleihin käytettävä rahamäärä onkin suunnilleen samalla tasolla kuin perinteisissä peleissä (mukaan lukien konsoli- ja PC-pelit). Vuonna 2015 mobiilipeleissä käytettiin keskimäärin 86,5 Yhdysvaltain dollaria ostajaa kohden, kun perinteisissä peleissä vastaava luku oli 91,6 Yhdysvaltain dollaria.³⁰

Mobiilimainonnalla on vielä pieni osuus mobiilipelien liikevaihdosta ja mainonnan määrä on vielä pieni suhteessa mobiililaitteiden parissa käytettävään aikaan

Mobiilipelien liikevaihto muodostuu edelleen suurelta osin sovellusten sisäisistä ostoksista. Isossa-Britanniassa, Ranskassa, Saksassa ja Italiassa toteutetun tutkimuksen mukaan sovellusten sisäiset ostokset tuottivat 88 prosenttia mobiilipelien liikevaihdosta vuonna 2015, kun taas mainostuotot olivat vain 7 prosenttia mobiilipelien liikevaihdosta.³¹ Lisäksi mobiilimainontaan käytetään suhteellisen vähän rahaa verrattuna siihen, kuinka paljon ihmiset käyttävät aikaa mobiililaitteilla. Vuonna 2015 kuluttajat käyttivät Yhdysvalloissa 25 prosenttia ajasta mobiililaitteilla ja 22 prosenttia internetissä³², mutta vain 12 prosenttia mainoskuluista käytettiin mobiilimainontaan verrattuna internetin 23 prosentin osuuteen³³, mikä kertoo mobiilimainonnan kysynnän kasvupotentiaalista. Yhdysvalloissa mobiilimainontaan käytettävän rahamäärän odotetaan yli kaksinkertaistuvan 32 miljardista Yhdysvaltain dollarista vuonna 2015 yhteensä 78 miljardiin Yhdysvaltain dollariin vuonna 2019,

²⁴ eMarketer, Growing Number of Smartphone Users Is Driving Mobile Gaming Consumption, 9.3.2016.

²⁵ Swrve, Monetization Report 2016, helmikuu 2016.

²⁶ eMarketer, Growing Number of Smartphone Users Is Driving Mobile Gaming Consumption, 9.3.2016.

²⁷ Tiedot Ranskasta, Saksasta, Italiasta ja Isosta-Britanniasta.

²⁸ CyberAgent ja Seed Planning Inc. Digital InFact, Survey of Market Trends for Mobile Games in Four Major European Countries (U.K., Germany, France, and Italy), 23.5.2016.

²⁹ Slice Intelligence, Hardly pocket change: mobile gamers spend an average of \$87 on in-app purchases, 31.3.2016.

³⁰ Slice Intelligence, Hardly pocket change: mobile gamers spend an average of \$87 on in-app purchases, 31.3.2016.

³¹ CyberAgent ja Seed Planning Inc. Digital InFact, Survey of Market Trends for Mobile Games in Four Major European Countries (U.K., Germany, France, and Italy), 23.5.2016.

³² KPCB, Internet trends 2016 – Code Conference, 1.6.2016, alkuperäinen lähde eMarketer 4/2016.

³³ KPCB, Internet trends 2016 – Code Conference, 1.6.2016.

jolloin mobiilimainonnan osuus digitaalisesta mainonnasta kasvaisi 53 prosentista vuonna 2015 noin 75 prosenttiin vuonna 2019.³⁴

Vaikka mobiilimainonnasta saatavan liikevaihdon osuus on pienempi kuin sovellusten sisäisistä ostoksista saatava liikevaihto, peliyhtiöt pystyvät kasvattamaan mainostuottoja peleihin hyvin integroiduilla mainosten katselutoiminnoilla, jotka täydentävät pelikokemusta. Itse asiassa 62 prosenttia mobiilipelien pelaajista katsoo säännöllisesti videomainoksia saadakseen pelin sisäisiä palkkioita ja 86 prosenttia pelien kehittäjistä on todennut, että pelaajia palkitsevien mainosten integrointi peliin ei vaikuttanut sovelluksen sisäisiin ostoksiin tai ne jopa kasvoivat.³⁵

Uusien pelityyppien ja -alustojen kehittyminen

Mobiilipelimarkkinat ovat pysyneet melko ennallaan muutaman viime vuoden aikana, mutta vuonna 2016 esiteltiin uusia pelityyppejä ja pelialustoja. Hyvä esimerkki tästä on maailmanlaajuisesti ilmiöksi noussut ja 500 miljoonaa latausta saavuttanut Pokémon Go -peli³⁶, joka käyttää hyväkseen lisättyä todellisuutta (augmented reality), jossa tietokoneella luotuja näkymiä yhdistetään todelliseen ympäristöön läpi katseltavien näyttöjen avulla. Lisätyn todellisuuden lisäksi esimerkiksi virtuaalitodellisuuden (virtual reality) odotetaan vaikuttavan peliteollisuuteen ja tuovan mukanaan uusia pelialustoja, kuten virtuaalilaseja.

Next Gamesin mahdollisuudet

Next Games hyödyntää kasvavia mobiilipelimarkkinoita kehittämällä lisensoituja pelejä jotka hyötyvät lisensoitujen mobiilipelien markkinoiden houkuttelevista piirteistä.

IP-oikeuksien omistajat investoivat mobiilipeleihin olemassa olevien viihdetuotteidensa laajentamiseksi

IP-oikeuksien omistajat pitävät mobiilipelejä yhä enemmän kiinteänä osana viihdetuotevalikoimaansa ja yhtenä useista media-alustoista, joilla tavoitetaan kyseessä olevan viihdetuotteen fanit. Mobiilipelien ansiosta kuluttajat voivat laajentaa elokuvista, televisioista, kirjoista ja sarjakuvista tutun viihdetuotteen elämää ajasta ja paikasta riippumattomassa muodossa. IP-oikeuksien omistajat näkevät mobiilipelit yhä enemmän keinona yleisönsä sitouttamiseen televisiosarjan ollessa tauolla tai odotettaessa elokuvan ensi-iltaa, ja siksi ne ovat sitoutuneet rakentamaan mobiilipelien ympärille kestävän pitkän aikavälin strategian sen sijaan, että pelejä pidettäisiin lyhytaikaisina markkinointivälineinä. Suuret viihdeyhtiöt ovat investoineet aktiivisesti peliyhtiöihin ja luoneet niiden kanssa kumppanuuksia lisensoitujen mobiilipelien kehittämiseksi.

Tunnetut IP-oikeudet tukevat pelaajahankintaa kilpailluilla mobiilipelimarkkinoilla

Pelaamisen aloittamisen kynnyksen ollessa matala verrattuna perinteisiin peleihin ja suuren tarjolla olevien pelien määrän takia uusien tuotteiden löydettävyyden mobiilipelimarkkinoilla on haastavaa. Esimerkiksi huhtikuussa 2016 Apple App Storella oli Yhdysvalloissa tarjolla yli 500 000 mobiilipeliä ja joka päivä julkaistiin noin 300 uutta peliä. Kuitenkin vain 77 mobiilipelillä, jotka olivat saatavilla Apple App Storella, oli yli 1 miljoonaa aktiivista kuukausittaisista pelaajaa; tämä viittaa siihen, että menestyvän mobiilipelin luomiselle on itse asiassa suurempia esteitä kuin miltä aluksi vaikuttaa.³⁷ Vuoden 2015 loppupuolella mobiilipelien kehittäjien parissa tehdyn kyselyn perusteella sovelluksen löydettävyyden tai tunnettuuden hankkiminen on päätettävissä haastavimmaksi tekijäksi, sillä 49 prosenttia valitsi sen yhdeksi suurimmista haasteistaan, kun taas 36 prosenttia vastaajista piti oikeiden käyttäjien hankintaa yhtenä suurimmista haasteistaan.³⁸ Lisensoidut pelit tarjoavat houkuttelevan mallin menestyksen tärkeimpien esteiden voittamiseksi, koska hyvin tunnetut viihdetuotteet helpottavat pelin löytämistä antamalla välittömän yhteyden laajaan fanipohjaan, alentamalla pelaajahankinnan kustannuksia ja tarjoamalla selvän kohdeyleisön analyttistä kohdentamista varten.

³⁴ eMarketer, US Ad Spending, eMarketer's Updated Estimates and Forecast for 2015-2020, marraskuu 2016.

³⁵ Unity Ads, In-game advertising the right way, marraskuu 2015.

³⁶ Arviodut maailmanlaajuiset lataukset 15.9.2016. Lähde: DMR, 75+ Incredible Pokemon Go Statistics, päivitetty 15.2.2017.

³⁷ Verto Analytics, Leveling up your mobile game: Using audience measurement data to boost user acquisition and engagement, 2016.

³⁸ InMobi, State of Mobile App Developers 2016, helmikuu 2016.

Lisensoidut pelit ovat osoittaneet kykynsä nousta sovelluskauppojen eniten tuottavien sovellusten listoille ja tuottaa merkittävästi liikevaihtoa

Lisensoidut pelit kuten The Walking Dead: No Man's Land, Family Guy: The Quest For Stuff ja Pokémon Go ovat muuttaneet perinteisiä käsityksiä lisensoiduista peleistä osoittaessaan, että kyse ei ole keskinkertaisista peleistä joiden yhteyteen on kytketty brändi. The Walking Dead: No Man's Land on noussut 50 eniten tuottaneen pelin joukkoon ja sitä on ladattu noin 16 miljoonaa kertaa. Family Guy on saavuttanut viidennen sijan eniten ladattujen pelien listalla³⁹ yli 30 miljoonalla latauksella⁴⁰, ja Pokémon Go on saavuttanut ensimmäisen sijan eniten ladattujen pelien listalla⁴¹ 500 miljoonalla latauksella⁴². Nämä pelit ovat kestäviä ja korkealaatuisia pelejä, joissa viihdetuotteet ovat pelin keskipisteenä ja joihin fanit sitoutuvat voimakkaasti.

Kilpailu

Pelilyhtiöt voivat keskittyä yhteen alustaan, kuten mobiili-, PC- tai konsolipeleihin, tai ne voivat kehittää ja julkaista pelejä useilla alustoilla. Jälkimmäinen vaihtoehto on yleisempi suurissa yhtiöissä. Mobiilipelien kilpailuympäristö on melko pirstaleinen: alalla on muutama maailmanlaajuinen peliteollisuuden jättiläinen ja suuri määrä pienempiä pelilyhtiöitä. Kilpailu on maailmanlaajuisia, koska mobiilipelejä voidaan tarjota helposti useissa maissa esimerkiksi Apple App Storen ja Google Playn kautta. Mobiilipeleissä Next Gamesin kilpailijoita ovat muut mobiilipeleihin keskittyvät yritykset, kuten Supercell, Machine Zone ja Zynga, sekä mobiilipelejä laajemman valikoimansa osana tarjoavat pelilyhtiöt, kuten Activision Blizzard (mobiilipelilyhtiö Kingin emoyhtiö), Electronic Arts, Nintendo, NetEase ja Tencent.

Kolmansien osapuolten lisensseihin perustuvia mobiilipelejä tämän Esitteen päivämääränä kehittäviä tai julkaisevia kilpailijoita on vähemmän. Next Gamesin kilpailijoita tällä alueella ovat muun muassa Activision Blizzard, Electronic Arts, Zynga, Ubisoft, Kabam, Gameloft, Glu, Scopely ja Telltale Games. Yhtiön johdon arvion mukaan näistä kilpailijoista vain Telltale Games keskittyy yksinomaan lisensoituihin mobiilipeleihin, kun taas muut kehittävät ja julkaisevat sekä kokonaan itse kehittämiään, että lisensoituihin IP-oikeuksiin perustuvia pelejä.

Parhaiten menestyneiden lisensoitujen mobiilipelien kehittäjät ovat pysyneet pitkälti samoina viime vuosina. Enimmillään kahdeksan lisensoitua peliä on samanaikaisesti pysynyt kuukauden aikana 50 eniten tuottaneen pelin joukossa ajanjaksona tammikuu 2015–marraskuu 2016, ja eniten tuottaneet pelit ovat olleet 13 eri pelinkehittäjän kehittämiä samalla jaksolla.⁴³

³⁹ Apple App Storessa iPhoneille ja kaikista peleistä Yhdysvalloissa. Lähde: Appfigures.

⁴⁰ Luku perustuu Venturebeatin artikkeliin, joka listaa lähteeksi Sensor Towerin. Lähde: Venturebeat, Hollywood studios team up with Jam City's TinyCo on Family Guy game Halloween event, 31.10.2016.

⁴¹ Apple App Storessa iPhoneille ja kaikista peleistä Yhdysvalloissa. Lähde: Appfigures.

⁴² Arvioidut maailmanlaajuiset lataukset 15.9.2016. Lähde: DMR, 75+ Incredible Pokemon Go Statistics, päivitetty 15.2.2017.

⁴³ Thinkgaming-tietokanta tarkistettu parittomille kuukausille ajanjaksolla tammikuu 2015–marraskuu 2016. Lähde: Thinkgaming-tietokanta, tarkistettu 10.1.2017.

YHTIÖN LIIKETOIMINTA

Yleistä

Next Games on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Next Gamesin missio on olla suunnannäyttäjä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, sitouttavien ja sosiaalisten mobiilipelien alalla. Yhtiön pelit kehitetään mobiililaitteille ja niitä voi ladata ilmaiseksi, pelaajien ostaessa virtuaalituotteita pelien sisällä oikealla rahalla. Yhtiö kehittää pelit läheisessä yhteistyössä IP-oikeuksien omistajien kanssa varmistaakseen tiiviin yhteyden pelin ja sen taustalla olevien IP-oikeuksien välillä. Next Gamesin merkittävimmät maantieteelliset markkinat ovat Pohjois-Amerikka ja Eurooppa. Pohjois-Amerikan (Yhdysvallat ja Kanada) osuus bruttomyyntistä oli noin 63 prosenttia, Euroopan⁴⁴ osuus noin 26 prosenttia ja muiden maiden noin 11 prosenttia 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella.⁴⁵ Yhtiön pelien jakelu tapahtuu Apple App Store ja Google Play -alustojen kautta.

Next Games pyrkii tarjoamaan mobiilipelejä pitkäaikaisena palveluna (game-as-a-service, ”GAAS”) yhdistämällä alkuperäiselle viihdetuotteelle uskollisen pelikokemuksen ja julkaisun jälkeisen jatkuvan ylläpidon ja kehittämisen, johon kuuluu sisältöpäivityksiä, tarjouksia ja kampanjoita sekä tehokas pelaajahankinta. Tältä pohjalta muodostuu aktiivinen ja sitoutunut pelaajakunta, joka saa pitkäaikaista arvoa pelipalvelusta ja on valmis kuluttamaan pelin sisällä myytäviä tuotteita pitkän ajanjakson ajan. Next Games asettaa pelaajat etusijalle, ja tässä lähestymistavassa pelaajatyytyväisyys, korkea sitoutumisaste ja viime kädessä monetisaatio perustuvat elävään ja jatkuvasti kehittyvään pelikokemukseen, joka on uskollinen alkuperäiselle viihdetuotteelle.

Yhtiö on tähän mennessä julkaissut kaksi kriitikoiden kehumaa peliä, Compass Point: West maaliskuussa 2015 ja The Walking Dead: No Man’s Land lokakuussa 2015, ja se on hankkinut IP-oikeudet kahden uuden pelin kehittämiseen. Yhtiön johto uskoo, että sen henkilöstö, liiketoiminta-alusta ja prosessit mahdollistavat tämän liiketoimintamallin monistamisen ja skaalaamisen uusia pelejä varten.

Yhtiön tämän Esitteen päivämääränä tärkein peli, The Walking Dead: No Man’s Land nousi Yhdysvalloissa Apple App Storen ladatuimmaksi ilmaiseksi sovellukseksi sen jälkeen, kun se julkaistiin lokakuussa 2015, ja se nousi 50 eniten tuottaneen pelin joukkoon Yhdysvalloissa App Storen iPhone-pelien listauksessa jo marraskuussa 2015 ja uudelleen joulukuussa 2016. Julkaisemisensa jälkeen peliä on 31.12.2016 mennessä ladattu maailmanlaajuisesti noin 16 miljoonaa kertaa, ja sen operatiiviset tunnusluvut ovat parantuneet merkittävästi. Esimerkiksi 60. päivän retentioluku, 30. päivän konversioluku ja keskimääräinen liikevaihto päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (average revenue per daily active user, ARPDAU) ovat noin kaksinkertaistuneet vuoden 2016 tammikuun ja joulukuun välillä⁴⁶. The Walking Dead: No Man’s Land on kehitetty yhteistyössä The Walking Dead -televisiosarjan oikeudet omistavan AMC:n kanssa.

Seuraavassa taulukossa esitetään tiettyjä Yhtiön keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja 31.12.2015 ja 31.12.2016 päättyneiltä tilikausilta. Tässä esitetyt tietyt keskeiset taloudelliset tunnusluvut tulee lukea yhdessä kohdissa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen – Taloudelliset tiedot”, ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema” esitettyjen tietojen sekä muualla tässä Esitteessä esitettyjen Next Gamesin tilintarkastetun tilinpäätöksen 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta ja siihen sisältyvien tilintarkastettujen vertailutietojen 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta kanssa, mukaan lukien sen liitetiedot. Tunnuslukuihin sisältyy myös vaihtoehtoisia tunnuslukuja. Lisätietoja vaihtoehtoisista tunnusluvuista ja niiden määritelmästä on kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen – Vaihtoehtoiset tunnusluvut” sekä kohdissa ”Eräitä taloudellisia tietoja – Tiettyjen vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen”.

⁴⁴ EU-maat.

⁴⁵ Bruttomyyntiin maantieteellinen jakauma perustuu bruttomyyntiin USD-määräisen jakaumaan.

⁴⁶ Käsittää kaikki maantieteelliset alueet, joilla peli on saatavilla. Keskimääräiset kuukausiluvut. ARPDAU pelien sisäisille ostoille.

1.1. – 31.12.

	2016	2015
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)	
Liikevaihto ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	31 112	9 708
Bruttomyynti (tuhatta euroa)	33 593	9 708
Myyntikate (tuhatta euroa)	8 252	744
Myyntikateprosentti (% liikevaihdosta)	27 %	8 %
Käyttökate (tuhatta euroa)	-1 155	-6 649
Käyttökateprosentti (% liikevaihdosta)	-4 %	-68 %
Oikaistu käyttökate (tuhatta euroa)	-709	-6 649
Oikaistu käyttökateprosentti (% bruttomyyntistä)	-2 %	-68 %

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

Historia

Next Games perustettiin maaliskuussa 2013, ja myöhemmin samana vuonna Yhtiö sai ensimmäisen siemenrahoituksensa tunnettujen enkelisijoittajien Jari Ovaskaisen ja Moaffak Ahmedin määräysvallassa olevilta sijoitusyhteisöiltä. Yhtiö toteutti 6,3 miljoonan euron sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon kirjatun A-rahoituskierroksensa helmi–heinäkuussa 2014, Jari Ovaskaisen toimiessa ankkurisijoittajana. Tällöin myös yhdysvaltalaiset venture capital -rahastot IDG Ventures ja Lowercase, kiinalainen venture capital -rahasto IDG Capital Partners sekä yhdysvaltalaiset media- ja viihdeyhtiöt AMC Networks Inc. ja Lions Gate Entertainment Inc. liittyivät Yhtiön omistajapohjaan. 9,1 miljoonan euron sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon kirjattu B-rahoituskierros toteutettiin vuoden 2015 viimeisellä neljänneksellä olemassa olevien sijoittajien kanssa.

A-rahoituskierroksen yhteydessä Yhtiö solmi tammikuussa 2014 AMC:n kanssa lisenssisopimuksen, jolla Yhtiö sai yksinoikeuden kehittää suosittuun The Walking Dead -televisiosarjaan perustuvan mobiilipelin. Next Games on tämän jälkeen solminut kaksi muuta lisenssisopimusta, ja se on tämän Esitteen päivämääränä kehittämässä lisää pelejä näiden lisenssien pohjalta. Näistä sopimuksista on esitetty lisätietoja kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset”.

Elokuussa 2014 Yhtiö noteraattiin Wired -lehden Suomen kuumimpien start-up yhtiöiden listauksessa sijalla seitsemän⁴⁷.

Yhtiön ensimmäinen peli, Compass Point: West, julkaistiin maaliskuussa 2015, ja Yhtiön tämän Esitteen päivämääränä merkittävin peli, The Walking Dead: No Man’s Land, julkaistiin lokakuussa 2015. Lisätietoja näistä kahdesta pelistä sekä kehitysvaiheessa olevista peleistä on esitetty kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Nykyiset ja kehitysvaiheessa olevat pelit”.

Lokakuussa 2014 Next Games osti suomalaisen pelistudion Helsinki GameWorks Oy:n, minkä seurauksena Yhtiön henkilöstö kasvoi kahdellatoista uudella työntekijällä. Helsinki GameWorks Oy on sittemmin sulautunut Yhtiöön.

Joulukuussa 2015 Yhtiö lisensoi osan Helsinki GameWorks Oy:n oston yhteydessä saamistaan immateriaalioikeuksista suomalaiselle mobiilipeliyhtiö Armada Interactive Oy:lle. Vastikkeeksi lisenssistä Yhtiö sai osakkeita Armada Interactive Oy:stä. Marraskuussa 2016 Yhtiö siirsi lisenssin kohteena olleet immateriaalioikeudet kokonaan Armada Interactive Oy:lle ja sai vastikkeeksi lisää osakkeita Armada Interactive Oy:stä. Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiö omistaa noin 9,5 prosenttia kaikista Armada Interactive Oy:n osakkeista täysi laimennusvaikutus huomioon ottaen.

Helmikuussa 2016 Yhtiö noteraattiin Talouselämä -lehden lupaavimpien start-up yritysten top-20 listauksessa⁴⁸ ja helmikuussa 2017 top-10 listauksessa⁴⁹.

⁴⁷ Wired, Europe’s hottest startups 2014: Helsinki, 1.8.2014.

⁴⁸ Talouselämä, Valoa myrskyssä: Tässä ovat Suomen 20 lupaavinta uutta yritystä, 6.2.2016.

⁴⁹ Talouselämä, Next Games kolminkertaisti liikevaihtonsa, kaksi uutta peliä tulossa, 16.2.2017.

28.2.2017 Yhtiö osti osakevaihdolla Lume Games Oy:n koko osakekannan. Lume Games Oy kehittää paikkatietoihin perustuvia peliteknologioita, ja yritysostolla Next Games sai käyttöönsä näitä uusia teknologioita, joita se voi hyödyntää tulevilla peleissään. 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella Lume Games Oy:n liikevaihto oli 150 tuhatta euroa ja tilikauden tappio 6 tuhatta euroa. Tämän Esitteen päivämääränä Lume Games Oy on Yhtiön kokonaan omistama tytäryhtiö, joka työllistää viisi työntekijää. Yhtiö suunnittelee joko purkavansa Lume Games Oy:n tai sulauttavansa sen Yhtiöön. Päätöksiä mahdollisesta purusta tai sulautumisesta ei ole tehty tämän Esitteen päivämäärään mennessä.

Missio, visio ja arvot

Next Gamesin missio on olla suunnannäyttävä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, sitouttavien ja sosiaalisten mobiilipelien alalla.

Yhtiön visio on olla massaviihdetuotteiden lisenssinhaltijoiden keskuudessa halutuin kumppani ja yhteistyössä luoda taloudellisesti tuottavia pelejä.

Next Gamesin arvot ovat välittäminen, rohkeus ja uteliaisuus. Välittämisellä tarkoitetaan muun muassa pyrkimystä avoimuuteen, rehellisyyteen ja yhteistyöhön suhteessa Yhtiön henkilöstöön, pelaajiin ja Yhtiön muihin sidosryhmiin. Rohkeudella tarkoitetaan muun muassa sitä, että Next Games pyrkii kaikessa toiminnassaan seuraamaan omaa polkuaan ja tekemään tarvittaessa rohkeita päätöksiä sen omista lähtökohdista käsin. Utelaisuus on välttämätön edellytys kaikessa luovassa työssä. Tämän arvon mukaisesti Yhtiö pyrkii muun muassa luomaan pelejä, jotka tuntuvat eläviltä ja jotka herättävät pelaajien uteliaisuuden.

Keskeiset vahvuudet

Yhtiön johto uskoo, että seuraavat keskeiset vahvuudet ovat tärkeitä Yhtiön menestykselle ja toimivat sen kilpailuetuina:

Houkutteleva liiketoimintamalli kasvavilla markkinoilla

Next Games on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Yhtiön johto uskoo, että keskittyminen kolmansien osapuolten IP-oikeuksiin perustuvien pelien kehittämiseen ja julkaisemiseen tuo useita etuja.

Mobiilipelejä pidetään yhä useammin keskeisenä osana suurten viihdetuotteiden medianäkyvyyttä, sillä yli 50 prosenttia digitaalisen median yksityisestä kulutuksesta Yhdysvalloissa arvioitiin vuonna 2016 tapahtuvan mobiililaitteilla⁵⁰, minkä lisäksi, sovellusten edustaessa noin 90 prosenttia mobiililaitteilla käytetystä ajasta Yhdysvalloissa kesäkuussa 2015⁵¹, mobiilipelit edustivat toiseksi suurinta sovelluskategoriaa ajankäyttöön perustuen Yhdysvalloissa huhtikuussa 2016⁵². Samanaikaisesti suurten viihdetuotteiden omistajat tukeutuvat ulkopuolisiin pelien kehittäjiin ja julkaisijoihin tuodessaan viihdetuotteisiinsa perustuvia pelejä markkinoille sen sijaan, että ne panostaisivat kykyyn kehittää ja julkaista pelejä omin voimin. Next Gamesin kyky kehittää pelejä ja toimia niiden julkaisijana mahdollistavat sen läsnäolon arvoketjun jokaisessa vaiheessa, luoden Yhtiölle kilpailuedun.

Next Games hyötyy lisensoitujen IP-oikeuksien taustalla olevan brändin tunnettuudesta ja olemassa olevista faneista erityisesti Yhtiön pelaajahankinnassa, markkinoinnissa ja analytiikassa. Tämä voi pienentää pelaajahankinnan kustannuksia, koska valmiiksi hyvin tunnetulla nimellä houkutellaan laajaa kuluttajakuntaa maksettujen markkinointikanavien kautta, kun taas alkuperäisen viihdetuotteen faneja tavoitellaan maksuttomien kanavien kautta. Lisäksi Next Games voi hyödyntää yleisestä kuluttajakunnasta ja alkuperäisen viihdetuotteen faneista saatavilla olevia tietoja tehdäkseen perusteltuja päätöksiä markkinoinnissaan ja pelaajahankinnassaan jo pelin julkaisun aikaan.

⁵⁰ Arvio perustuu huhtikuun 2016 tilanteeseen. Lähde: eMarketer, Growth in Time Spent with Media is Slowing, 6.6.2016.

⁵¹ Flurry Analytics, Seven Years Into The Mobile Revolution: Content is King... Again, 26.8.2015.

⁵² Verto Analytics, Leveling up your mobile game: Using audience measurement data to boost user acquisition and engagement, 2016.

Vahvat peli- ja viihdeteollisuuden verkostot ja suhteet

Yhtiön johto uskoo, että Next Gamesilla on vahvat suhteet useimpiin suuriin länsimaisiin IP-oikeuksien omistajiin, pääasiassa Yhdysvalloissa. Yhdysvaltalaiset media- ja viihdeyhtiöt AMC Networks Inc. ja Lions Gate Entertainment Inc. ovat Yhtiön osakkeenomistajia, ja Yhtiöllä on tämän Esitteen päivämääränä lisenssisopimukseen perustuva lisenssi The Walking Dead: No Man's Landia koskeviin IP-oikeuksiin (lisätietoja on esitetty kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Lisenssisopimus AMC:n kanssa”). Yhtiön Johtoryhmän ja Hallituksen jäsenten sekä suurimpien osakkeenomistajiensa kautta Yhtiöllä on lisäksi kattava verkosto peli- ja viihdetoimialalla ja vahvat suhteet esimerkiksi elokuvastudioihin ja televisioverkkoihin. Yhtiön johto uskoo, että sen vahvat peli- ja viihdeteollisuuden verkostot ja suhteet ovat tärkeä kilpailuetu kilpailtaessa suuriin viihdetuotteisiin pohjautuvien pelien kehityslisensseistä.

Lisenssoitujen pelien maailmanlaajuinen suunnannäyttäjä, The Walking Dead: No Man's Land, sekä Yhtiön muut lisenssit

Next Games on osoittanut pystyvänsä hankkimaan suurien viihdetuotteiden lisenssejä. Yhtiön nykyinen lisenssiportfolio sisältää AMC:n The Walking Dead -televisiosarjaa koskevan lisenssin, johon perustuen Next Games julkaisi kriitikoiden kehuman The Walking Dead: No Man's Land -pelinsä lokakuussa 2015, sekä kaksi muuta lisenssiä, joihin pohjautuvia uusia pelejä Yhtiö paraikaa kehittää.

Yhtiön johto uskoo, että The Walking Dead: No Man's Landin saavuttamat vahvat tulokset; fanien kiinnostus, pelaajien sitoutumisaste sekä pelin kyky kerryttää tuottoa, eli monetisoida, osoittavat Yhtiön kyvyn kehittää johtavia lisenssoituja pelejä ja ovat tärkeä kilpailutetu neuvoteltaessa suuriin viihdetuotteisiin pohjautuvien pelien kehityslisensseistä.

AMC:n The Walking Dead on yksi maailman suosituimmista televisiosarjoista⁵³, ja sitä näytetään yli 125 markkina-alueella⁵⁴. Sarjan nykyinen seitsemäs tuotantokausi alkoi lokakuussa 2016, ja sen on tarkoitus jatkaa huhtikuuhun 2017 asti. Tuotantokauden ensimmäisellä puoliskolla on ollut Yhdysvalloissa keskimäärin 16,1 miljoonaa katsojaa jaksoa kohti⁵⁵ ja kauden avausjakso sai Yhdysvalloissa 21,5 miljoonaa katsojaa⁵⁶. Sarja oli Yhdysvaltojen neljänneksi katsotuin televisiosarja 2015–2016 kaudella 18,9 miljoonalla katsojalla⁵⁷, ja sillä oli vain noin kolme miljoonaa katsojaa vähemmän kuin NFL Sunday Night Football -ohjelmalla.⁵⁸ The Walking Dead on suosittu myös Kiinassa, saavuttaen Youku-videopalvelun kautta Kiinassa katsotuin amerikkalaisen televisiosarjan aseman vuonna 2013 yli 95 miljoonan katsojaluvun perusteella sarjan kolmannella tuotantokaudella.⁵⁹ Lisäksi The Walking Dead oli vuonna 2016 internetin toiseksi suurin laittomasti ladattu tv-sarja.⁶⁰ Televisiosarjan kahdeksannen kauden on tarkoitus alkaa vuoden 2017 lopulla.⁶¹

Next Gamesin The Walking Dead: No Man's Land nousi Yhdysvalloissa ensijulkaisunsa yhteydessä lokakuussa 2015 Applen App Storen ladatuimmaksi ilmaisovellukseksi, ja tämän jälkeen se on noussut Yhdysvaltojen 50 eniten tuottaneen pelin joukkoon App Storen iPhone pelien listauksessa. Peli on fanien jatkuvassa suosiossa 4,2 arvosanalla Applen App Storessa.⁶² The Walking Dead: No Man's Landin keskimääräinen päiväkohtainen pelin sisäisten ostosten päiväkohtainen bruttomyynti lähestyi 31.12.2016 päättyneen tilikauden loppua kohden 150 000 Yhdysvaltain dollaria. Peli on onnistunut myös monetisaatiossa; jos verrataan 15 parhaan mobiilipelin myyntiä maksavaa pelaajaa kohden Yhdysvalloissa vuonna 2015 Yhtiön vastaavaan lukuun vuonna 2016, The Walking

⁵³ Vuonna 2016 maailman toiseksi suosituin televisiosarja perustuen Parrot Analyticsin arviointijärjestelmään, joka ottaa katsojamäärien lisäksi huomioon peer-to-peer jakamisen, sosiaalisen median aktiviteetin ja muut tekijät. Lähde: Parrot Analytics, lehdistötiedote, 11.1.2017; Business Insider, Data reveals the 20 most popular TV shows of 2016, 30.12.2016.

⁵⁴ Maiden lukumäärä, joissa Fox lähetti seitsemännen tuotantokauden avausjakson. Lähde: Fox, Fox Announces 'The Walking Dead 7' Global Premier, heinäkuu 2016.

⁵⁵ AMC.

⁵⁶ Live +7, kauden ensimmäinen avausjakso, lineaarinen ja epälineaarinen. Lähde: Screener, 'Walking Dead' premiere, 'AHS: Roanoke' dominate cable Live +7 ratings for Oct. 17-23, 4.11.2016.

⁵⁷ Yhteenlaskettu keskimääräinen katsojaluku esitystä kohden, 25.5.2016.

⁵⁸ Perustuu IndieWiren artikkeliin, jonka lähteenä on Nielsen Media Research. Lähde: IndieWire, These Are the 100 Most-Watched TV Shows of the 2015-16 Season: Winners and Losers, 31.5.2016.

⁵⁹ Youku Tudou, lehdistötiedote, 28.3.2013.

⁶⁰ Perustuu Business Insiderin artikkeliin, joka käyttää lähteenään Torrent Freaksin latausmääriä sisältäen perinteiset katsojaluvut Yhdysvalloissa. Lähde: Business Insider, Here are the 10 most pirated TV shows in 2016, 27.12.2016.

⁶¹ AMC, lehdistötiedote, We're just getting started, 17.10.2016.

⁶² Viimeiset 365 päivää 31.12.2016 lukien iOS-alustalla Yhdysvalloissa. Lähde: AppBotin tietokanta, tarkistettu 31.12.2016.

Dead: No Man's Land sijoittuu 15 parhaan pelin joukkoon 100 Yhdysvaltain dollarin keskimääräisellä myynnillä maksavaa pelaajaa kohden.⁶³

Erittäin tehokas pelaajahankinta

Next Gamesilla on erittäin tehokas pelaajahankintamalli, jonka perustana ovat orgaanisten latausten suuri määrä suhteessa maksettuihin latauksiin⁶⁴ sekä pitkälle kehittynyt, analyyttinen lähestymistapa maksetuissa kanavissa tapahtuvaan pelaajahankintaan ja markkinointiin. The Walking Dead -brändin tunnettuuden tukemana monet The Walking Dead: No Man's Land -pelin pelaajat löytävät pelin orgaanisesti, toisin sanoen ilman että pelin löytäminen johtuisi suoraan Next Gamesin markkinointitoimista. Tämän ansiosta peli vetää puoleensa paljon pelaajia, joihin ei liity suoria markkinointikustannuksia. 31.12.2016 päättyneen tilikauden aikana orgaanisten latauksien osuus oli noin 3,8-kertainen suhteessa maksettuihin latauksiin ja kulu latausta kohden (cost per install, "CPI") oli 4,8 kertaa korkeampi, kun kulut lasketaan suhteessa maksettuihin latauksiin kuin jos kulut lasketaan suhteessa kaikkiin latauksiin⁶⁵. Maksetuissa kanavissa Next Games soveltaa analyyttistä ja datakeskeistä lähestymistapaa, jolla luodaan järjestelmällisesti optimoitu markkinointiyhdistelmä eri kanavista, maantieteellisistä alueista, kampanjoista ja luovasta sisällöstä pelaajahankintaan ja markkinointiin tehtyjen investointien tuoton maksimoimiseksi. Yhtiön johto uskoo, että Yhtiön asiantuntemus ja prosessit erottavat sen kilpailijoista, että se pystyy saamaan houkuttelevan tuoton pelaajahankintaan ja markkinointiin tekemistään panostuksista verrattuna toimialan keskiarvoon, ja että Yhtiön takaisinmaksuaika on selvästi toimialan keskiarvoa alemmalla tasolla. 31.12.2016 päättyneen tilikauden aikana Next Gamesin keskimääräinen liikevaihto maksavaa käyttäjää kohden (average revenue per paying user, ARPPU) Pohjois-Amerikassa oli noin 2,5-kertainen suhteessa keskimääräiseen kuluun maksavaa käyttäjää kohden (average cost of paying user, CPPU).

Vahva pelaajien sitoutuminen ja pysyvyys

Next Games on osoittanut kykynsä luoda aidosti mukaansatempaava pelikokemus, joka sitouttaa pelaajat peliin ja auttaa Yhtiötä ylläpitämään korkeaa pelaajien pysyvyysastetta (ns. retentio). Keskeinen osa tätä on Yhtiön GAAS-malli, jossa pelaajaverkostoon ollaan tiiviissä yhteydessä ja pelaajille järjestetään kampanjoita, promootioita ja muita säännöllisiä tapahtumia. Kaikella tällä pyritään saamaan peli tuntumaan elävältä yleisön keskuudessa. Yhtiön johto uskoo, että sen kyky pitää retentio korkealla on yksi sen keskeisistä vahvuuksista, koska pelaajien retentio on edellytys monetisaatiolle ilmaiseksi pelattavissa peleissä. Yhtiön peleillä oli 31.12.2016 edeltävän kolmen kuukauden aikana yhteensä 0,5 miljoonaa päivittäistä aktiivista käyttäjää (daily active users, DAU) ja 1,8 miljoonaa kuukausittaista aktiivista käyttäjää (monthly active user, MAU). 31.12.2016 päättyneen tilikauden aikana noin 11 prosenttiyksikköä kasvanut DAU/MAU-suhde 31.12.2016 osoittaa, että Yhtiön pelejä kuukausittain pelaavista käyttäjistä noin 30 prosenttia pelaa päivittäin. Tämä kertoo korkeasta sitoutumisasteesta, kun parhaiten menestyneiden pelisovellusten suhde on tyypillisesti lähempänä 20 prosenttia.⁶⁶ Lisäksi Yhtiön pelien seitsemän päivän retentioluku⁶⁷ on kasvanut noin 15 prosentista 1.1.2016 19 prosenttiin 31.12.2016, mitä voidaan verrata kesäkuussa 2015 raportoituihin, toimialan maailmanlaajuiseen 9 prosentin keskiarvoon strategisten mobiilipelin osalta⁶⁸.

Asiantuntemus pelin sisäisessä monetisaatiossa

Yhtiön johto uskoo, että onnistunut ilmaiseksi pelattavissa olevien pelien monetisaatio edellyttää huomattavaa asiantuntemusta peleistä saatavan liikevaihdon optimoinnissa pitkällä aikavälillä. Samalla pelikokemus on pidettävä mahdollisimman laadukkaana sekä maksaville että muille pelaajille. Next Gamesilla on merkittävää kokemusta sellaisten pelimekanismien luomisesta, jotka rohkaisevat pelaajia maksamaan parantaakseen kyvykkyyksiään ja nopeuttaakseen etenemistään pelissä, samalla välttämällä pelimekanismeja, jotka saisivat maksamattomat pelaajat luopumaan pelistä. Liikevaihdon tuottamisen lisäksi pelien sisällä myytäviä

⁶³ Lähde: Slice Intelligence, Hardly pocket change: mobile gamers spend an average of \$87 on in-app purchases, 31.3.2016. Sijoitus perustuu lähteessä mainittuun vertailuun, kuitenkin siten että The Walking Dead: No Man's Land ei ole ollut lähteessä mainitun vertailun piirissä, vaan tämä sijoitus on johdettu vertailemalla The Walking Dead: No Man's Landin vuoden 2016 keskimääräistä myyntiä maksavaa pelaajaa kohden (Yhdysvalloissa) lähteessä mainitun vertailun mukaisen vuoden 2015 15 parhaan mobiilipelin joukkoon.

⁶⁴ Maksetuilla latauksilla viitataan tilanteeseen, jossa pelin lataaminen on suoraan johdettavissa Yhtiön markkinointitoimista.

⁶⁵ Keskimääräinen suhde aktiivisesti markkinoiduissa maissa (Yhdysvallat, Eurooppa ja Australia).

⁶⁶ Game Analytics, 15 Metrics All Game Developers Should Know by Heart, 6.7.2015.

⁶⁷ Osuus pelaajista, jotka palaavat peliin seitsemäntenä päivänä siitä, kun ovat ladanneet pelin ja kirjautuneet sisään peliin. Edeltävän 30 päivän keskiarvo.

⁶⁸ Luku perustuu eMarketerin artikkeliin, jonka lähteenä on deltaDNA. Lähde: eMarketer, How Long Does It Take for Free-to-Play Mobile Gamers to Pay, 24.7.2015.

virtuaalituotteita käytetään esimerkiksi tarinan syventämiseen, pelitapahtumien sitomiseen alkuperäiseen viihdetuotteeseen sekä pelaajien yleisen sitoutumisen lisäämiseen. Yhtiön 30. pelien päivän konversioluku⁶⁹ (eli kuinka suuri osuus pelin ladanneista pelaajista oli käyttänyt 30. päivään mennessä rahaa pelissä) oli 31.12.2016 4,2 prosenttia, mikä on noin 1,4 prosenttiyksikköä korkeampi kuin 1.1.2016. Yhtiö on myös kyennyt selvästi kasvattamaan aktiivisten käyttäjien tuottamaa bruttomyyntiä. Yhtiön ARPDau 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla oli 0,27 Yhdysvaltain dollaria, verrattuna 0,15 Yhdysvaltain dollarin ARPDau-lukemaan 31.12.2015 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla sekä toimialan maailmanlaajuiseen ARPDau-keskiarvoon, joka oli strategisten mobiilipelien osalta 0,05 Yhdysvaltain dollaria⁷⁰.

Maailmanlaajuinen pelaajaverkosto sekä edistynyt ja skaalautuva teknologia-alusta

Yhtiöllä on kokemusta pelien maailmanlaajuisesta julkaisemisesta ja markkinoinnista. Yhtiön pelejä oli 31.12.2016 saatavilla 166 maassa⁷¹ ja niitä markkinoitiin noin 35 maassa⁷², pelejä oli ladattu noin 19 miljoonaa kertaa maailmanlaajuisesti ja niillä oli 1,8 miljoonaa kuukausittaista aktiivista pelaajaa 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla. Maailmanlaajuisen pelaajakunnan ansiosta Yhtiö pystyy edistämään elinvoimaisen yhteisön kehittymistä peliensä ympärille, mikä on tärkeää dynaamisen ja sitouttavan kokemuksen luomisessa. Lisäksi maailmanlaajuisen ulottuvuutensa ansiosta Next Games pystyy edistämään pelaajakuntansa kasvua kohdennetulla pelaajahankinnalla ja markkinoinnilla eri maantieteellisillä alueilla. The Walking Dead: No Man's Landin osalta nämä pyrkimykset saavat lisätukea The Walking Dead -televisiosarjan maailmanlaajuisista viikoittaisista lähetyksistä.

Yhtiöllä on skaalautuva pilvipohjainen teknologia-alusta, joka on osoittautunut toimivaksi maailmanlaajuisen toiminnan käynnistämiseksi ja ylläpitämiseksi. Serverien käytettävyyssä vuonna 2016 (sisältäen normaalit toimet ja huoltotoimenpiteet) oli niinkin korkea kuin 99,997 prosenttia, kun verkossa aktiivisena olevien pelaajien määrä joulukuussa 2016 vaihteli 0,5 ja 1,4 miljoonan pelaajan välillä. Tämä infrastruktuuri on keskeinen vahvuus, joka tukee Yhtiön käyttäjämäärän kasvua ja on mahdollistanut toiminnan skaalaamisen maailmanlaajuisesti sekä palvelutason pitämisen korkeana kaikille pelaajille.

Kokenut Johtoryhmä ja avainhenkilöstö

Yhtiöllä on kokenut ja pätevä Johtoryhmä ja avainhenkilöstö, joissa yhdistyvät kattava kokemus mobiilipelialalta ja monipuolinen tausta viihdeteollisuudessa. Next Gamesin Johtoryhmän jäsenillä on keskimäärin 16 vuoden tehtävänsä nähden relevantti työkokemus, ja henkilöstöllä on taustaa yhtiöissä kuten Disney, Nokia, Rovio ja Supercell. Merkittävä osa Next Gamesin työntekijöistä myös omistaa Yhtiön Osakkeita ja/tai optio-oikeuksia. Yhtiö pitää kulttuuriaan, johon kuuluvat innovaatio sekä intohimoinen suhtautuminen pelaamiseen ja viihdeteollisuuden tunnetuimpiin viihdetuotteisiin, vahvuutenaan ja merkittävänä tekijänä sen kyvyssä kehittää mobiilipelejä, jotka ovat uskollisia alkuperäiselle viihdetuotteelle ja vetoavat sen faniyhteisöön. Yhtiön johto uskoo myös, että se hyötyy suomalaisesta alkuperästään Suomen ollessa tunnettu mobiili- ja pelialan keskus muun muassa Nokian, Rovion ja Supercellin kautta. Suomalainen alkuperä sekä toimiminen Suomessa voivat muun muassa auttaa uusien osaavien työntekijöiden rekrytoinnissa ja tukea uskottavuutta kansainvälisesti.

Strategia

Next Gamesin strategian pääelementit ovat seuraavat:

The Walking Dead: No Man's Land -pelin jatkuva kehittäminen ja laajentaminen

Next Games keskittyy edelleen kasvuun ja The Walking Dead: No Man's Land -pelin uusien pelaajien houkuttelemiseen jatkamalla pelin pitkän aikavälin kehitystyötä, tekemällä jatkuvia sisältöpäivityksiä, tuomalla peliin uusia virtuaalituotteita sekä jatkuvalla markkinoinnilla. Yhtiön johto uskoo, että peli hyötyy jatkossakin The Walking Dead -televisiosarjan laajasta ja merkittävästä suosiosta uusien pelaajien houkuttelemisessa pelin pariin ja olemassa olevien pelaajien sitouttamisessa. Yhtiön johto uskoo, että pelaajahankintaa ja pelaajien sitoutumista jatkossakin tukevia keskeisiä tekijöitä ovat televisiosarjan hahmojen käyttö pelihahmoina heinäkuusta 2016 alkaen, lokakuussa 2016 aloitettu televisiosarjan tapahtumien integrointi peliin, jotta televisiosarjassa esiintyneet

⁶⁹ Viimeisen 30 päivän keskiarvo.

⁷⁰ Luvut vuoden 2016 ensimmäiseltä kvartaalilta. Lähde: Soomla, Mobile Gaming Insights Report, 2016.

⁷¹ Luku ei sisällä Kiinaa, jossa pelit ovat saatavilla teknistä testausta varten.

⁷² Maiden lukumäärä saattaa vaihdella kuukausittain.

tapahtumat voivat jatkua pelissä, sekä The Walking Dead -televisiosarjan kahdeksannen tuotantokauden ilmoitettu alkaminen vuoden 2017 lopulla.⁷³

Pelivalikoiman laajentaminen julkaisemalla nykyisiin ja uusiin lisensseihin perustuvia uusia pelejä

Next Games jatkaa uusien mobiilipelien kehittämistä jo solmimiensa lisenssisopimusten perusteella sekä investoi uusien lisenssien hankkimiseen voidakseen kehittää mobiilipelejä suurten viihdetuotteiden pohjalta. Next Gamesin tavoitteena on julkaista yksi tai useampi peli 12 kuukauden välein vuodesta 2018 alkaen. Next Games on paraikaa kehittämässä kahta peliä, joista yksi on tuotantovaiheessa ja toinen konseptointi- ja prototyypivaiheessa.

Yhtiön pelien maantieteellisen ulottuvuuden laajentaminen

Next Gamesin kokemus The Walking Dead: No Man's Landin julkaisemisesta ja toiminnasta useilla maantieteellisillä alueilla on ollut olennaisen tärkeää Yhtiön liiketoiminnan kasvulle ja liikevaihtopohjan monipuolistamiselle. Next Games suunnittelee vahvistavansa maailmanlaajuisia toimintojaan entisestään esimerkiksi lisäämällä pelaajahankintaa ja markkinointia valikoiduilla maantieteellisillä alueilla kasvun vahvistamiseksi, vahvistamalla pelien paikallista tukea, paikallista markkinointiosaamista ja asiakaspalveluvalmiuksia sekä etsimällä markkinoille pääsyn helpottamiseksi tai markkina-aseman vahvistamiseksi paikallisia kumppaneita valikoiduilla alueilla, kuten Kiinassa ja Japanissa. Suurimmat mahdollisuudet maantieteelliseen laajentumiseen ovat luultavasti Kiinassa, Japanissa, Venäjällä ja Latinalaisessa Amerikassa. Monet tekijät vaikuttavat laajentumismahdollisuuksiin näillä alueilla: esimerkiksi kunnollisen verkkomaksuinfrastruktuurin puuttuminen Brasiliassa rajoittaa tällä hetkellä mobiilipelien kasvua maassa. Useimmat suositut pelit on lisäksi tietyillä alueilla (erityisesti Kiinassa) lokalisoitu vastaamaan paremmin paikallisten pelaajien mieltymyksiä. Yhtiö voi näin ollen joutua lokalisoimaan pelejään (mukaan lukien kääntämään pelin sekä muuttamaan monetisaatiomekanismeja ja kokemusta) saavuttaakseen laajan suosion pelaajien keskuudessa.

Yhtiön mainostulomallin kehittäminen

Yhtiön johto näkee kasvumahdollisuuksia mainostulojen kehittämisessä ja optimoinnissa. 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla Yhtiön pelien sisäisen mainonnan liikevaihto kasvoi 127 prosenttia verrattuna 30.9.2016 päättyneeseen kolmen kuukauden jaksoon. Next Games on kehittänyt pelien sisäisen mainonnan optimointiin omaa teknologiaa, jolla Yhtiö pystyy kohdentamaan mainoskampanjat paremmin oikealle yleisölle ja lisäämään liikevaihtoa räätälöidyillä markkinointikeinoilla. Next Games pyrkii myös parantamaan markkinoinnin luovaa toteutusta, parantaen käyttöliittymää kasvattaakseen klikkejä tai näyttökertoja. Lisäksi, sovelluksen sisäisellä brändimarkkinoinnilla on selvää markkinapotentiaalia mobiilimainonnan yleistyessä, mistä johtuen Next Games tutkii pelin sisäiseen brändimainontaan liittyviä mahdollisuuksia. Yhtiö on jo käynnistänyt ensimmäiset brändimainontakokeensa lupaavin tuloksin.

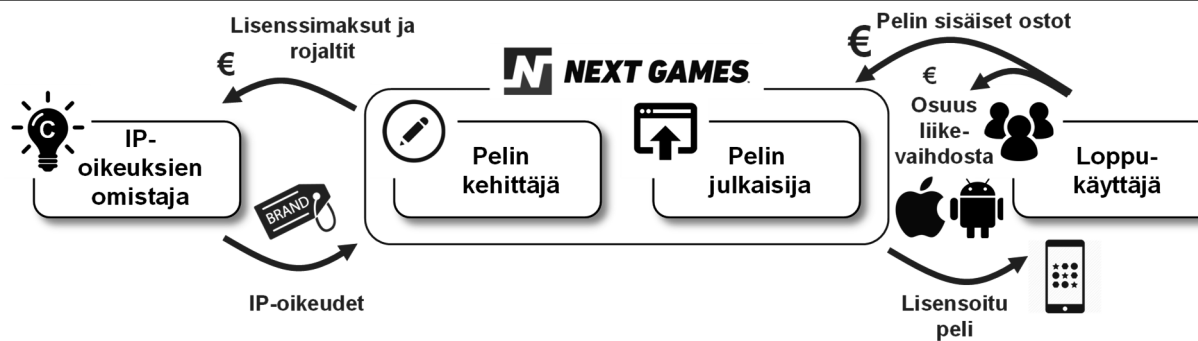
Yhtiön kasvua tukeakseen Next Games saattaa myös jatkaa kohdennettujen yritysostojen tekemistä muun muassa erityisosaamisten ja uusien teknologiakyvykkyyksien hankkimiseksi. Yhtiö toteutti vuonna 2014 Helsinki Game Works Oy:n ja vuonna 2017 Lume Games Oy:n yritysostot. Yhtiön pitkän aikavälin tavoitteisiin lukeutuu Osakkeiden mahdollinen listaaminen Helsingin Pörssin päälistalla.

Liiketoimintamalli

Next Gamesin nykyinen liiketoimintamalli perustuu tunnettujen viihdetuotteiden lisenssioikeuksien hankkimiseen ja mobiilipelien kehittämiseen tällaisten viihdetuotteiden pohjalta. Next Games toimii myös omien peliensä julkaisijana. Tämän liiketoimintamallin päävaiheita ovat IP-oikeuksien lisensointi niiden omistajilta, pelin kehittäminen ja julkaiseminen, mukaan lukien ylläpito ja pelin markkinointi, pelin myynti ja jakelu, loppukäyttäjien sitouttaminen sekä monetisaatio. Seuraava kaavio havainnollistaa näitä vaiheita, joita käsitellään yksityiskohtaisemmin alla:

⁷³ AMC, lehdistötiedote, We're just getting started, 17.10.2016.

Next Gamesin liiketoimintamalli



Viihdetuotteiden lisensointi

Next Gamesin liiketoimintamallina on kehittää ja julkaista mobiilipelejä perustuen sellaisiin lisensoituihin viihdetuotteisiin, joilla on merkittävä ja pitkäaikainen seuraajakunta. Yhtiön johto uskoo, että tunnettujen viihdetuotteiden käyttö ja seuraajakunnan uskollisuus helpottavat pelaajahankintaa ja voivat alentaa pelaajahankinnan kustannuksia sekä parantaa pelaajien pysyvyyttä tarjoamalla sitouttavia kokemuksia. Harkitessaan uusien IP-oikeuksien mahdollisuuksia Yhtiö käyttää tiettyjä puitteita arvioidakseen pelin toteuttamiskelpoisuutta, monetisaatioprofiilia ja mahdollisuutta tiiviiseen yhteistyöhön IP-oikeuksien omistajan kanssa, ja kaikki nämä kriteerit pisteytetään ja painotetaan kyseessä olevien IP-oikeuksien mukaan.

IP-oikeuksien omistajat käyttävät tyypillisesti useita erilaisia kriteerejä valitessaan lisenssikumppaneita. Yhtiön johto uskoo, että valintoja tehdessään IP-oikeuksien omistajat tyypillisesti keskittyvät lisenssinsaaajaehdokkaan aikaisempaan menestykseen pelien kehittämisessä, sekä kykyyn luoda alkuperäisen viihdetuotteen kanssa hyvin toimiva ja brändiä aidosti arvostava pelikonsepti. IP-oikeuksien omistajat etsivät lisenssinsaaajaa, jolla on syvä ymmärrys viihdetuotteesta ja brändistä sekä omistajan kanssa yhtenevät näkemykset pelistä. Yhtiön johto uskoo, että IP-oikeuksien omistajat haluavat varmistuksen sille, että valittu pelikonsepti pystyy monetisoimaan ja vahvistamaan taustalla olevan viihdetuotteen asemaa.

Yhtiön johto uskoo, että Next Gamesilla on hyvä suhdeverkosto tärkeiden IP-oikeuksien omistajien kanssa maailmanlaajuisessa viihdeteollisuudessa, ja että Yhtiön *The Walking Dead: No Man's Land* -pelin menestys toimii vahvana referenssinä ja lisää uskottavuutta neuvoteltaessa uusista lisensseistä. Lisäksi Yhtiön johto uskoo, että sille on kertynyt arvokasta kokemusta IP-oikeuksista, kohdeyleisöjä ja keskeisiä päättäjiä koskevan lähestymistapansa suunnittelussa ja räätälöinnissä konseptien ja prototyyppien esittelyä varten.

Tiivis yhteys alkuperäisen viihdetuotteen ja lisensoitun pelin välillä tuottaa hyötyjä sekä käyttäjien sitouttamisen, että IP-oikeuksien omistajan näkökulmasta. IP-oikeuksien integrointi peliin on välttämätöntä, jotta pelaajille pystytään tarjoamaan mukaansatempaavaa sisältöä. Next Games panostaa erityisesti aikaisen vaiheen valmisteluun ymmärtääkseen viihdetuotteen avainominaisuudet ja saadakseen hyvän kuvan kohdeyleisöstä. Kohdeyleisö on pelikohtainen ja riippuu muun ohella viihdetuotteen yleisöstä ja pelin ominaisuuksista. Viihdetuotteen ydinosia käytetään "pelaajafantasioiden" ja fanien peliä koskevien odotuksien kartoittamiseen. Odotukset puretaan tämän jälkeen pelin keskeisten osien tunnistamiseksi. Pääosa pelisuunnittelusta ja IP:n integroinnista tehdään esituotantovaiheessa, jossa tehokkaan suunnittelun tavoitteena on minimoida suuret muutokset myöhemmissä vaiheissa.

Next Gamesin nykyinen yhteistyö AMC:n kanssa *The Walking Dead: No Man's Land* -peliin liittyen on hyvä esimerkki tästä liiketoimintamallista. Pelissä esiintyvät tapahtumat ovat hyvin läheisesti yhteydessä televisiosarjan viimeisimmän seitsemännen tuotantokauden juonikuvioihin. Kun televisiosarjan uusi jakso esitetään Yhdysvalloissa sunnuntai-iltaisina, pelaajat pääsevät pelaamaan uuteen jaksoon liittyviä tehtäviä, hahmoja ja tapahtumia heti seuraavana maanantaina. Lisäksi pelaajat pääsevät katsomaan televisiosarjaan liittyvää eksklusiivista sisältöä pelin kautta.

Pelien kehittäminen ja julkaiseminen

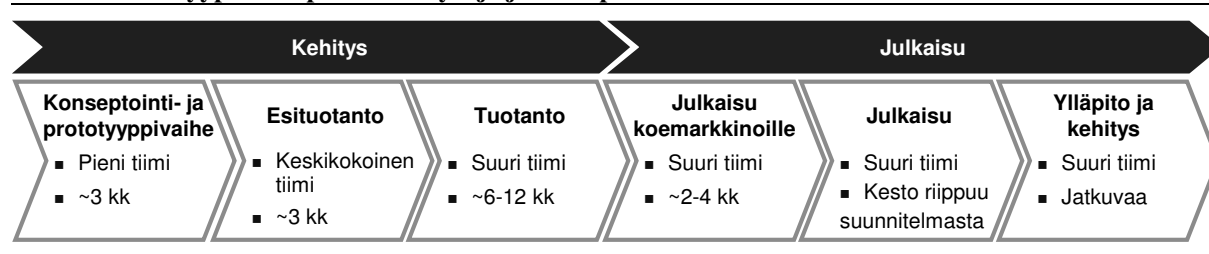
Yleistä

Nykyisen liiketoimintamallinsa mukaan Next Games toimii sekä pelien kehittäjänä, että julkaisijana. Yhtiön johto uskoo, että tämä parantaa sen kykyä hallita paremmin koko pelikokemusta ja tekee Next Gamesista houkuttelevamman kumppanin IP-oikeuksien omistajille. Käytännössä kehittäjän ja julkaisijan roolit ovat nivoutumassa entistä enemmän yhteen, koska erittäin sitouttavien pelien tulee jatkuvasti kehittyä ja tarjota pelaajille uusia elämyksiä. Yhtiön johto kuitenkin uskoo, että jotkut IP-oikeuksien omistajat saattavat haluta toimia pelien julkaisijana, jolloin Next Games kehittäisi pelin, mutta ei osallistuisi yhtä aktiivisesti julkaisu- ja markkinointitoimintaan, mukaan luettuna pelin markkinointiin ja ylläpitoon. Next Games arvioi tällaisten vaihtoehtojen mallien toimivuutta ja houkuttelevuutta tapauskohtaisesti.

Pelien kehittäminen

Next Gamesin pelien kehitysprosessi on jaettu kolmeen vaiheeseen, jotka ovat konseptointi- ja prototyypivaihe, esituotantovaihe ja tuotantovaihe. Näitä vaiheita seuraavat julkaisu koemarkkinoille (*soft launch*), varsinainen julkaisu päämarkkinoille ja julkaisun jälkeinen ylläpito ja kehitys (*live operations*). Seuraavassa kaaviossa esitetään kehitysprosessin tavanomaiset vaiheet.

Next Gamesin tyypillinen pelien kehitys- ja julkaisuprosessi



Konseptointi- ja prototyypivaiheessa pieni kehittäjätiimi toimii tiiviissä yhteistyössä IP-oikeuksien omistajan kanssa luodakseen konseptin ja pelimekaniikan, jotka toimivat yhteen alkuperäisen viihdetuotteen kanssa. Tämän vaiheen keskeisiä osia ovat alkuperäisen viihdetuotteen ominaispiirteiden ja fanien odotusten ymmärtäminen sekä valitun konseptin ja pelimekaniikan testaaminen ja lopulta toimivuuden osoittaminen suhteessa taustalla olevaan viihdetuotteeseen. Next Games käyttää merkittävästi aikaa tähän varhaiseen vaiheeseen varmistaakseen, että sekä IP-oikeuksien omistajan että Yhtiön tiimit ymmärtävät aidosti, mikä on tärkeää kummallekin osapuolelle. Kun konsepti on vahvistettu, yleensä tässä vaiheessa tehdään IP-oikeuksien omistajan kanssa sopimus lisensoinnista ja pelin tuottamisesta. Konseptointi- ja prototyypivaiheessa Next Games ja IP-oikeuksien omistaja muodostavat yhteisen käsityksen pelin visiosta ja luopuvat konsepteista, jotka eivät vaikuta toteuttamiskelpoisilta kyseisen viihdetuotteen kohdalla. Pelikonsepteista, jotka eivät osoittaudu toteuttamiskelpoisiksi, luovutaan tässä vaiheessa. Konseptointi- ja prototyypivaihe kestää tyypillisesti noin kolme kuukautta, ja siihen osallistuu pieni määrä Yhtiön työntekijöitä.

Esituotantovaiheessa laaditaan yksityiskohtainen tuotantosuunnitelma ja -aikataulu, jotka kattavat sekä pelin tekniset että suunnittelunäkökohdat. Tämä vaihe kestää tyypillisesti noin kolme kuukautta, ja sen parissa työskentelee keskikokoinen kehittäjätiimi. Tämän vaiheen tarkoituksena on määritellä, miten peliä kehitetään, sekä varmistaa kaikkien näkökohtien huomioon ottaminen, jotta peli voidaan lopulta muuntaa varsinaiseksi tuotteeksi. Teknologia-, markkinointi- ja analytiikkatiimit otetaan jo aikaisessa vaiheessa mukaan kehitysprosessiin.

Tuotantovaiheessa tuotetaan varsinainen peli. Tuotantovaiheessa pelattavien konseptien ja prototyyppien toteuttamiskelpoisuus todennetaan kohderyhmissä ja ulkoisissa pelitesteissä, jotta varmistetaan, että lopputuote herättää vastakaikua yleisössä. Tämä vaihe kestää tyypillisesti 6–12 kuukautta, ja siinä on mukana suuri kehittäjätiimi. Kehittäjätiimit muodostetaan siten, että ne ovat riippumattomia Yhtiön muista pelituotteista ja -tiimeistä. Tämä parantaa kehitystiimien tuottavuutta, sillä tarvittavat henkilöresurssit ovat mukana kehittäjätiimeissä.

Next Games noudattaa osana peliensä kehittämistä viitekehystä, jonka osatekijöitä ovat korkeatasoinen integrointi ja yhteys alkuperäisen viihdetuotteen ja pelin välille, kohdeyleisön odotukset ylittävä innovatiivinen pelikokemus

sekä GAAS-konseptin painottaminen sen varmistamiseksi, että pelistä saadaan skaalautuva, pitkäaikainen palvelu pelaajille.

Tuotanto- ja julkaisuvaiheen siirtymäkohdassa tehdään pelin koejulkaisu valikoiduilla maantieteellisillä markkinoilla, joilla on saman tyyppiset ominaisuudet kuin niillä keskeisillä markkinoilla tai käyttäjätyypeillä, joille peli tullaan suuntaamaan. Tämän prosessin tarkoituksena on julkaista peli testimarkkinoilla, kerätä käyttäjätietoja ja muokata peliä kerättyjen tietojen pohjalta. Koejulkaisu on olennainen vaihe monetisaatiomekanismien säätämiseksi, ohjelmointivirheiden löytämisessä, pelin ominaisuuksien parantamisessa ja pelaajien mielipiteiden mittaamisessa. Koejulkaisuvaihe on viimeinen vaihe ennen julkaisua, jossa pelin tuotanto voidaan keskeyttää, mikäli se ei täytä Yhtiön ja, lisenssisopimuksen ehdoista riippuen, lisenssinantajan pelille tapauskohtaisesti asettamia vaatimuksia, vaikka peliä on muokattu pelaajilta saadun palautteen perusteella. Koejulkaisu kestää tyypillisesti 2–4 kuukautta, minkä jälkeen voidaan edetä pelin varsinaiseen julkaisuun, olettaen että tunnusluvut sallivat sen. Pelin julkaiseminen sisältää pelin käyttöön ottamisen (ns. going live) eli sen, että peli on ladattavissa ja pelattavissa kaikissa julkaisumaissa. Tämän kanssa samanaikaisesti julkaistaan markkinointikampanjoita valituissa maissa ja markkinointia lisätään asteittain maailmanlaajuisen vetovoiman saavuttamiseksi. Julkaisuvaiheen kesto riippuu pelin laajenemissuunnitelmasta. Koejulkaisu- ja julkaisuvaiheissa pelitiimin koko ei juurikaan kasva tuotantovaiheesta.

Yhtiö tarkkailee pelin menestystä jatkuvasti julkaisun jälkeen. Myös pelejä koskevissa lisenssisopimuksissa saatetaan asettaa peleille esimerkiksi pelin tuottamaan bruttomyyntiin sidottuja tunnuslukuvaatimuksia. Yhtiö lisää tai vähentää pelin julkaisun jälkeistä ylläpitoa ja kehitystä pelin suosion ja arvioitujen menestymismahdollisuuksien perusteella. Mikäli Yhtiö arvioi, että pelin tunnusluvut tai tulevaisuuden näkymät eivät anna aihetta jatkuvalle ylläpidolle ja kehitykselle, voi Yhtiö, sovellettavan lisenssisopimuksen ehdoista riippuen, päättää lopettaa pelin. Lisenssisopimuksen mukaisten mahdollisten tunnuslukuvaatimusten täyttymättä jättäminen voi myös antaa lisenssinantajalle oikeuden sopimuksen ennakkoiseen päättämiseen, mikä myös johtaa pelin lopettamiseen. Yhtiö antaa peliä lopetettaessa pelaajille ilmoituksen tulevasta lopettamisesta ja peli ajetaan tyypillisesti asteittain alas vähintään kuuden kuukauden pituisen jakson aikana. AMC:n kanssa solmitun lisenssisopimuksen päättämisehtoja on kuvattu kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät Sopimukset – Lisenssisopimus AMC:n kanssa”.

GAAS-konsepti

Next Games pyrkii tarjoamaan mobiilipelejä palveluna, jota pelaajat käyttävät pitkään, ja Yhtiö keskittyy edistämään pelaajien pitkäaikaista pysyvyyttä ja sitoutumista peliin. Live-tiimi toimii tiiviissä yhteistyössä sekä sisäisen markkinointitiimin että IP-oikeuksien omistajan kanssa. Pelin julkaisemista seuraa live-vaihe, jossa iso pelille omistettu tiimi on tiiviissä vuorovaikutuksessa pelaajaverkoston kanssa, analysoi pelaajien käyttäytymistä, tekee peliin tarvittavia muutoksia, kehittää edelleen pelin syvyyttä ja ominaisuuksia sekä järjestää pelaajille kampanjoita, promootioita ja muita säännöllisiä tapahtumia, tavoitteenaan saada peli tuntumaan elävältä yleisölle.

Live-vaiheen aikana live-toiminnan, ominaisuuksien kehittämisen ja markkinoinnin tiimit toimivat käsi kädessä ja päivittäisten toimintojen ja ominaisuuksien kehittämisen tiimit ovat keskeisiä ”pelaajafantasioiden” toteuttamisessa. Käyttäen The Walking Dead: No Man’s Landia esimerkkinä, kommunikaatio pelaajayhteisön suuntaan on aktiivista, ja samaan aikaan peliin sisällytetään myös viikoittaisen jakson sisältö ja TV-sarjan hahmot, mikä antaa pelaajille mahdollisuuden elää TV-sarjan kokemukset uudelleen samalla tuoden peliin uusia tapahtumia ja esineitä. TV-sarjan reaaliaikainen integrointi peliin sisältää myös viikoittaisen jakson sisällön esittelyn, eksklusiivisella TV-sarjan näyttelijätiimillä pelaamisen, uusien hahmojen tuomisen peliin sitä myötä, kun ne ensin esiintyvät televisiossa sekä TV-sarjaan sidottuja erikoistapahtumia ja -paketteja. Live-toiminta seuraa tyypillisesti viikkokalenteria, joka sisältää viikoittaisen uusien hahmojen tai hahmojen esineiden esittelyn. Markkinointikampanjat otetaan samanaikaisesti käyttöön sosiaalisen, mobiilin, digitaalisen, ulko- ja TV-mainonnan yhdistelmänä. Pelaajien toimintaa ja markkinoinnin vaikutusta uusien pelaajien hankintaan sekä jo olemassa olevien pelaajien käyttäytymiseen analysoidaan tuloksen maksimoimiseksi.

Markkinointi, pelaajahankinta ja analytiikka

Next Games käyttää useita erilaisia markkinointimenetelmiä pelaajien hankintaan ja sitouttamiseen, ja se investoi merkittävän osan liikevaihdostaan uusien pelaajien hankkimiseen ja vanhojen pelaajien uudelleenaktivoimiseen. Next Games käyttää markkinointikampanjoissaan sosiaalisen median mainonnan, digitaalisen mainonnan, ulkomainonnan, mobiilimainonnan ja televisiomainonnan kanavien yhdistelmää. Kanavat jakautuvat dynaamisiin kanaviin (kuten sosiaalisen median mainonta ja mobiilimainonta) sekä staattisiin kanaviin (kuten ulkomainonta, televisiomainonta ja muut digitaaliset kampanjat). Dynaamisen markkinoinnin kanaviin luetaan sosiaalisen

median markkinointikanavat, kuten Facebook, Instagram ja Twitter; videomainosverkot kuten AdColony ja Unity; sekä hakukonemarkkinoinnin kanavat kuten Google Search, Apple ja App Store Search. Staattisiin markkinointikanaviin luetaan TV-mainonta, kuten mainokset TV-sarjan yhteydessä ja muu demografiadataan perusteella kohdennettu TV-mainonta. Markkinointi vaikuttajien, eli jossakin internet-kanavassa kuten Youtubessa laajan ja kohderyhmältään pelin kanssa yhteensopivan fanikannan omaavien kanavien kautta on myös osa staattista markkinointia. Nämä kanavat julkaisevat arvosteluja, osoittavat kannatustaan tai muuten markkinoivat Next Gamesin pelejä omailla kanavillaan, omalle yleisölleen. Muut staattiset markkinoinnin muodot sisältävät sponsorointia ja ulkomainontaa, esimerkiksi mainostauluja, julisteita ja PR-suhteiden hallintaa. Yhtiön johto uskoo, että tällainen monikanavainen lähestymistapa auttaa pienentämään pelaajahankinnan kokonaiskustannuksia sekä saa aikaan nopeampaa ja kestävämpää kasvua verrattuna siihen, että käytössä olisi rajatumpi määrä markkinointikanavia.

Osana liiketoimintamalliaan, joka keskittyy pelien kehittämiseen ja julkaisemiseen kolmansien osapuolten omistamien massaviihdetuotteiden pohjalta, Next Games käy jatkuvaa vuoropuhelua IP-oikeuksien omistajien kanssa markkinoinnin räätälöimiseksi ja markkinointiyhteistyön lisäämiseksi. Tällaisten keskustelujen ja yleisten operatiivisten tunnuslukujen perusteella Next Games määrittelee markkinointibudjettinsa perustason sekä suuremmat vuotuiset markkinointikampanjat, joita se hyödyntää maksimoidakseen markkinoinnin ja IP-oikeuksien arvon.

The Walking Dead: No Man's Landin markkinoinnin suunnittelu perustuu televisiosarjan sykliin. TV-sarjan syklin kannalta merkittävässä kohdissa, kuten tuotantokauden avaus- ja päätösjaksoissa, Next Games toteuttaa laajamittaisia markkinointikampanjoita, jotka ovat sekä budjetin, että kanavavalikoiman puolesta suurempia, kuin kauden ulkopuolella. Merkittävässä kohdissa Next Games investoi erityisesti staattisiin kanaviin, dynaamisten kanavien tuella. Tällä yhteisvaikutuksella Next Games luo tehokkaan ja vaikuttavan kampanjakokonaisuuden. The Walking Dead: No Man's Landin tapauksessa, Next Games hyödyntää myös TV-sarjan viikkosykliä markkinoinnissaan. Next Games luo jatkuvasti uutta viikoittaisiin jaksoihin sidottua markkinointisisältöä ja grafiikkaa, mikä heijastuu läpi koko markkinointikampanjan eri kanavissa TV-mainonnasta, sosiaaliseen mediaan, ja vaikuttajien luomaan sisältöön. TV-sarjan tapahtumiin sidottuja markkinointisisältöä hyödynnetään erityisesti käyttäjien uudelleenaktivoinnissa käyttäen tarjouksia ja aikarajoitteisia kampanjoita, jonka seurauksena sijoitetulle pääomalle saadaan korkea tuotto. Televisiosarjan kausien välissä ylläpidetään normaaleja pelaajahankintakampanjoita dynaamisia kanavia hyödyntäen, harjoitetaan uudelleenmarkkinointia olemassa olevalle pelaajakannalle, jota pyritään aktivoimaan uudelleen pelin pariin. Tuotantokausien välissä painotus on kustannustehokkaampien markkinointikanavien käytössä.

Next Games analysoi pelaajien toimintaa sekä markkinointinsa vaikutuksia pelaajahankintaan ja olemassa olevien pelaajien käyttäytymiseen. Markkinoinnin vaikutuksen analysoinnissa tärkein käytettävä mittari on sijoitetun pääoman tuotto (return on investment, "ROI"). Markkinoinnin kokonaiskulut kohdennetaan sijoitetun pääoman tuoton maksimoimiseksi riippumatta sisällöstä, kanavasta tai mainonnan muodosta. Next Games seuraa sijoitetun pääoman tuottoa eri pelaajaryhmien osalta päivittäin. Next Games käyttää useita erilaisia analyyttikatyökaluja, joilla Yhtiö pystyy tehokkaasti optimoimaan markkinoinnin tietyille yleisösegmenteille sijoitetun pääoman tuottoennusteen perusteella, sekä reagoimaan nopeasti ja muuttamaan markkinointikulujen kohdentamista jopa saman päivän aikana.

Myynti, jakelu ja pelaajien sitouttaminen

Jakelu

Mobiilipelimarkkinat keskittyvät pääasiassa iOS- ja/tai Android-käyttöjärjestelmille tarkoitettuihin peleihin. Näissä käyttöjärjestelmissä toimivien pelien jakelu tapahtuu verkon markkinapaikoilla, kuten Apple App Storessa (iOS-pelit) ja Google Playssä (Android-pelit). Verkossa on muitakin markkinapaikkoja, mutta Apple App Store ja Google Play ovat selvästi merkittävimmät mobiilipelien jakelualustat liikevaihdolla mitattuna, noin 55 prosentin ja arviolta noin 30 prosentin markkinaosuuksin.⁷⁴ Aasiassa kuitenkin muut alustat, kuten Myapp (jonka omistaa Tencent) ja Baidu, ovat kasvattaneet suosiotaan erityisesti Android-pelien jakelualustoina.

Käyttäjät etsivät ja lataavat pelejä markkinapaikoilta käyttäen niiden sisäänrakennettuja hakutyökaluja, suosikkilistoja ja muita ominaisuuksia. Mobiilipeliyhtiöt usein tavoittelevat ja ylläpitävät hyviä suhteita markkinapaikkoihin, mutta viime kädessä markkinapaikkojen sisäiset päätökset määräävät, mitkä pelit pääsevät

⁷⁴ Perustuu sovelluskauppojen maailmanlaajuiseen käyttöjärjestelmäkohtaiseen bruttomyyntiin. Lähde: App Annie, App Annie Mobile App Forecast: The Path to \$100 Billion, 2016.

esitelyjen pelien joukkoon (eli saavat maksutonta promootiota ja näkyvyyttä markkinapaikoilla) ja pääsevät suosikkilistoille.

Jakelualustan lisäksi kyseiset markkinapaikat tarjoavat integroidun maksujärjestelmän, joiden kautta pelaajat voivat tehdä kätevästi toistuvia pelin sisäisiä ostoksia käyttäen luotettavaa infrastruktuuria. Kyseiset markkinapaikat pidättävät tämän Esitteen päivämääränä itselleen 30 prosenttia pelissä tehdyn ostoksen määrästä ja maksavat loput pelin julkaisijalle. Maksut suoritetaan julkaisijoille kuukausittain yleensä 1–2 kuukautta ostokuukauden päättymisen jälkeen. Markkinapaikat suorittavat maksut julkaisijan haluamassa valuutassa ja huolehtivat mahdollisista valuuttamuunnoksista. Next Games saa maksut suurimmilta markkinapaikoilta Yhdysvaltain dollareina ja euroina.

Compass Point: West ja The Walking Dead: No Man's Land ovat saatavilla iOS- ja Android-käyttöjärjestelmille ja niiden jakelu tapahtuu Apple App Storen ja Google Playn kautta. 31.12.2016 päättyneen tilikauden osalta Next Gamesin virtuaalituotteiden myynnistä peleissä koostuva bruttomyynti koostui Applen ja Googlen suorittamista maksuista, joista Applen osuus oli 58 prosenttia ja Googlen 42 prosenttia.

Pelaajien sitouttaminen ja ansaintamallit

Next Gamesin nykyinen liiketoimintamalli perustuu ilmaiseksi pelattaviin mobiilipeleihin. Yhtiön bruttomyyntistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella 90 prosenttia muodostui virtuaalituotteiden myynnistä peleissä, ja loppuosa mainoksista peleissä. Ilmaiseksi pelattavissa peleissä pelaaja lataa pelin ilmaiseksi ja voi halutessaan tehdä pelin sisäisiä ostoksia, esimerkiksi ostaa keräilyesineitä kuten aseita tai varusteita, ominaisuuksien parannuksia ja päivityksiä sekä nopeuttaa pelissä etenemistä. Yhtiön johto uskoo, että ilmaiseksi pelattaviin peleihin perustuva liiketoimintamalli on kasvattanut mobiilipelien liikevaihtopotentiaalia poistamalla pelaamisen aloittamisen esteitä ja edistämällä ostoksien tekemistä asiakkaan koko pelikokemuksen aikana.

Oikea-aikainen yhteydenpito ja tuki pelaajille ovat olennainen osa pelaajatytyväisyyden ja siten pelaajien sitoutumisen ja pysyvyyden edistämisessä. Next Games on sitoutunut palvelemaan pelaajiaan ja edistämään aktiivista pelaajayhteisöä eri kanavissa, mukaan luettuna pelien sisäinen tuki, pelaajafoorumit ja sosiaalinen media.

Osana pelejään Next Games tarjoaa asiakkailleen monenlaisia virtuaalituotteita. Tavoitteena on luoda peliin sellaista syvyyttä, että innokkaimmat pelaajat käyttävät merkittävästi rahaa pelin kuluessa. Next Games tarjoaa tämän Esitteen päivämääränä The Walking Dead: No Man's Land -pelissä seuraavan laisia virtuaalituotteita:

- *Pelivaluutta.* Pelaajat voivat ostaa pelivaluuttaa, jota käytetään pelin sisäisiin ostoksiin.
- *Etenemisen nopeuttaminen ja kulutushyödykkeet.* Pelaajat voivat maksaa pelissä etenemisen nopeuttamisesta tai hahmonsa ominaisuuksien väliaikaisesta parantamisesta.
- *Kestohyödykkeet.* Pelaajat voivat ostaa uusia tuotteita ja parannuksia, jotka pysyvät heillä koko pelin elinkaaren ajan.

The Walking Dead: No Man's Land käyttää myös ns. Gacha-monetisaatiomallia, jossa pelaajat tekevät pelin sisällä ostoksia, joilla on positiivinen vaikutus mutta joiden tarkkaa sisältöä pelaajat eivät tiedä etukäteen.

Next Games saa liikevaihtoa myös peleihin sijoitettavista mainoksista. Pelin sisäisestä mainoksesta saatava maksu voi perustua näyttökertoihin (aina kun pelaaja katsoo mainoksen), klikkauksiin (aina kun pelaaja klikkaa mainosta) tai latauksiin (aina kun pelaaja klikkaa mainosta ja lataa mainostetun sovelluksen). Sovellusten sisäisissä mainoksissa käytetään monia mainosformaatteja, kuten mainosvideoita. Mainosvideoita voidaan näyttää automaattisesti pelin tietyissä kohdissa tai pelaaja voi katsoa niitä halutessaan. Pelaajia kannustetaan katsomaan mainoksia siten, että mainosvideon katsomisesta voi saada pelin sisäisen palkkion.

Nykyiset ja kehitysvaiheessa olevat pelit

Yleistä

Next Games on tähän mennessä julkaissut kaksi peliä: The Walking Dead: No Man's Landin lokakuussa 2015 ja Compass Point: Westin maaliskuussa 2015. The Walking Dead: No Man's Land tuotti 95 prosenttia ja Compass Point: West jäljelle jäävän 5 prosenttia Yhtiön bruttomyyntistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella. Lisäksi Next Games on hankkinut IP-oikeudet kahden muun pelin kehittämiseen. Yhtiön pelien operatiivisista tunnusluvuista on esitetty lisätietoja kohdassa "Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja ja keskeiset operatiiviset tunnusluvut – Keskeiset operatiiviset tunnusluvut".

The Walking Dead: No Man's Land

Lokakuussa 2015 Next Games julkaisi *The Walking Dead: No Man's Land* -mobiilipelinsä. Peli perustuu amerikkalaiseen *The Walking Dead* -televisiosarjaan, jossa zombien kaltaiset ”walkerit” ovat vallanneet maailman. AMC omistaa IP-oikeudet televisiosarjaan. *The Walking Dead* on yksi maailman suosituimmista televisiosarjoista⁷⁵ ja se on saavuttanut Yhdysvalloissa ensimmäisen sijan katsojalukujen sijoituksissa ABC-, Fox- ja NBC-kanavilla esitettyjen sarjojen kesken⁷⁶. *The Walking Dead* on Twitterin puhutuin televisiosarja 435 000 keskimääräisellä tviittimäärällä per jakso⁷⁷ ja sillä oli 14.1.2017 6 miljoonaa Twitter-seuraajaa⁷⁸, 6 miljoonaa Instagram-seuraajaa⁷⁹ ja 35,9 miljoonaa fania Facebookissa, mikä on enemmän kuin esimerkiksi WWE:llä, Kim Kardashianilla tai Marvelilla oli 14.1.2017⁸⁰. Sarjan meneillään olevalla seitsemännen tuotantokauden ensimmäisellä puoliskolla oli Yhdysvalloissa keskimäärin 16,1 miljoonaa katsojaa jaksoa kohti⁸¹, ja kauden avausjaksolla oli digitaaliset katsojat mukaan lukien 21,5 miljoonaa katsojaa⁸².

Ensijulkaisunsa yhteydessä lokakuussa 2015 *The Walking Dead: No Man's Land* nousi Apple App Storessa Yhdysvalloissa eniten ladatuksi ilmaiseksi peliksi. Se nousi pian tämän jälkeen 50 eniten tuottaneen iPhone-pelin listalle Yhdysvalloissa ja tietyillä muilla markkinoilla. Pelillä oli 31.12.2016 maailmanlaajuisesti noin 16 miljoonaa latausta. Pelin operatiiviset tunnusluvut ovat parantuneet merkittävästi vuoden 2016 aikana. Esimerkiksi 60. päivän retentioluku, 30. päivän konversioluku ja keskimääräinen liikevaihto päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (average revenue per daily active user, ARPDAU) ovat noin kaksinkertaistuneet vuoden 2016 tammikuun ja joulukuun välillä⁸³.

The Walking Dead: No Man's Land on strateginen roolipeli, jossa on laaja ja syvä hahmonkehitys. Pelin piirteisiin kuuluvat ”walker”-joukkojen läpi taistelevien taktisessa vuoropohjaisessa taistelussa, televisiosarjan hahmojen kerääminen ja kehittäminen, oikean tiimin ja varustuksen valitseminen jokaiseen taistelutehtävään, viikkohaasteisiin osallistuminen muiden pelaajien kanssa sekä pelaajien väliset taistelut. Peli sisältää useita pelattavia sisältövirtoja, mukaan lukien pelaajien väliset taistelut, viikoittaiset haasteet, pikatehtävät, jaksosisältö ja TV-jaksoihin perustuvat tehtävät. Pelissä voi suorittaa yli 70 pelin sisäistä saavutusta, joiden suorittaminen kestää pelaajilta kuukausia ja se on ”päättymätön” peli, johon lisätään uutta sisältöä uusilla päivityksillä. Joulukuussa 2016 pelaajakannasta 72 prosenttia oli miehiä ja suhteellisen vanhoja, 25–44-vuotiaiden pelaajien edustaessa 57 prosenttia pelaajakannasta.⁸⁴

Peli on sidottu tiiviisti meneillään olevaan televisiosarjaan; pelaajat voivat esimerkiksi suorittaa tehtäviä, jotka liittyvät suoraan televisiosarjan viimeisiin tapahtumiin. Televisiosarja on nyt edennyt seitsemänteen tuotantokauteensa, ja se on säilyttänyt asemansa yhtenä suosituimmista televisiosarjoista Yhdysvalloissa. Sarjan jatkuvan menestyksen ja AMC Networks, Inc.:in edustajien lausuntojen perusteella Yhtiön johto uskoo, että AMC:n tarkoituksena on tuottaa televisiosarjalle uusia kausia.

Pelin julkaisemisen jälkeen merkittävimpiä kehitysvaiheita ja päivityksiä ovat olleet pelaajien välisten taisteluiden lisääminen maaliskuussa 2016, televisiosarjan päähahmojen sisällyttäminen peliin heinäkuussa 2016 ja tämän jälkeen muiden hahmojen lisääminen säännöllisin väliajoin. Lokakuusta 2016 lähtien televisiosarjaan suoraan liittyvien tehtävien suorittaminen ja uusien hahmojen lisääminen on ajoitettu siten, että ne seuraavat tiiviisti televisiosarjan tapahtumia ja kulkua. Aina kun sarjan uusi jakso esitetään sunnuntaina, Yhtiö avaa pelissä seuraavana maanantaina jaksoon perustuvia uusia ominaisuuksia, kuten televisiosarjassa esiintyneitä hahmoja ja aseita. Tällä tavalla Yhtiö voi jatkaa televisiosarjan tapahtumakulkuja pelissä.

⁷⁵ Vuonna 2016 maailman toiseksi suosituin televisiosarja perustuen Parrot Analyticsin arviointijärjestelmään, joka ottaa katsojamäärien lisäksi huomioon peer-to-peer jakamisen, sosiaalisen median aktiviteetin ja muut tekijät. Lähde: Parrot Analytics, lehdistötiedote, 11.1.2017; Business Insider, Data reveals the 20 most popular TV shows of 2016, 30.12.2016.

⁷⁶ Katsojalukujen sijoitukset Yhdysvalloissa ikäryhmässä 18–49 ajanjaksolla 21.9.2015–3.4.2016. Keskimääräinen katsojamäärä vakiintuneeseen parhaaseen katselu-aikaan (20.00–23.00). Lähde: BART, 2016.

⁷⁷ Ajanjaksolla 31.8.2015–29.5.2016 Yhdysvalloissa. Lähde: Nielsen, TV Season 2015–2016 in Review: The Biggest Social TV Moments, 6.6.2016.

⁷⁸ Twitter, 14.1.2017.

⁷⁹ Instagram, 14.1.2017.

⁸⁰ Facebook, 14.1.2017.

⁸¹ AMC.

⁸² Live +7, kauden ensimmäinen avausjakso, lineaarinen ja epälineaarinen. Lähde: Screener, ‘Walking Dead’ premiere, ‘AHS: Roanoke’ dominate cable Live +7 ratings for Oct. 17-23, 4.11.2016.

⁸³ Käsittää kaikki maantieteelliset alueet, joilla peli on saatavilla. Keskimääräiset kuukausiluvut. ARPDAU pelien sisäisille ostoille.

⁸⁴ Facebook, joulukuu 2016. Jakauma perustuu *The Walking Dead: No Man's Land*:in Facebook-faneihin.

AMC:n kanssa solmitusta lisenssisopimuksesta on esitetty lisätietoja kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Lisenssisopimus AMC:n kanssa”.

Compass Point: West

Maaliskuussa 2015 Next Games julkaisi Compass Point: West -pelin iOS:lle. Tämä villin lännen teemaan perustuva strategiapeli perustuu Yhtiön itse kehittämään pelimaailmaan (toisin sanoen, se ei perustu kolmannen osapuolen IP-oikeuksiin), ja siinä pelaajat taistelevat villin lännen lainsuojattomia ja muita pelaajia vastaan, keräävät oman hahmojoukon kokoamisen mahdollistavia kortteja, yhdistävät voimansa ja osallistuvat taisteluihin yhdessä muiden pelaajien kanssa, sekä rakentavat ja suojelevat omaa kaupunkiaan. Pelaajakanta koostui joulukuussa 2016 noin 82 prosenttia miespuolisista pelaajista ja 56 prosenttia pelaajista oli 25–44-vuotiaita. Peliä oli ladattu 31.12.2016 yhteensä noin 3 miljoonaa kertaa maailmanlaajuisesti ja sen osuus Yhtiön bruttomyynnistä 31.12.2016 päättyneen tilikauden osalta oli 5 prosenttia. Tärkeimpiä päivityksiä ja peliin liittyneitä tapahtumia sen julkaisun jälkeen ovat olleet tiettyjen yhteisöllisten ominaisuuksien lisääminen kesäkuussa 2015 sekä korttipakkaominaisuuden laajennukset ja Android-version julkaiseminen maaliskuussa 2016.

Vaikka tietty ydinryhmä jatkaa edelleen tämän pelin pelaamista, Yhtiö ei enää kehittä tai markkinoi sitä aktiivisesti. Vaikka pelin koejulkaisussa päästiin kohtuullisen houkutteleviin tunnuslukuihin, Yhtiön johdon arvion mukaan peli ei ole menestynyt tätä paremmin pääasiassa siksi, että villin lännen teema ei osoittautunut tarpeeksi houkuttelevaksi saavuttaakseen merkittävää pelaajamäärää.

Kehitysvaiheessa olevat pelit

Kahden julkaistun pelinsä lisäksi Next Games kehittää tämän Esitteen päivämääränä kahta uutta peliä kolmansien osapuolten IP-oikeuksien pohjalta. Yksi näistä peleistä on tämän Esitteen päivämääränä tuotantovaiheessa, ja toinen on konseptointi- ja prototyyppivaiheessa. Yhtiön tavoitteena on julkaista yksi tai useampi peli 12 kuukauden välein vuodesta 2018 alkaen.

Teknologia

Next Games on investoinut merkittävästi teknologia-alustansa kehittämiseen kasvunsa tukemiseksi ja erityisesti tehostaakseen uusien pelien kehittämistä. Next Games hyödyntää peliensä kehittämisessä ja ylläpidossa itse kehittämänsä teknologian ja toimialan johtavien kolmansien osapuolten palvelujen yhdistelmää. Kahden arvostetun ja varsin teknologia-intensiivisen pelin julkaisemisen jälkeen Yhtiön johto uskoo, että se on saavuttanut hyvät suhteet tärkeimpiin teknologiapalvelujen toimittajiinsa. Osoituksena tällaisista suhteista sekä Microsoft että Unity Technologies ovat hiljattain pyytäneet Next Gamesin edustajia pääpuhujiksi vuotuisiin kehittäjäkonferensseihinsä (Microsoft Build ja Unity Unite). Teknologiastrategiansa tehokkaan toteuttamisen ansiosta Next Games on kyennyt kehittämään teknologia-alustan, joka tarjoaa suorituskykyä, vikasetokykyä ja skaalattavuutta pienillä kiinteillä kustannuksilla. Yhtiön johto uskoo, että tämä teknologiakokonaisuus antaa sille kilpailuedun, ja se jatkaa uusien ratkaisujen innovointia sekä olemassa olevien järjestelmien optimointia.

Next Gamesin pelinkehitystiimit toimivat itsenäisesti noudattaen ketteriä ohjelmistokehityspäätöksiä. Pelinkehitystiimit ja teknologiatimi toimivat tiiviissä yhteistyössä Next Gamesin järjestelmäarkkitehtuurin ja teknologia-alustan suunnitteluun ja käyttöön liittyvissä asioissa.

Next Gamesin teknologiakokonaisuuden keskeisiä osia ovat:

- *Pelien kehitysalusta ja pelimoottori.* Next Games kehittää pelejään Unity Technologiesin tarjoamalla Unity-alustalla. Unity Technologies on mobiilipelien kehitysalustojen johtava tarjoaja, ja muutkin mobiilipelien kehittäjät käyttävät laajasti Unity-alustaa ja -pelimoottoria.⁸⁵ Unity-pelimoottori on saatavilla eri käyttöjärjestelmille (mukaan luettuna iOS ja Android) ja se mahdollistaa pelien helpon siirtämisen käyttöjärjestelmien ja laitteiden välillä.
- *Pilvipalvelut.* Kaikki Next Gamesin peli- ja analytiikkapalvelimet on sijoitettu pilveen, eikä Next Games käytä tai hallinnoi omia palvelimia. Next Games käyttää Microsoft Azurea ensisijaisena pilvipalvelunaan, ja Yhtiö on kehittänyt kumppanuuttaan Microsoftin kanssa Compass Point: West -pelin julkaisemisesta

⁸⁵ SourceDNA:n vuoden 2016 ensimmäisen kvartaalin aikana teettämän tutkimuksen mukaan 34 prosenttia maailman tuhannesta suosituimmasta maksuttomasta mobiilipelistä on tehty käyttäen Unity-alustaa, minkä perusteella Unity on suosituin kehitysalusta ja pelimoottori tässä kategoriassa. Unity käyttää lähteenään SourceDNA:n tutkimusta. Lähde: Unity Technologies, yhtiön kotisivut.

alkaen. Ulkoistettujen pilvipalveluiden käytön ansiosta Next Games pystyy joustavasti skaalaamaan resursseja kuormituksen mukaan. Next Games käyttää myös muita pilvipalveluiden tarjoajia, kuten Google Cloudia (analytiikkaan) ja Amazon Web Servicesiä (tiettyihin muihin tehtäviin).

- *Kolmansien osapuolten palvelut.* Next Games käyttää kolmansien osapuolten palveluja kuten Tune, Singular, Paperduty, Datadog ja Logentries muun muassa mainonnan optimointiin, käyttäjien seurantaan sekä alustansa reaaliaikaiseen valvontaan. Kolmansien osapuolten palvelut mahdollistavat sen, että Yhtiö voi keskittyä ydintoimintoihinsa.
- *Yhteinen koodikirjasto.* Next Games on kehittänyt joustavan palvelinjärjestelmän, jota hyödynnetään uusien pelien luomisessa ja julkaisemisessa. Uudet ominaisuudet ja toiminnot lisätään kirjastoon kunkin uuden julkaisun yhteydessä.
- *Analytiikka-alusta.* Next Games on kehittänyt oman analytiikkateknologian, jolla voidaan seurata pelaajien toimia peleissä, mikä auttaa Next Gamesia ymmärtämään paremmin pelaajien käyttäytymistä ja parantamaan käyttökokemusta.
- *Uudet paikkatietopohjaiset teknologiat.* Lume Gamesin Oy:n oston myötä hankitut teknologiat mahdollistava oikean maailman, paikkatiedon ja karttojen käytön tulevilla peleillä. Lume Games Oy:n ja Next Gamesin teknologiat on kehitetty samalle teknologia-alustalle, joka helpottaa järjestelmien integroimista.
- *Avoimen lähdekoodin teknologiat.* Next Games käyttää harkitusti avoimen lähdekoodin teknologioita ja ohjelmistokomponentteja, mikä nopeuttaa pelien kehittämistä ja julkaisemista. Käytössä olevia avoimen lähdekoodin teknologioita ovat muun muassa SignalR, JSON and Microsoft CoreCLR.

Next Gamesin teknologia-alustan avainvahvuudet ovat, että teknologia on pilvipohjainen, modulaarinen ja geneerinen. Yhtiö voi pilvipohjaisen teknologian johdosta helposti skaalata toimintojaan ja lisätä kapasiteettia ottamalla yhteyttä pilvipalvelimen ylläpitäjään sen sijaan, että se joutuisi tekemään merkittäviä investointeja fyysisiin palvelimiin. Modulaarisuus tarkoittaa sitä, että alustalla on useita prosessivaiheita tiedon analysointiin ja esittämiseen, aina perustapahtumatiedoista visualisointiin. Modulaarisen luonteen vuoksi jokainen ratkaisu (moduuli) on helposti korvattavissa toisen palveluntarjoajan ratkaisulla tai tarvittaessa Yhtiö voi jopa rakentaa oman ratkaisunsa. Yhtiön teknologia-alusta tukee lisäksi kaikkia pelejä, jotka on kehitetty Unityllä ja kaikki pelit, jotka käyttävät samaa alustaa kuin edelliset tai samanaikaisesti pyörivät pelit hyötyvät välittömästi saman alustan käytöstä. Tämä tarkoittaa, että Next Games voi hyödyntää olemassa olevaa teknistä alustaa tulevaisuudessa mahdollistaen entistä tehokkaammat julkaisut.

Hakkerointi, tietoturvaloukkaukset ja petokset ovat yhä suurempi huolenaihe mobiilipeliteollisuudessa. Next Gamesilla on vuorokauden ympäri päivystävä tietoturvavastaava, joka valvoo epäilyttävää toimintaa Next Gamesin peleissä ja verkossa. Lisäksi Next Games teettää säännöllisesti ulkoisia auditointeja tarkastaakseen asiakas- ja palvelinteknologiansa tietoturvan. Next Games ei ole tähän päivään mennessä joutunut hakkerointikampanjoiden kohteeksi eikä kohdannut merkittäviä tietoturvaloukkauksia tai suuria teknisiä katkoksia, jotka olisivat vaikuttaneet merkittävästi sen pelien toimintaan. Yhtiön johto uskoo, että tunnettujen ulkoisten pilvipalvelujen tarjoajien käyttö entisestään vähentää tietoturvaloukkausten ja suurten katkosten riskiä.

Henkilöstö

Yhtiön palveluksessa oli 31.12.2015 ja 31.12.2016 päättyneillä tilikausilla keskimäärin yhteensä 53 (2015) ja 69 (2016) työntekijää. Tämän Esitteen päivämääränä Next Gamesilla oli noin 79 työntekijää. Kaikki työntekijät työskentelevät Helsingissä.

Yhtiön osakepohjaisia palkitsemisjärjestelmiä on kuvattu yksityiskohtaisemmin kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Optio-oikeudet*”.

Immateriaalioikeudet ja lisenssit

Omat IP-oikeudet

Yhtiön keskeisiin omiin IP-oikeuksiin lukeutuvat Yhtiön peleihin (mukaan lukien pelien lähdekoodiin) liittyvät tekijänoikeudet, sekä Yhtiön nimeä ja logoa koskevat tavaramerkit. Next Games pyrkii suojaamaan IP-oikeuksiaan valvomalla pääsyä luottamuksellisiin materiaaleihin salassapitomenettelyillä, salassapitosopimuksilla kolmansien osapuolten kanssa, työsopimuksilla ja muilla sopimusjärjestelyillä sekä varmistamaan, että IP-oikeudet siirretään Yhtiölle. Sopimusjärjestelyjen lisäksi Yhtiö suojaa IP-oikeuksiaan tekijänoikeuksien, tavaramerkkien ja verkkotunnusten rekisteröintien sekä liikesalaisuuksien yhdistelmällä. Yhtiö hakee tilanteen mukaan patenttien,

mallien, tekijänoikeuksien, verkkotunnusten, tavaramerkkien ja palvelumerkkien rekisteröintiä EU:ssa, Yhdysvalloissa ja muissa maissa. Next Games myös valvoo yleisesti pääsyä IP-oikeuksiinsa ja muihin luottamuksellisiin tietoihin sekä niiden käyttöä sisäisillä ja ulkoisilla valvontamenetelmillä, mukaan lukien sopimuksiin perustuvat suojaukset työntekijöiden, alihankkijoiden ja kumppaneiden toimintaan liittyen sekä soveltuviin tekijänoikeuslakeihin perustuva suoja.

Pelien lisensointi

Koska Next Gamesin liiketoimintamallin lähtökohtana on lisensoituihin IP-oikeuksiin perustuvien mobiilipelien kehittäminen ja jakelu, pelien lisensointisopimukset ovat olennaisen tärkeitä Yhtiön toiminnalle. Yhtiön solmimissa mobiilipelien lisenssisopimuksissa säännellään tyypillisesti muun muassa lisenssin laajuudesta ja yksinoikeudesta (mukaan luettuna sallitut jakelualustat ja laitteet), kehitysprosessista ja -aikataulusta, rojalteista ja muusta tuotontausta, peliä varten luotujen IP-oikeuksien omistuksesta, sopimuskaudesta ja irtisanomisesta, lakien noudattamisesta (mukaan luettuna tietosuojaa koskevat lait), vakuutusosuudesta, kummankin sopimuspuolen antamista vakuutuksista sekä sopimusrikkomuksista aiheutuvasta korvausvelvollisuudesta.

Merkittävät sopimukset

Lisenssisopimus AMC:n kanssa

Next Games solmi lisenssisopimuksen (*Production License Agreement*) AMC:n kanssa 22.1.2014. AMC on Nasdaq-pörssiin listatun, useita yhdysvaltalaisia kaapelitelevisiokanavia sekä tuotantoyhtiöitä omistavan yhdysvaltalaisen viihdeteollisuusyhtiö AMC Networks, Inc:n konserniyhtiö. Lisenssisopimuksen ehtoja on sen voimassaolon aikana osapuolten toimesta muutettu kolme kertaa, ja viimeisimmät muutokset on tehty 24.2.2017.

Lisenssisopimuksen mukaan AMC myöntää Next Gamesille yksinoikeudellisen lisenssin, jota ei voi siirtää, The Walking Dead -televisiosarjan hyödyntämiseen sarjan teeman mukaisen pelin kehittämisessä, julkaisemisessa ja jakelussa kaikilla mobiilialustoilla (sopimus ei kuitenkaan anna Yhtiölle lisenssiä The Walking Dead -sarjakuvalehtiin, joihin perustuen on julkaistu muita mobiilipelejä). Lisenssi on maailmanlaajuinen. Lisenssin yksinoikeus ei kata ns. kasuaali- ja uhkapelejä; Yhtiön johdon tiedossa ei kuitenkaan ole, että näihin IP-oikeuksiin perustuvia kyseisiin genreihin kuuluvia pelejä olisi valmisteilla. Alkuperäinen sopimuskauti jatkuu helmikuuhun 2021 saakka, ja sopimuskautta jatketaan automaattisesti vuosi kerrallaan, ellei toinen osapuoli irtisano sopimusta 60 päivää ennen kulloinkin voimassa olevan sopimuskauden päättymistä. Lisäksi sopimusta jatketaan automaattisesti 12 kuukauden jaksolla ilman irtisanomismahdollisuutta, mikäli tietyt pelin tuottamaan bruttomyyntiin sidotut taloudelliset kriteerit täyttyvät. Peli täyttää nämä kriteerit tämän Esitteen päivämääränä.

Peliä voidaan myydä pääasiassa suoraan ladattavana sovelluksena verkon markkinapaikoilla, kuten, muttei näihin rajoittuen, Apple App Storessa, Google Playssä ja Amazon Appstoressa, ja AMC:n suostumuksella myös uusien verkossa toimivien jälleenmyyjien kautta. Next Gamesilla on oikeus määrätä pelin hinnoittelusta, mukaan lukien vähittäismyyntihinnasta (jos sellaista käytetään) ja pelin sisäisten ostosten hinnoittelusta, ottaen huomioon vertailukelpoisten pelien vähittäismyynti- ja sisäisten ostosten hinnat, markkinaolosuhteet sekä pyrkimys asemoida peli premium-tuotteeksi.

Ennen samaan viihdetuotteeseen perustuvien uusien mobiilipelien (jatko-osien, jotka sijoittuvat aikaan ennen tai jälkeen aiemman pelin) tuotannon tarjoamista kolmansille tahoille AMC:n on tarjottava Next Gamesille yksinoikeutta neuvotella 30 päivän ajan vilpittömässä mielessä tällaisen tulevan pelin kehittämisestä. Next Games omistaa kaikki peliin liittyvät IP-oikeudet (mukaan lukien aikaisemmin luodut immateriaalioikeudet), lukuun ottamatta AMC:n omistuksessa pysyvää The Walking Dead -televisiosarjaan liittyvää omaisuutta, juonikuviota yms.

Lisenssisopimuksen mukaan AMC:llä on oikeus irtisanoa sopimus välittömin vaikutuksin, jos määräysvalta Next Gamesissa vaihtuu (mukaan luettuna tilanteet, joissa siirtyy yli 50 prosenttia Yhtiön äänivallasta) tai Next Gamesin omaisuus siirtyy kokonaan tai olennaiselta osaltaan (tai sen määräysvalta muuten siirtyy) siten, että Next Games siirtyy AMC:n suoran kilpailijan määräysvaltaan tai AMC katsoo, että määräysvallan vaihtuminen muutoin vaikuttaa olennaisen haitallisesti peliin tai lisenssisopimukseen. Lisenssisopimuksen välittömän purkamisen seurauksena myös oikeus pelin julkaisemiseen siirtyisi AMC:lle (mukaan luettuna pelin jatkokehitys sekä oikeus käyttää lähdekoodia ja muita omaisuuksia).

Kehitysvaiheessa oleviin peleihin liittyvät lisenssisopimukset

Next Games on solminut kaksi muuta lisenssisopimusta, jotka oikeuttavat Yhtiön kehittämään lisää pelejä. Sopimukset antavat Next Gamesille oikeuden kehittää ja julkaista mobiilipelejä, jotka perustuvat kunkin sopimuksen kattamiin IP-oikeuksiin. Toisen sopimuksen alkuperäinen sopimuskauti päättyy neljä vuotta pelin julkaisun jälkeen, ja toisen helmikuussa 2021, ja niiden voimassaoloa voidaan jatkaa. Lisenssit ovat maailmanlaajuisia. Nämä pelit ovat tämän Esitteen päivämääränä tuotanto- sekä konseptointi- ja prototyypivaiheessa, tässä järjestyksessä.

Sopimukset Apple App Storen ja Google Playn kanssa

Yhtiö on solminut useita sopimuksia Applen ja Googlen kanssa liittyen Next Gamesin pelien kehittämiseen ja jakeluun Apple App Store ja Google Play -alustojen kautta. Yhtiön solmimat sopimukset ovat saman sisältöisiä kuin ne vakiosopimukset, jotka Apple ja Google vaativat jokaista sovelluskehittäjää hyväksymään ennen niiden luomien mobiilisovellusten hyväksymistä arvioitavaksi ja jakeluun kyseisillä alustoilla. Sopimuksilla määrätään sovellusten kehittämisestä, mainonnasta, jakelusta ja käytöstä näillä alustoilla, ja ne sisältävät monenlaisia rajoituksia liittyen sovellusten sisältöön, käyttäjätietojen hyödyntämiseen jne. Sopimusten mukaan Apple App Store ja Google Play tarjoavat sovellusten sisäisiä maksujärjestelmiä sekä hoitavat maksujen keräämisen sovelluksen julkaisijan (esimerkiksi Next Gamesin) puolesta. Sekä Apple että Google pidättävät 30 prosenttia julkaistun sovelluksen tuottamasta liikevaihdosta, ja loppuosa maksetaan sovelluksen julkaisijalle. Sopimukset antavat jakelualustojen ylläpitäjille laajat oikeudet poistaa oman harkintansa mukaan sovelluksia, joiden ne esimerkiksi katsovat rikkovan sopimuksia tai niiden yleisiä käyttöehtoja. Sopimukset myös antavat Googlle ja Applelle laajan oikeuden irtisanoa sopimukset.

Azure

Yhtiö on solminut useita sopimuksia Microsoftin ja/tai tämän tytäryhtiöiden kanssa, mikä mahdollistaa Yhtiölle erilaisten tuotteiden ja palveluiden lisensoinnin ja/tai ostamisen Microsoftilta sekä Microsoft Azure -tilauksen. Sopimukset määrittelevät esimerkiksi tilausmenettelyn, hinta- ja maksuehdot, vastuut ja luottamuksellisen tiedon käsittelyn. Sopimukset sisältävät erilaisia irtisanomisehtoja, jotka yleisesti mahdollistavat kirjallisen irtisanomisen ilman erillisiä perusteita riittävien päivien irtisanomisajalla ja/tai perusteilla, yleisesti 30 päivän oikaisujaksolle ehdollisena, edellyttäen että rikkomus on oikaistavissa. Tietty sopimukset antavat myös Microsoftille oikeuden muuttaa tai päättää palvelunsa lainsäädännöllisistä syistä.

Sopimukset Pääjärjestäjän kanssa

Next Games odottaa solmivansa Pääjärjestäjän kanssa sopimuksen Hyväksyttynä Neuvonantajana toimimisesta 14.3.2017 mennessä ja odottaa solmivansa Pääjärjestäjän kanssa arviolta 23.3.2017 Järjestämissopimuksen Listautumisantiin liittyen. Tästä on esitetty lisätietoja kohdassa ”Listautumisannin järjestäminen”.

Osakassopimus

Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiön kaikki osakkeenomistajat ja Yhtiö itse ovat osapuolina 13.10.2015 päivätyssä osakassopimuksessa (”**Osakassopimus**”), jolla määrätään Next Gamesin hallintoon liittyvistä asioista sekä osakkeenomistajien oikeuksista ja velvollisuuksista Yhtiön osakkeenomistajina. Ehtojensa mukaisesti Osakassopimus raukeaa Listautumisannin toteutuessa, lukuun ottamatta tiettyjä ehtoja, jotka koskevat muun muassa perustajaosakkaiden (”**Perustajat**”) työskentelyvelvoitetta sekä tähän liittyvää Perustajien omistamiin Osakkeisiin kohdistuvaa takaisinosto-oikeutta (lisätietoja kohdassa ”*Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat – Perustajat*”) sekä IP-oikeuksia koskevia ehtoja, mukaan luettuna Perustajien vahvistus, että allekirjoittamalla Osakassopimuksen he siirtävät Yhtiölle kaikki oikeutensa, omistusoikeutensa ja osuutensa hallussaan oleviin IP-oikeuksiin, jotka on luotu Next Gamesin toimintojen tai liiketoiminnan yhteydessä ja että heillä ei ole vaatimuksia Next Gamesia kohtaan liittyen tällaisiin IP-oikeuksiin (Next Gamesin IP-oikeudet on kuvattu kohdassa ”*Yhtiön liiketoiminta – Immateriaalioikeudet ja lisenssit*”).

Kiinteistöt ja vuokraoikeudet

Next Games ei omista kiinteistöjä tai kiinteää omaisuutta. Next Games on vuokralaisena noin 625 neliömetrin toimistotiloissa Helsingissä ja Next Gamesin kaikki työntekijät ja toiminnot on tämän Esitteen päivämääränä sijoitettu näihin tiloihin. Yhtiön johdon käsityksen mukaan sellaisia ympäristöseikkoja, jotka voisivat vaikuttaa Next Gamesin mahdollisuuksiin käyttää aineellisia käyttöomaisuushyödykkeitä, ei ole.

Sääntely

Next Gamesiin ja muihin verkossa liiketoimintaa harjoittaviin yrityksiin sovelletaan EU:ssa ja muissa maissa lakeja ja määräyksiä, jotka koskevat muun muassa kuluttajansuojaa, immateriaalioikeuksia sekä virtuaalituotteita ja -valuuttoja, ja nämä lait ja määräykset muuttuvat ja kehittyvät jatkuvasti.

Next Gamesiin sovelletaan myös EU:n ja muiden maiden säädöksiä liittyen pelaajien yksityisyyden ja käyttäjätietojen suojaan. Esimerkiksi keväällä 2016 annettu Tietosuoja-asetus tulee voimaan 25.5.2018. Tietosuoja-asetusta sovelletaan pääsääntöisesti kaikkeen henkilötietojen käsittelyyn, jolla tarkoitetaan tunnistettavissa olevaa henkilöä (rekisteröityä) koskevien tietojen mitä tahansa käsittelyä EU:n sisällä. Tietosuoja-asetusta sovelletaan myös tavaroiden ja palvelujen tarjoamiseen EU:ssa sekä rekisteröityjen käyttäytymisen seurantaan EU:n sisällä riippumatta yrityksen kotipaikasta.

Myös COPPA-laki sääntelee alle 13-vuotiaiden lasten henkilökohtaisten tietojen keräämistä, käyttöä ja ilmaisemista. Next Gamesilla ei ole yhtään alle 13-vuotiaille lapsille suunnattua peliä ja se pyrkii kontrolloimaan pelaajiensa ikää esimerkiksi omilla käyttöehdoillaan, joissa kielletään alle 13-vuotiaita henkilöitä lataamasta tai pelaamasta Next Gamesin pelejä, sekä Apple App Store ja Google Play -alustojen ikärajamerkinnöin. Yhtiön käsityksen mukaan sen toiminta on alan käytäntöjen mukaista ja täyttää COPPA-lain vaatimukset. Jos Yhdysvaltain viranomaiset katsoisivat toisin ja Yhtiön katsottaisiin rikkovan COPPA-lakia, epäonnistuminen lain noudattamisessa kasvattaisi sen kustannuksia, altistaisi sen kalliille ja huomiota herättäville viranomaistutkimuksille, ja voisi johtaa merkittäviin sakkoihin.

Next Games esittää peliensä yhteydessä yksityisyyden suojaa koskevat periaatteet ja käyttöehdot, jotka kuvaavat sen käytäntöjä pelaajien tietojen käytössä, käsittelyssä ja ilmaisemisessa. Lisäksi Next Games käsittelee tiettyjä henkilötietoja (kuten IP-osoitteita) analytiikkaa varten. Tällainen käsittely tapahtuu pääasiassa Yhdysvalloissa sijaitsevilla palvelimilla ja yhtiöissä, jotka on hyväksytty EU:n ja Yhdysvaltain väliseen Privacy Shield -ohjelmaan.

Oikeudenkäynnit, hallintomenettelyt ja välimiesmenettelyt

Edellisten 12 kuukauden aikana ei ole ollut hallintomenettelyjä, oikeudenkäyntejä tai välimiesmenettelyjä (mukaan lukien meneillään olevat ja sellaiset menettelyt, joiden alkamisen uhasta Next Games on tietoinen), joilla voi olla tai on ollut merkittävä vaikutus Next Gamesin taloudelliseen asemaan tai kannattavuuteen.

Oikeudellinen rakenne

Tämän Esitteen päivämääränä Next Games on emoyhtiö konsernissa, johon kuuluvat Next Gamesin lisäksi sen kaksi kokonaan omistamaa tytäryhtiötä, Lume Games Oy, jonka se osti 28.2.2017, ja Next Games Germany GmbH, joka on saksalainen tytäryhtiö vailla liiketoimintaa. Lisäksi Next Games omistaa yhteensä 284 570 suomalaisen pelistudion Armada Interactive Oy:n kantaosaketta, ja ne edustavat noin 9,5 prosenttia kaikista Armada Interactive Oy:n osakkeista tämän Esitteen päivämääränä täysi laimennusvaikutus huomioon ottaen.

Vakuutukset

Next Games uskoo, että sen vakuutus sopimukset antavat toimialan tavanomaisten käytäntöjen mukaisen vakuutussuojan, joka kattaa sen toiminnan eri osa-alueita, kuten henkilöstön, omaisuuden, liiketoiminnan keskeytymisen sekä tietyn vastuun kolmansille osapuolille ja rikollisen toiminnan. Lisäksi Yhtiöllä on solmimiensa IP-oikeuksiin liittyvien lisenssisopimusten edellyttämä vakuutussuoja (mukaan lukien suoja hakkerointia vastaan).

ERÄITÄ TALOUDELLISIA TIETOJA

Seuraavissa taulukoissa on esitetty eräitä Next Gamesin taloudellisia tietoja 31.12.2016 ja 31.12.2015 päättäneiltä tilikausilta. Nämä tiedot ovat peräisin Next Gamesin tilintarkastetusta tilinpäätöksestä 31.12.2016 päättäneeltä tilikaudelta ja siihen sisältyvistä tilintarkastetuista vertailutiedoista 31.12.2015 päättäneeltä tilikaudelta. Tilinpäätös ja siihen sisältyvät vertailutiedot on laadittu Suomalaisen Kirjanpitoikäytännön mukaisesti ja ovat Esitteen liitteenä. 31.12.2016 päättäneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen sisältyviä 31.12.2015 päättäneeltä tilikaudelta laadittuja vertailutietoja on oikaistu sisällyttämällä niihin 225 tuhannen euron suuruinen markkinointikulujaksotus, joka ei sisällynyt lakisääteiseen 31.12.2015 päättäneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen sekä rahoituslaskelma, jota ei aiemmin ole esitetty. Lisätietoja oikaisusta ja rahoituslaskelman laatimisesta on esitetty tämän Esitteen kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen – Taloudelliset tiedot”.

Tässä esitetyt eräät taloudelliset tiedot tulee lukea yhdessä kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen – Taloudelliset tiedot”, ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema” esitettyjen tietojen sekä muualla tässä Esitteessä esitetyn Next Gamesin tilintarkastetun tilinpäätöksen ja siihen sisältyvien tilintarkastettujen vertailutietojen kanssa, mukaan lukien sen liitetiedot.

Tuloslaskelma

	1.1. – 31.12.	
	2016	2015
1 000 euroa	(tilintarkastettu)	
Liikevaihto	31 112	9 708
Valmistus omaan käyttöön	254	-
Liiketoiminnan muut tuotot	1 238 ⁽¹⁾	262
Ostot ja palvelut		
Ulkopuoliset palvelut	-22 860	-8 964
Ostot ja palvelut yhteensä	-22 860	-8 964
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-3 864	-3 107
Henkilösivukulut		
Eläkekulut	-747	-596
Muut henkilösivukulut	-191	-124
Henkilöstökulut yhteensä	-4 802	-3 827
Poistot ja arvonalentumiset		
Suunnitelman mukaiset poistot	-427	-394
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-427	-394
Liiketoiminnan muut kulut	-6 096	-3 829
Liiketappio	-1 582	-7 043
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Muilta	0	361
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Muille	-62	-190
Tappio ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-1 644	-6 872
Laskennalliset verot	2 400	-
Tilikauden voitto (tappio)	756	-6 872

⁽¹⁾ Sisältää aineettoman oikeuden myyntivoiton 1,0 miljoonaa euroa

Tase

	1.1. – 31.12.	
	2016	2015
1 000 euroa	(tilintarkastettu)	
Vastaavaa		
Pysyvät vastaavat		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	32	45
Muut aineettomat hyödykkeet	579	666
Aineettomat hyödykkeet yhteensä	611	711
Aineelliset hyödykkeet		
Koneet ja kalusto	143	157
Aineelliset hyödykkeet yhteensä	143	157
Sijoitukset		
Osuudet saman konsernin yrityksissä	28	28
Muut osakkeet ja osuudet	1 074	0
Sijoitukset yhteensä	1 101	28
Pysyvät vastaavat yhteensä	1 855	897
Vaihtuvat vastaavat		
Pitkäaikaiset saamiset		
Saamiset saman konsernin yrityksiltä	14	6
Muut saamiset	258	257
Siirtosaamiset	480	-
Laskennalliset verosaamiset	2 400	-
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	3 152	263
Lyhytaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	4 044	2 419
Muut saamiset	86	217
Siirtosaamiset	1 786	396
Lyhytaikaiset saamiset yhteensä	5 916	3 031
Rahat ja pankkisaamiset	3 638	4 624
Vaihtuvat vastaavat yhteensä	12 706	7 918
Vastaavaa yhteensä	14 561	8 815
Vastattavaa		
Oma pääoma		
Osakepääoma	3	3
Muut rahastot		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	15 783	15 776
Muut rahastot yhteensä	15 783	15 776
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-11 133	-4 261
Tilikauden voitto (tappio)	756	-6 872
Oma pääoma yhteensä	5 408	4 646
Vieras pääoma		
Pitkäaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	775	426
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	775	426
Lyhytaikainen vieras pääoma		
Saadut ennakot	2 482	-
Ostovelat	1 178	1 883
Muut velat	128	149
Siirtovelat	4 591	1 711
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	8 378	3 743
Vieras pääoma yhteensä	9 153	4 169
Vastattavaa yhteensä	14 561	8 815

Rahoituslaskelmaa koskevia tietoja

	1.1. – 31.12.	
	2016	2015
1 000 euroa	(tilintarkastettu)	
Liiketoiminnan rahavirta	-879	-6 710
Investointien rahavirta	-423	-91
Rahoituksen rahavirta	356	9 561
Valuuttakurssien vaikutus rahavaroihin	-40	97
Rahavarojen muutos	-986	2 856
Rahavarat tilikauden alussa	4 624	1 667
Fuusiossa saadut rahavarat	-	102
Rahavarat tilikauden lopussa	3 638	4 624

Keskeiset taloudelliset tunnusluvut

Next Games seuraa useita tunnuslukuja, joita se käyttää liiketoimintansa tuloskehityksen mittaamiseen. Tunnuslukuihin sisältyy myös vaihtoehtoisia tunnuslukuja. Lisätietoja vaihtoehtoisista tunnusluvuista ja niiden määrittämisestä on kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen – Vaihtoehtoiset tunnusluvut” sekä kohdissa ”Eräitä taloudellisia tietoja – Tiettyjen vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttämisen”. Seuraavassa taulukossa esitetään Yhtiön keskeiset taloudelliset tunnusluvut 31.12.2016 ja 31.12.2015 päättyneiltä tilikausilta.

	1.1. – 31.12.	
	2016	2015
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)	
Liikevaihto ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	31 112	9 708
Bruttomyynti ⁽²⁾ (tuhatta euroa)	33 593	9 708
Myyntikate ⁽³⁾ (tuhatta euroa)	8 252	744
Myyntikateprosentti (% liikevaihdosta)	27 %	8 %
Käyttökate ⁽⁴⁾ (tuhatta euroa)	-1 155	-6 649
Käyttökateprosentti (% liikevaihdosta)	-4 %	-68 %
Oikaistu käyttökate ⁽⁵⁾ (tuhatta euroa)	-709	-6 649
Oikaistu käyttökateprosentti (% bruttomyyntistä)	-2 %	-68 %
Liiketappio ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	-1 582	-7 043
Liiketappioprosentti (% liikevaihdosta)	-5 %	-73 %
Tilikauden voitto (tappio) ⁽¹⁾ (tuhatta euroa)	756	-6 872
Omavaraisuusaste ⁽⁶⁾ (%)	45 %	53 %
Osakekohtainen tulos, laimentamaton ⁽⁷⁾ (euroa)	0,06	-0,70
Osakekohtainen tulos, laimennettu ⁽⁸⁾ (euroa)	0,06	-
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	69	53

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

Tunnuslukujen laskentakaavat

⁽²⁾ Bruttomyynti	=	Liikevaihto oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon muutoksella
⁽³⁾ Myyntikate	=	Liikevaihto vähennettynä ostoilla ja palveluilla
⁽⁴⁾ Käyttökate	=	Liikevoitto (-tappio) lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla
⁽⁵⁾ Oikaistu käyttökate	=	Käyttökate oikaistuna Jaksotetun Myyntitulon ja Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutoksilla sekä oikaistuna pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitoilla (-) ja tappioilla (+)
⁽⁶⁾ Omavaraisuusaste	=	$\frac{\text{Oma pääoma yhteensä}}{\text{Taseen loppusumma - Saadut ennakot}} \times 100$
⁽⁷⁾ Osakekohtainen tulos, EPS, laimentamaton	=	Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä. Tunnusluku on laskettu käyttämällä Yhtiön osakkeenomistajille toteutetun maksuttoman osakeannin johdosta oikaistua Osakkeiden lukumäärää. Yhtiön hallitus teki valtuutuksen nojalla päätöksen maksuttomasta osakeannista 23.2.2017 Listautumiseen liittyvien järjestelyiden yhteydessä.
⁽⁸⁾ Osakekohtainen tulos, EPS, laimennettu	=	Tilikauden voitto (tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä, johon on lisätty potentiaalisten laimentavien osakkeiden lukumäärä. Tunnusluku on laskettu käyttämällä Yhtiön osakkeenomistajille toteutetun maksuttoman osakeannin johdosta oikaistua Osakkeiden lukumäärää. Yhtiön hallitus teki valtuutuksen nojalla päätöksen maksuttomasta osakeannista 23.2.2017 Listautumiseen liittyvien järjestelyiden yhteydessä.

Tiettyjen vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen

Seuraavassa taulukossa esitetään bruttomyyntin täsmäytykset liikevaihtoon ja käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytykset liikevoittoon (-tappioon) mainituilla tilikausilla:

	1.1. – 31.12.	
	2016	2015
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)	
1 000 euroa		
Liikevaihto ⁽¹⁾	31 112	9 708
Jaksotetun Myyntitulon muutos	2 482	-
Bruttomyynti	33 593	9 708
Liikevaihto ⁽¹⁾	31 112	9 708
Ostot ja palvelut ⁽¹⁾	-22 860	-8 964
Myyntikate	8 252	744
Liiketappio ⁽¹⁾	- 1 582	-7 043
Poistot ja arvonalentumiset ⁽¹⁾	427	394
Käyttökate	-1 155	-6 649
Jaksotetun Myyntitulon muutos	2 482	-
Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutos	-1 073	-
Pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitot (-) ja tappiot (+)	-963	-
Oikaistu käyttökate	-709	-6 649

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

Lisätietoja vaihtoehtoista tunnusluvuista on esitetty kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja tiettyjen muiden tietojen esittäminen – Vaihtoehtoiset tunnusluvut”.

Tiettyjä kahdentoista kuukauden jaksojen taloudellisia tietoja

Seuraavassa taulukossa esitetään 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kahdentoista kuukauden jaksoilta Next Gamesin liikevaihdon, bruttomyyntin, käyttökateen ja oikaistun käyttökateen kehittyminen ja bruttomyyntin täsmäytykset liikevaihtoon sekä käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytykset liiketappioon mainituilla ajanjaksoilla.

	Päättyneeltä kahdentoista kuukauden jaksolta			
	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)			
1 000 euroa				
Liikevaihto ja bruttomyynti				
Liikevaihto	15 248	21 249	27 082	31 112 ⁽¹⁾
Jaksotetun Myyntitulon muutos	1 266	980	1 310	2 482
Bruttomyynti	16 515	22 228	28 392	33 593
Liiketappio, käyttökate ja oikaistu käyttökate				
Liiketappio	-8 762	-7 031	-4 538	-1 582 ⁽¹⁾
Poistot ja arvonalentumiset	482	411	423	427 ⁽¹⁾
Käyttökate	-8 280	-6 620	-4 114	-1 155
Jaksotetun Myyntitulon muutos	1 266	980	1 310	2 482
Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutos	-541	-426	-566	-1 073
Pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitot (-) ja tappiot (+)	-	-	-	-963
Oikaistu käyttökate	-7 555	-6 066	-3 371	-709
Prosenttiosuus liikevaihdosta				
Käyttökateprosentti	-54 %	-31 %	-15 %	-4 %
Liiketulosprosentti	-57 %	-33 %	-17 %	-5 %
Prosenttiosuus bruttomyyntistä				
Oikaistu käyttökateprosentti	-46 %	-27 %	-12 %	-2 %

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

Tiettyjä vuosineljänneksien taloudellisia tietoja

Seuraavassa taulukossa esitetään 31.12.2015, 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kolmen kuukauden jaksoilta Next Gamesin liikevaihdon, bruttomyyntin, myyntikatteen, käyttökateen, oikaistun käyttökateen ja liikevoiton (-tappion) kehittyminen ja bruttomyyntin täsmäytykset liikevaihtoon sekä käyttökateen ja oikaistun käyttökateen täsmäytykset liikevoittoon (-tappioon) mainituilla ajanjaksoilla.

	Päättyneeltä kolmen kuukauden jaksolta				
	31.12.2015	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
1 000 Euroa	(tilintarkastamaton)				
Liikevaihto ja bruttomyynti					
Liikevaihto	7 360	5 586	7 200	6 935	11 390
Jaksotetun Myyntitulon muutos	-	1 266	-287	330	1 172
Bruttomyynti	7 360	6 852	6 914	7 266	12 562
Myyntikate					
Liikevaihto	7 360	5 586	7 200	6 935	11 390
Ostot ja palvelut	-6 023	-5 531	-5 205	-4 514	-7 609
Myyntikate	1 338	54	1 996	2 421	3 781
Liikevoitto (-tappio), käyttökate ja oikaistu käyttökate					
Liikevoitto (-tappio)	-1 393	-3 107	-455	418	1 563
Poistot ja arvonalentumiset	106	99	107	110	110
Käyttökate	-1 287	-3 008	-348	528	1 672
Jaksotetun Myyntitulon muutos	-	1 266	-287	330	1 172
Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien muutos	-	-541	115	-140	-507
Pysyvien vastaavien hyödykkeiden myyntivoitot (-) ja tappiot (+)	-	-	-	-	-963
Oikaistu käyttökate	-1 287	-2 283	-519	718	1 375
Prosenttiosuus liikevaihdosta					
Myyntikateprosentti	18 %	1 %	28 %	35 %	33 %
Käyttökateprosentti	-17 %	-54 %	-5 %	8 %	15 %
Liiketulosprosentti	-19 %	-56 %	-6 %	6 %	14 %
Prosenttiosuus bruttomyyntistä					
Oikaistu käyttökateprosentti	-17 %	-33 %	-8 %	10 %	11 %

LIIKETOIMINNAN TULOS JA TALOUDELLINEN ASEMA

Seuraava katsaus Next Gamesin liiketoiminnan tuloksesta ja taloudellisesta asemasta tulee lukea yhdessä muualla tässä Esitteessä esitetyn Next Gamesin tilintarkastetun tilinpäätöksen ja siihen sisältyvien tilintarkastettujen vertailutietojen kanssa. Katsaus sisältää tulevaisuutta koskevia lausumia, joihin liittyy riskejä ja epävarmuutta. Sijoitusta harkitsevia kehoitetaan tutustumaan Esitteen kohtiin ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Tulevaisuutta koskevat lausumat”, ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen” ja ”Riskitekijät”, joissa kuvattujen tärkeiden tekijöiden seurauksena toteutuvat tulokset voivat poiketa olennaisesti tulevaisuutta koskevissa lausumissa esitetyistä tai niistä pääteltävistä tuloksista.

Yleistä

Next Games on lisensoituihin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Next Gamesin missio on olla suunnannäyttäjä massaviihdetuotteiden pohjalta luotavien, sitouttavien ja sosiaalisten mobiilipelien alalla. Yhtiön pelit kehitetään mobiililaitteille ja niitä voi ladata ilmaiseksi, mutta virtuaalituotteiden ostaminen peleissä tapahtuu oikealla rahalla.

Next Gamesin nykyinen liiketoimintamalli perustuu tunnettujen viihdetuotteiden lisenssioikeuksien hankkimiseen ja mobiilipelien kehittämiseen tällaisten viihdetuotteiden pohjalta. Next Games toimii myös omien peliensä julkaisijana pyrkien tarjoamaan mobiilipelejä GAAS-konseptinsa mukaisesti. Tältä pohjalta muodostuu aktiivinen ja sitoutunut pelaajakunta, joka saa pitkäaikaista arvoa pelipalvelusta ja on valmis ostamaan pelin sisällä myytäviä tuotteita pitkän ajanjakson ajan. Next Games asettaa pelaajat etusijalle, jolloin pelaajatytyväisyys, korkea sitoutumisaste ja viime kädessä monetisaatio perustuvat elävään ja jatkuvasti kehittyvään pelikokemukseen.

Yhtiö on tähän mennessä julkaissut kaksi kriitikoiden kehumaa peliä (The Walking Dead: No Man’s Land ja Compass Point: West), ja se on hankkinut IP-oikeuksia uusien pelien kehittämiseen. Next Gamesin johto uskoo, että sen henkilöstö, liiketoiminta-alusta ja prosessit mahdollistavat liiketoimintamallin monistamisen ja skaalaamisen näitä uusia pelejä varten.

Next Gamesin nykyinen liiketoimintamalli perustuu ilmaiseksi pelattaviin mobiilipeleihin. Ilmaiseksi pelattavissa peleissä pelaaja lataa pelin ilmaiseksi ja voi halutessaan ostaa pelin sisällä virtuaalituotteita, esimerkiksi keräilyesineitä kuten aseita tai varusteita, ominaisuuksien parannuksia ja päivityksiä sekä nopeuttaa pelissä etenemistä.

Next Gamesin liikevaihto muodostuu pääasiassa virtuaalituotteiden myynnistä käyttäjille. Käyttäjät voivat ostaa virtuaalituotteita pelikokemuksensa parantamiseksi ja laajentamiseksi. Virtuaalituotteet voidaan jakaa kesto- ja kulutushyödykkeisiin. Kulutushyödykkeet kulutetaan heti (kuten pelin nopeutukset ja tehon lisäykset) ja pelaaja saa niistä välitöntä hyötyä. Next Games tarjoaa peleissään myös kesto- ja kulutushyödykkeitä. Pelaaja voi käyttää näitä hyödykkeitä pitkään ja niiden ostohinta on yleensä korkeampi kuin kulutushyödykkeillä. Kesto- ja kulutushyödykkeet tuloutetaan kussakin pelissä maksavan pelaajan, hyödykkeen tai hyödykeryhmän arvioidun elinkaaren aikana. Next Games tarjoaa peleissään myös virtuaalivaluutta. Virtuaalivaluutta voi käyttää ainoastaan virtuaalisten hyödykkeiden ostamiseen eikä pelaaja voi nostaa sitä takaisin. Tiettyssä pelissä ostettua virtuaalivaluutta ei voi käyttää muissa peleissä. Virtuaalivaluutan myynnistä saadut tuotot tuloutetaan liikevaihtona sitä mukaa kun pelaaja käyttää virtuaalivaluutta virtuaalisten hyödykkeiden ostamiseen.

Next Gamesille kertyy liikevaihtoa myös peleihin sijoitettavista mainoksista. Mainoksesta saatava maksu voi perustua näyttökertoihin (aina kun pelaaja näkee mainoksen), klikkauksiin (aina kun pelaaja klikkaa mainosta) tai latauksiin (aina kun pelaaja klikkaa mainosta ja lataa mainostetun sovelluksen). Virtuaalituotteiden ostaminen on tapahtunut vuosina 2015–2016 Apple App Store ja Google Play -alustojen kautta. Nämä alustat veloittavat vakioehtojensa perusteella tyypillisesti 30 prosenttia keräämistään maksuista verojen jälkeen. Next Games käsittelee näiden transaktioiden bruttomäärän, mahdollisiin pysyviin tuotteisiin liittyvät jaksotukset huomioiden, liikevaihtona ja kirjaa alustakumppaneille maksamansa provisiot otot ja palvelut -erään tuloslaskelmassa.

Yhtiön bruttomyyntistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella 90 prosenttia muodostui virtuaalituotteiden myynnistä peleissä. Bruttomyyntillä tarkoitetaan pelaajien kaudella ostamien virtuaalihuödykkeiden, virtuaalivaluutan ja pelien sisäisten palveluiden sekä kauden aikana näytettyjen pelin sisäisten mainosten tuoton yhteenlaskettua euromäärää, ja se lasketaan oikaisemalla kauden liikevaihtoa Jaksotetun Myyntitulon kauden aikaisen muutoksen määrällä.

Keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja ja keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Next Games seuraa tiettyjä taloudellisia ja operatiivisia tunnuslukuja, joiden avulla Next Games arvioi ja johtaa liiketoimintaansa sekä mittaa Next Gamesin kykyä kasvattaa, ylläpitää ja monetisoida pelaajaverkostoaan. Yhtiön johto pitää näitä tunnuslukuja hyödyllisinä verratessa taloudellisia tietoja raportointijaksojen välillä. Tunnuslukujen laskennasta on esitetty lisätietoja kohdassa ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja tiettyjen muiden tietojen esittäminen – Keskeiset operatiiviset tunnusluvut” ja ”Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja tiettyjen muiden tietojen esittäminen – Vaihtoehtoiset tunnusluvut” sekä kohdissa ”Eräitä taloudellisia tietoja – Tiettyjen vaihtoehtoisten tunnuslukujen täsmäyttäminen”.

Eräitä keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja

Liikevaihto ja bruttomyynti

Seuraavassa taulukossa esitetään Yhtiön liikevaihto ja bruttomyynti 31.12.2015, 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kolmen kuukauden jaksoilta.

Päättyneeltä kolmen kuukauden jaksolta					
	31.12.2015	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
1 000 euroa	(tilintarkastamaton)				
Liikevaihto	7 360	5 586	7 200	6 935	11 390
Bruttomyynti	7 360	6 852	6 914	7 266	12 562

Liikevaihdon ja bruttomyyntin kehitys on perustunut pääasiassa Next Gamesin tärkeimmän pelin, The Walking Dead: No Man’s Landin, kasvuun. The Walking Dead: No Man’s Land -pelin lokakuussa 2015 tapahtuneen julkaisemisen jälkeen Yhtiö keskitti vuoden 2016 suurimman osan aikana voimavaroja tämän pelin kehittämiseen. Peliin tehtiin merkittäviä parannuksia 30.6.2016 ja 30.9.2016 päättyneillä kolmen kuukauden jaksoilla, ja parannusten positiivinen vaikutus näkyi erityisesti 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla, jonka aikana bruttomyynti kasvoi 73 prosenttia verrattuna 30.9.2016 päättyneeseen kolmen kuukauden jaksoon ja 71 prosenttia verrattuna 31.12.2015 päättyneeseen kolmen kuukauden jaksoon. Liikevaihtoon ja bruttomyyntiin 31.12.2015 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla vaikutti positiivisesti The Walking Dead: No Man’s Landin julkaiseminen kyseisen jakson aikana.

Compass Point: West julkaistiin maaliskuussa 2015 ja sitä kehitettiin edelleen aktiivisesti vuoden 2016 alkupuolella. Yhtiö päätti kuitenkin luopua pelin aktiivisesta kehittämisestä 31.3.2016 päättyneen kolmen kuukauden jakson jälkeen. Compass Point: West tuottaa edelleen liikevaihtoa ja bruttomyyntiä, mutta liikevaihdon ja bruttomyyntin kasvu 31.3.2016 jälkeen perustuu yksinomaan The Walking Dead: No Man’s Landin kehitykseen.

Myyntikate

Seuraavassa taulukossa esitetään Yhtiön myyntikate ja myyntikateprosentti 31.12.2015, 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kolmen kuukauden jaksoilta.

Päättyneeltä kolmen kuukauden jaksolta					
	31.12.2015	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
	(tilintarkastamaton)				
Myyntikate (tuhatta euroa)	1 338	54	1 996	2 421	3 781
Myyntikateprosentti (% liikevaihdesta)	18 %	1 %	28 %	35 %	33 %

Myyntikatteen kehitys on perustunut pääasiassa The Walking Dead: No Man’s Landiin. Yhtiö panosti merkittävästi pelaajahankintaan ja markkinointiin 31.3.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla. Nämä panostukset liittyivät The Walking Dead: No Man’s Landin osalta The Walking Dead -sarjan kuudennen tuotantokauden toisen puoliskon alkamiseen, sekä Compass Point: Westin Android-version julkaisemiseen. Kaikki pelaajahankintaan liittyvät markkinointitoimenpiteet eivät olleet menestyksekkäitä johtuen osittain Yhtiön silloisten analytiikkatyökalujen keskeneräisyydestä. Nämä toimenpiteet eivät siksi johtaneet odotettuun

liikevaihdon kasvuun, millä oli negatiivinen vaikutus Next Gamesin myyntikatteeseen. 31.3.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla saatujen kokemusten perusteella The Walking Dead: No Man's Landiin tehtiin parannuksia, ja tämän vaikutus näkyi selvästi myyntikatteen parantumisessa 30.6.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla ja koko loppuvuonna 2016. Pelaajahankinnan kustannuksien kausiluonteisuudella oli lievä negatiivinen vaikutus myyntikateprosenttiin 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla mainosten hintojen tyypillisesti noustessa joulun aikaan.

Käyttökate, oikaistu käyttökate, käyttökateprosentti ja oikaistu käyttökateprosentti

Seuraavassa taulukossa esitetään Yhtiön käyttökate, oikaistu käyttökate, käyttökateprosentti ja oikaistu käyttökateprosentti 31.12.2015, 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kolmen kuukauden jaksoilta.

Päättyneeltä kolmen kuukauden jaksolta					
	31.12.2015	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
	(tilintarkastamaton)				
Käyttökate (tuhatta euroa)	-1 287	-3 008	-348	528	1 672
Käyttökateprosentti (%)	-17 %	-54 %	-5 %	8 %	15 %
liikevaihdosta)					
Oikaistu käyttökate (tuhatta euroa)	-1 287	-2 283	-519	718	1 375
Oikaistu käyttökateprosentti (%) bruttomyyinnistä)	-17 %	-33 %	-8 %	10 %	11 %

Yhtiön kannattavuus on parantunut 31.12.2015 päättyneen kolmen kuukauden jakson ja 31.12.2016 päättyneen kolmen kuukauden jakson välillä, ja Yhtiön käyttökate kääntyi positiiviseksi 30.9.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla. Myyntikatteen kehitykseen vaikuttaneet tekijät heijastuivat myös käyttökatteen ja oikaistun käyttökatteen kehitykseen. 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla käyttökatteeseen vaikutti positiivisesti aineettomien oikeuksien luovutuksesta saatu kertaluonteinen luovutusvoitto, jonka vaikutus on oikaistu pois oikaistussa käyttökatteessa. Lisäksi oikaistuun käyttökatteeseen vaikuttaa käyttökatteeseen sisältyvien Jaksotetun Myyntitulon sekä Jaksotettujen Komissioiden ja Lisenssien kauden aikaisten muutosten purkamisen vaikutus. Kannattavuuteen 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla vaikuttivat negatiivisesti uusien pelien kehittämiseen liittyvien T&K-kulujen kasvu, laite- ja ohjelmistokulujen kasvu Next Gamesin kehittäessä omaa analytiikka-alustansa ja käyttäessä rinnakkaisia järjestelmiä kyseisellä jaksolla, sekä suuremman henkilöstömäärän johdosta kasvaneet henkilöstökulut.

Keskeiset operatiiviset tunnusluvut

Next Games seuraa useita erilaisia operatiivisia tunnuslukuja mitatakseen Yhtiön kykyä kasvattaa, ylläpitää ja monetisoida pelaajaverkostoaan. Operatiiviset tunnusluvut kuvaavat koko Yhtiötä eli sen kaikkia pelejä maailmanlaajuisesti, ellei toisin mainita.

Päivittäiset aktiiviset käyttäjät (daily active users, DAU) ja kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät (monthly active users, MAU)

Seuraavassa taulukossa esitetään Yhtiön DAU- ja MAU-luvut 31.12.2015, 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kolmen kuukauden jaksoilta.

Päättyneeltä kolmen kuukauden jaksolta					
	31.12.2015	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
	(tilintarkastamaton)				
DAU	564 360	446 483	422 883	350 763	532 276
MAU	3 092 084	1 944 265	1 581 215	1 225 174	1 781 553

Next Games seuraa DAU-luvulla aktiivisten pelaajiensa määrää ja MAU-luvulla pelaajaverkoston kokoa ja pelaajien jatkuvaa sitoutumista Next Gamesin peleihin. DAU-luku saadaan laskemalla yhteen aktiivisten pelaajien lukumäärä katsauskauden jokaisen päivän lopussa ja jakamalla summa katsauskauden päivien lukumäärällä.

MAU-luku saadaan laskemalla yhteen aktiivisten pelaajien lukumäärä katsauskauden kunkin kuukauden lopussa ja jakamalla summa katsauskauden kuukausien lukumäärällä.

DAU- ja MAU-lukujen kehitys on perustunut suurelta osin The Walking Dead: No Man's Landin pelaajakuntaan. 31.12.2015 päättyneen kolmen kuukauden jakson korkeat DAU- ja MAU-luvut johtuvat The Walking Dead: No Man's Landin julkaisun hetkellä saavuttamasta suuresta yhtäkkisestä pelaajamäärästä, mutta pelaajamäärä laski julkistusta seuraavalla kolmen kuukauden jaksolla, kun aktiivisten pelaajien määrä tasaantui. The Walking Dead: No Man's Landiin tehdyt parannukset ja The Walking Dead -sarjan uusi tuotantokausi vaikuttivat DAU- ja MAU-lukujen merkittävään kasvuun 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla, jolloin DAU-luku kasvoi 52 prosenttia ja MAU-luku 45 prosenttia verrattuna 30.9.2016 päättyneeseen kolmen kuukauden jaksoon.

Päätös luopua Compass Point: Westin aktiivisesta kehittämisestä 31.3.2016 päättyneen kolmen kuukauden jakson jälkeen vaikutti osaltaan DAU- ja MAU-lukujen asteittaiseen laskuun 30.6.2016 ja 30.9.2016 päättyneillä kolmen kuukauden jaksoilla. MAU-luku oli erityisen korkea 31.12.2015 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla The Walking Dead: No Man's Landin julkaisemisen yhteydessä esiintyneiden suurten latausmäärien johdosta.

Keskimääräinen liikevaihto päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (average revenue per daily active user, ARPDau)

Seuraavassa taulukossa esitetään Yhtiön ARPDau (USD)- ja ARPDau (EUR) -luvut 31.12.2015, 31.3.2016, 30.6.2016, 30.9.2016 ja 31.12.2016 päättyneiltä kolmen kuukauden jaksoilta.

Päättyneeltä kolmen kuukauden jaksolta					
USD/EUR	31.12.2015	31.3.2016	30.6.2016	30.9.2016	31.12.2016
	(tilintarkastamaton)				
ARPDau (USD) ⁽¹⁾	0,15	0,19	0,20	0,25	0,27
ARPDau (EUR) ⁽²⁾	0,14	0,17	0,18	0,23	0,26

⁽¹⁾ USD-määräinen bruttomyynti jaettuna DAU:lla

⁽²⁾ Euromääräinen bruttomyynti jaettuna DAU:lla

Yhtiö seuraa ARPDau-lukua mitatakseen verkostonsa monetisaatiota päivätasolla. ARPDau-luku lasketaan jakamalla päivittäinen bruttomyynti DAU-luvulla.

ARPDau-luvun jatkuvaa kasvua on tukenut The Walking Dead: No Man's Landin kehittäminen. ARPDau-luvun kasvu on johtunut pääasiassa konversion kasvusta maksavien pelaajien määrän kasvettua sekä maksavien pelaajien kulutettua keskimäärin enemmän rahaa pelissä. Euromääräinen ARPDau kasvoi 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla 81 prosenttia verrattuna 31.12.2015 päättyneeseen kolmen kuukauden jaksoon.

Liiketoiminnan tulokseen vaikuttavia keskeisiä tekijöitä

Next Gamesin tulokseen ovat vaikuttaneet ja vaikuttavat jatkossa monet sisäiset ja ulkoiset tekijät, joista moniin se ei voi vaikuttaa. Koska tietyt näistä tekijöistä ovat vaihdelleet historiallisesti, Next Gamesin tulevan kehityksen ennustaminen on vaikeaa eikä Next Gamesin aikaisempi kehitys välttämättä anna viitteitä sen tulevasta kehityksestä. Alla on kuvattu tietyjä keskeisiä tekijöitä, jotka ovat vaikuttaneet tai voivat vaikuttaa Next Gamesin liiketoiminnan tulokseen.

Kausivaihtelut vaikuttavat Next Gamesin bruttomyyntiin ja siihen liittyviin lisenssimaksuihin

The Walking Dead: No Man's Landin markkinoinnin suunnittelu perustuu televisiosarjan sykliin. Televisiosarjan kaudet on jaettu kahteen puoliskoon, joista ensimmäinen on näytetty loka-joulukuussa ja toinen helmikuussa. Televisiosarjan syklin kannalta merkittävissä kohdissa, kuten tuotantokauden avaus- ja päätösjaksoissa, Next Games toteuttaa laajamittaisia markkinointikampanjoita, jotka ovat sekä budjetin, että kanavavalikoiman puolesta suurempia kuin tuotantokauden ulkopuolella. Lisätietoja markkinoinnista, pelaajahankinnasta ja analytiikasta on esitetty kohdassa "Yhtiön liiketoiminta – Pelien kehittäminen ja julkaiseminen – Markkinointi, pelaajahankinta ja analytiikka".

Koska Next Games ajoittaa pelaajahankintaan ja markkinointiin tekemänsä panostukset televisiosarjan syklin mukaisesti, ja koska televisiosarjan uudet jaksot lisäävät pelin tunnettuutta ja pelin ominaisuudet on sidottu tiiviisti televisiosarjan ominaisuuksiin ja sisältöön, Next Gamesin bruttomyyntissä sekä markkinoinnin ja pelaajahankinnan kuluissa esiintyy kausivaihteluita televisiosarjan tuotantokausien mukaisesti.

Pelaajakunnan ylläpitäminen ja kasvattaminen

Laajan ja uskollisen pelaajakunnan rakentaminen ja ylläpitäminen on olennaista Next Gamesin tulevalle menestykselle, koska pelaajakunnan koko määrittelee virtuaalituotteita pelin sisällä ostavien potentiaalisten asiakkaiden maksimimäärän. Yhtiön pelejä oli 31.12.2016 saatavilla 166 maassa ja niitä oli ladattu maailmanlaajuisesti noin 19 miljoonaa kertaa, joista noin 11 miljoonaa latausta tehtiin 31.12.2016 päättyneen tilikauden aikana. Yhtiön peleillä oli 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla yhteensä 1,8 miljoonaa kuukausittaista aktiivista käyttäjää ja 0,5 miljoonaa päivittäistä aktiivista käyttäjää. Lisäksi Yhtiö on tunnistanut useita maantieteellisiä alueita, joilla on mahdollisuuksia pelaajakunnan merkittävään laajentamiseen.

Osittain The Walking Dead -televisiosarjan tunnettuuden tukemana monet The Walking Dead: No Man's Land pelin pelaajat ovat löytäneet pelin orgaanisesti maksuttomien kanavien kautta. Tämän ansiosta Next Games on onnistunut kasvattamaan pelaajakuntaansa maksuttomien kanavien kautta, ja Next Gamesilla oli 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella 3,8 kertaa enemmän orgaanisia kuin maksettuja latauksia.

Maksetussa pelaajahankinnassa Next Games soveltaa tarkkaa analyttistä ja datakeskeistä lähestymistapaa, jolla Yhtiö optimoi markkinointitoimensa yhdistäen eri kanavia, maantieteellisiä alueita, kampanjoita ja luovaa sisältöä pelaajahankintaan ja markkinointiin tehtyjen investointien tuoton maksimoimiseksi. Kun verrataan 360 päivän CPPU ja ARPPU -lukuja 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, Next Gamesin ARPPU oli 2,5 kertaa suurempi kuin CPPU.

Pelaajien sitouttaminen ja pysyvyys

Next Gamesin kyky sitouttaa pelaajat ja säilyttää heidän mielenkiintonsa sekä rohkaista säännölliseen pelaamiseen on tärkeää rakennettaessa dynaamista pelaajaverkostoa, joka luo kysyntää virtuaalisille tuotteille pelien sisällä. Next Games pyrkii edistämään pelaajien pitkäaikaista pysyvyyttä pelaajaverkostossa. Tämän saavuttamiseksi Yhtiö on tiiviissä vuorovaikutuksessa pelaajaverkoston kanssa ja järjestää pelaajille kampanjoita, promootioita ja muita säännöllisiä tapahtumia, millä kaikella pyritään saamaan peli tuntumaan elävältä yleisölle. Tämä GAAS-konsepti on keskeinen tekijä Yhtiön kyvyille pitää ja sitouttaa pelaajia myös pitkällä aikavälillä.

Yhtiön pelien seitsemän päivän retentioluku oli 31.12.2016 19 prosenttia⁸⁶ verrattuna strategia- ja toimintapeliin keskimääräiseen 9 prosenttiin koko toimialalla⁸⁷. Lisäksi kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja ja keskeiset operatiiviset tunnusluvut” esitetty DAU/MAU-suhde 31.12.2016 osoittaa, että Next Gamesin pelejä kuukausittain pelaavista käyttäjistä 30 prosenttia pelaa päivittäin, mikä kertoo korkeasta sitoutumisasteesta.

Pelien sisäinen monetisaatio

Yhtiön bruttomyyntistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella 90 prosenttia muodostui virtuaalituotteiden myyntistä peleissä. Kyky luoda mukaansatempaavaa ja kiinnostavaa sisältöä sekä tarjota käyttäjäkokemusta parantavia virtuaalituotteita, jotka ylläpitävät tai lisäävät ostohalukkuutta, on tärkeää Next Gamesin taloudelliselle kehitykselle. Pelien monetisaatio riippuu tulevaisuudessa Next Gamesin kehittämien ja julkaisemien pelien laadusta sekä Yhtiön kyvystä tehdä käyttäjistä maksavia asiakkaita ja pitää heistä kiinni.

Next Games on onnistunut konvertoimaan käyttäjiä maksaviksi pelaajiksi erittäin hyvin. Yhtiön 30. päivän konversioaste 31.12.2016 oli 4,2 prosenttia⁸⁸ eli selvästi enemmän kuin helmikuussa 2016 raportoitu alan keskimääräinen kuukausittainen konversioaste 1,9 prosenttia⁸⁹. Yhtiön raportoima konversioaste ja alan keskimääräinen konversioaste ovat laskettu eri laskumenetelmillä. Yhtiön 31.12.2016 konversioaste on laskettu kuukausittaiset yksittäiset maksajat (MUP) jaettuna kaikilla latauksilla, kun taas alan keskimääräinen konversioaste on laskettu MUP jaettuna kuukausittaisilla aktiivisilla käyttäjillä (MAU). Yhtiöllä oli 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla keskimäärin 98 tuhatta kuukausittaista yksittäistä maksajaa (monthly unique payer, MUP), mikä vastasi 5,5 prosenttia kuukausittaisista aktiivisista käyttäjistä (MAU). Vastaava suhde 31.12.2015 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla oli 2,9 prosenttia. Yhtiö on myös kyennyt selvästi kasvattamaan aktiivisten käyttäjien tuottamaa bruttomyyntiä, mikä osoittaa, että Yhtiö on onnistunut luomaan

⁸⁶ Viimeisen 30 päivän keskiarvo.

⁸⁷ Luku perustuu eMarketerin artikkeliin, jonka lähde on deltaDNA. Lähde: eMarketer, How Long Does It Take for Free-to-Play Mobile Gamers to Pay, 24.7.2015.

⁸⁸ Viimeisen 30 päivän keskiarvo.

⁸⁹ Swrve, Monetization Report 2016, helmikuu 2016. Yhtiön verrannollinen konversioaste alan keskiarvoon vuoden 2016 viimeisellä kvartaalilla oli 5,5 prosenttia.

pelaajien ostohalukkuutta lisäävän pelikokemuksen. ARPDau-luku 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla oli 0,26 euroa, mikä on 81 prosenttia enemmän kuin samalla jaksolla edellisenä vuonna. Yksityiskohtaisempia tietoja on kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Keskeisiä taloudellisia tunnuslukuja ja keskeiset operatiiviset tunnusluvut”.

Uusien pelien julkaiseminen ja olemassa olevien pelien jatkuva kehittäminen

Next Gamesin taloudellinen tulos on perustunut uusien pelien onnistuneeseen julkaisemiseen ja menestykseen sekä niiden jatkuvaan kehittämiseen. Next Gamesin tuleva liikevaihto riippuu sen kyvystä myös jatkossa kehittää ja julkaista tehokkaasti laadukkaita pelejä, joista tulee suosittuja ja jotka pysyvät suosittuina, samalla laajentaen nykyisiä menestyviä pelejään luomalla niihin uutta sisältöä ja ominaisuuksia. Uusien pelien suosio ja niiden kehittämisen ajoitus voivat kuitenkin vaihdella, minkä seurauksena tuleva taloudellinen tulos voi vaihdella vuosineljänneksien ja tilikausien välillä.

Yhtiö on tähän mennessä julkaissut kaksi kriitikoiden kehumaa peliä, ja sen tärkein peli The Walking Dead: No Man’s Land nousi Yhdysvalloissa Apple App Storen ladatuimmaksi ilmaiseksi sovellukseksi, kun se julkaistiin lokakuussa 2015, ja se on julkaisun jälkeen saavuttanut 50 eniten tuottaneen pelin joukkoon Apple App Storessa Yhdysvalloissa. The Walking Dead: No Man’s Land on ladattu 31.12.2016 mennessä noin 16 miljoonaa kertaa, ja sen vastaanotto pelaajien keskuudessa on ollut hyvin suotuista: pelin pelaajilta saama arvosana oli 4,2 (viidestä) Apple App Storessa Yhdysvalloissa vuonna 2016. Kuten kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Liiketoiminnan tulokseen vaikuttavia keskeisiä tekijöitä – Pelaajien sitouttaminen ja pysyvyys” kuvataan, Next Games pyrkii jatkuvasti luomaan olemassa oleviin peleihinsä uutta sisältöä GAAS-konseptinsa mukaisesti. Yhtiön johto uskoo, että sen henkilöstö, liiketoiminta-alusta ja prosessit mahdollistavat tämän liiketoimintamallin monistamisen ja skaalaamisen uusia pelejä varten.

Uudet IP-lisenssit ja tämän Esitteen päivämääränä lisensoitujen IP-oikeuksien suosio

The Walking Dead: No Man’s Land tuotti 95 prosenttia Next Gamesin bruttomyyinnistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella.⁹⁰ Next Gamesin tuleva liikevaihto riippuu sen kyvystä hankkia uusia ja suosittuja IP-lisenssejä sekä niiden IP-oikeuksien suosiosta, joihin Yhtiön pelit perustuvat. AMC:n kanssa The Walking Dead: No Man’s Land -peliä varten tehdyn lisenssisopimuksen lisäksi Next Games on solminut kaksi lisenssisopimusta uusien pelien kehittämisestä ulkopuolisten IP-oikeuksien perusteella. Lisäksi Yhtiö keskustelee jatkuvasti IP-oikeuksien omistajien kanssa mahdollisuuksista kehittää uusia pelejä.

Yhtiön tärkein nykyinen peli The Walking Dead: No Man’s Land perustuu AMC:n erittäin suosittuun The Walking Dead -televisiosarjaan. AMC:n The Walking Dead on yksi maailman suosituimmista televisiosarjoista⁹¹, ja sitä esitetään yli 125 markkina-alueella⁹². Sarjassa on meneillään seitsemäs tuotantokausi, ja kahdeksannen kauden on ilmoitettu alkavan vuoden 2017 lopulla.⁹³ Sarjan seitsemännen tuotantokauden ensimmäisellä puoliskolla oli Yhdysvalloissa keskimäärin 16,1 miljoonaa katsojaa jaksoa kohti⁹⁴, ja kauden avausjaksolla oli 21,5 miljoonaa katsojaa⁹⁵. Koska televisiosarjan uudet jaksot lisäävät pelin tunnettua ja sarjan juoni on sidottu tiiviisti pelin ominaisuuksiin ja sisältöön, Next Gamesin bruttomyyinnissä esiintyy kausivaihteluita televisiosarjan tuotantokausien mukaisesti.

Pelien sisäiset mainokset

Mainosten myynnillä oli noin 7 prosentin osuus mobiilipelimarkkinoista⁹⁶ vuonna 2015.⁹⁷ Kuitenkin mobiilimainonnan odotetaan kasvavan merkittävästi ja sen osuuden mediamainonnan arvosta odotetaan nousevan

⁹⁰ Bruttomyyntin jakautuminen peleittäin. Bruttomyyntiä kertyy sekä virtuaalituotteiden myynnistä että pelin sisäisiä mainoksista.

⁹¹ Vuonna 2016 maailman toiseksi suosituin televisiosarja perustuen Parrot Analyticsin arviointijärjestelmään, joka ottaa katsojamäärien lisäksi huomioon peer-to-peer jakamisen, sosiaalisen median aktiviteetin ja muut tekijät. Lähde: Parrot Analytics, lehdistötiedote, 11.1.2017; Business Insider, Data reveals the 20 most popular TV shows of 2016, 30.12.2016.

⁹² Maiden lukumäärä, joissa Fox lähetti seitsemännen tuotantokauden avausjakson. Lähde: Fox, Fox Announces ‘The Walking Dead 7’ Global Premier, heinäkuu 2016.

⁹³ AMC, lehdistötiedote, We’re just getting started, 17.10.2016.

⁹⁴ AMC.

⁹⁵ Live +7, kauden ensimmäinen avausjakso, lineaarinen ja epälineaarinen. Lähde: Screener, ‘Walking Dead’ premiere, ‘AHS: Roanoke’ dominate cable Live +7 ratings for Oct. 17-23, 4.11.2016.

⁹⁶ Iso-Britannian, Saksan, Ranskan ja Italian mobiilipelimarkkina älypuhelimille ja tableteille.

⁹⁷ CyberAgent, Seed Planning Inc. Digital InFact, Survey of Market Trends for Mobile Games in Four Major European Countries (U.K., Germany, France, and Italy), 23.5.2016.

Yhdysvalloissa kolmannekseen vuonna 2019⁹⁸, koska runsas ajankäyttö mobiililaitteilla tekee niistä kiinnostavan mainosalustan. Valtaosa pelaajista suhtautuu entistä myönteisemmin pelien sisäiseen mainontaan, ja sen avulla saadaan liikevaihtoa myös niiden pelaajien perusteella, jotka eivät halua tehdä pelin sisäisiä ostoksia.⁹⁹

Next Gamesin bruttomyynnistä 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella 10 prosenttia oli peräisin pelien sisäisistä mainoksista, ja loput 90 prosenttia virtuaalituotteiden myynnistä. Next Games on kehittänyt mainosten optimointiin omaa teknologiaa, joka auttaa kohdentamaan pelaajille heitä kiinnostavaa sisältöä. Lisäksi pelien sisäisten mainosten näkyvyyttä ja houkuttelevuutta voidaan lisätä useilla menetelmillä, kuten peleihin sijoitetulla brändimainonnalla sekä mainosten lokalisoinnilla.

Ostot ja palvelut

Next Gamesin ostot ja palvelut olivat 22,9 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella. Ostot ja palvelut muodostuvat komissioista (nämä liittyvät internetin markkinapaikkoihin, joiden kautta Yhtiön pelien jakelu tapahtuu), pelaajahankinnasta, lisenssikuluista sekä palvelinkuluista. Pelien jakelualustat pidättävät komissiona yleensä 30 prosenttia liikevaihdosta, joka muodostuu pelaajien pelien sisällä tekemistä ostoksista.

Kasvaakseen Next Games mitoitaa panostukset pelaajahankintaan vastaamaan odotettua bruttomyyntiä. Next Games seuraa jatkuvasti markkinointikulujaan ja markkinointinsa vaikuttavuutta, ja Yhtiöllä on tehokkaat työkalut pelaajahankinnan optimointiin tietyille yleisösegmenteille ja pelaajahankinnan kulujen muuttamiseen jopa päivätasolla.

Lisenssikulut perustuvat lisenssisopimuksiin ja ne sisältävät IP-oikeuksien omistajille maksettavat rojaltimaksut, jotka yleensä lasketaan kiinteänä prosenttiosuutena kyseessä olevaan lisenssiin perustuvan pelin tuottamasta bruttomyynnistä. Palvelinkulut perustuvat palvelinkapasiteetin käyttöön. Yhtiö optimoi palvelinten käyttöä todellisen kuormituksen mukaan, ja palvelinkapasiteettia voidaan säätää minuuteissa.

Henkilöstökulut

Next Gamesin henkilöstökulut olivat 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella 4,8 miljoonaa euroa. Yhtiöllä oli 31.12.2016 yhteensä 69 kokopäiväistä työntekijää (lisätietoja kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Henkilöstö”). Valtaosa Next Gamesin työntekijöistä on kokopäiväisiä, ja henkilöstökulut ovat pääasiassa kiinteitä. Kuluihin vaikuttaa pääasiassa henkilöstömäärän kasvu. Kilpailukykyänsä säilyttämiseksi Next Games seuraa toimialan yleistä palkkakehitystä päättäessään henkilökuntansa palkoista.

Liiketoiminnan muut kulut

Next Gamesin liiketoiminnan muut kulut 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella olivat 6,1 miljoonaa euroa verrattuna 3,8 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. Eniten nousivat markkinointi-, laite- ja ohjelmistokulut. Markkinointikulut liittyvät staattiseen markkinointiin, kuten televisiomainontaan ja vaikuttajamarkkinointiin, ja ne ovat kausiluonteisia ja kehittyvät suhteessa Yhtiön liikevaihtoon. Laite- ja ohjelmistokuluihin sisältyvät analytiikan ja Yhtiön käyttämien muiden teknisten järjestelmien kulut. Laite- ja ohjelmistokulut ovat kasvaneet henkilöstömäärän ja jossakin määrin myös pelaajakunnan kasvun myötä, sillä monet analytiikkatyökalut on hinnoiteltu volyymiperusteisesti, kuten esimerkiksi pelaajamäärän tai pelin sisällä tapahtuvien transaktioiden määrän mukaan.

Yhtiö voi ajoittain ulkoistaa pelien kehittämisen tiettyjä osia. Tutkimus- ja kehityskuluja syntyy uusien pelien kehittämisen aikana ja niihin lasketaan mukaan ainoastaan kulut ulkoistetuista palveluista. T&K-kulut eivät sisällä omaan kehittämiseen liittyviä palkkakustannuksia. Next Games ei aktivoi taseeseen pelien kehittämiseen liittyviä kuluja. Hallinnon kuluihin ja muihin kuluihin sisältyvät vapaaehtoiset henkilöstökulut, toimistokulut, matkakulut ja oikeudelliset kulut. Muiden kulujen lasku 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella johtui pääasiassa oikeudellisten kulujen laskusta.

⁹⁸ eMarketer, US Ad Spending, eMarketer’s Updated Estimates and Forecast for 2015-2020, marraskuu 2016.

⁹⁹ Unity Ads, In-game advertising the right way, marraskuu 2015.

1.1.–31.12.

	2016	2015
	(tilintarkastamaton, ellei toisin mainittu)	
1000 euroa		
Liiketoiminnan muut kulut		
Markkinointikulut ⁽¹⁾	-2 836	-721
Laite ja ohjelmistokulut ⁽¹⁾	-915	-617
T&K-kulut	-440	-330
Muut kulut	-1 905	-2 161
Liiketoiminnan muut kulut yhteensä ⁽¹⁾	-6 096	-3 829

⁽¹⁾ Tilintarkastettu

Vähimmäismaksuvakuudet

Osana ulkopuolisiin IP-oikeuksiin liittyviä lisenssisopimuksia Next Games saattaa joutua antamaan niin kutsuttuja vähimmäismaksuvakuuksia. Näiden sitoumusten perusteella Next Games maksaa IP-oikeuksien omistajalle tietyn ennakkomaksun (yhtenä tai useampana maksueränä), jonka Next Games voi vähentää tulevista lisenssimaksuista, jotka muutoin erääntyisivät maksettaviksi IP-oikeuksien omistajalle. Tällaisten maksuvakuuksien määrä voi nousta useisiin miljooniin Yhdysvaltain dollareihin. Näiden lisenssien kirjanpito-ohjeisiin. Rahana maksetut vähimmäismaksuvakuudet kirjataan pääsääntöisesti taseeseen ennakkomaksuina. Taseeseen ennakkomaksuina kirjattujen maksettujen vähimmäismaksuvakuuksien määrä 31.12.2016 oli 0,5 miljoonaa euroa. Lisäksi Yhtiö on sitoutunut maksamaan samaan lisenssiin liittyvänä vähimmäismaksuvakuutena 0,5 miljoonaa USD:ta kahdessa erässä vuoden 2018 aikana. Jos Next Games keskeyttää pelin kehittämisen ennen sen julkaisemista tai jos peli ei menesty, Next Games ei välttämättä pysty saamaan maksamaansa maksuvakuutta takaisin täysmääräisesti tai ollenkaan. Maksuvakuuksien kirjanpito-ohjeistuksesta riippuen niiden mahdollinen arvonalentuminen voi vaikuttaa Yhtiön tulokseen; katso *Riskitekijät – Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä – Mahdollisella aineettomien hyödykkeiden, vähimmäismaksuvakuuksien ja sijoitusten arvonalentumisella saattaa olla haitallinen vaikutus Yhtiön taloudelliseen asemaan ja liiketoiminnan tulokseen.*

Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen

Alla mainittuja seikkoja lukuun ottamatta Yhtiön taloudellisessa tai liiketoiminnallisessa asemassa ei ole tapahtunut merkittäviä muutoksia 31.12.2016 päättyneen tilikauden jälkeen.

- 24.2.2017 Yhtiö hankki uuden lisenssin ja se kehittää tämän Esitteen päivämääränä uutta peliä tämän lisenssin pohjalta. Lisenssin hankinnan seurauksena Yhtiö on kirjannut taseeseensa aineettoman hyödykkeen, joka poistetaan arvioituna taloudellisena vaikutusaikanaan kolmessa vuodessa. Lisätietoja on esitetty kohdissa ”Pääomarakenne ja velkaantuneisuus” ja ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Vastuusitoumukset”.
- 28.2.2017 Yhtiö osti osakevaihdolla Lume Games Oy:n koko osakekannan. Lume Games Oy kehittää paikkatietoihin perustuvia peliteknologioita, ja yritystostolla Next Games sai käyttöönsä näitä uusia teknologioita, joita se voi hyödyntää tulevaisuudessa peleissään. Yhtiö suunnittelee joko purkavansa Lume Games Oy:n tai sulauttavansa sen Yhtiöön. Tämän seurauksena Yhtiön taseeseen syntyisi siirtyneeseen teknologiaan liittyvä aineeton hyödyke, joka poistettaisiin arvioituna taloudellisena vaikutusaikanaan kolmessa vuodessa. Päätöksiä mahdollisesta purusta tai sulautumisesta ei ole tehty tämän Esitteen päivämäärään mennessä. Lume Gamesin yrityskaupasta on esitetty lisätietoja tämän Esitteen kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Historia” sekä ”Pääomarakenne ja velkaantuneisuus”.
- 24.2.2017 hankittuun uuteen lisenssiin sekä 28.2.2017 hankitun Lume Games Oy:n suunnitellun purkamisen yhteydessä mahdollisesti syntyvään aineettomaan hyödykkeeseen liittyen Yhtiö tulee tulevien tilikausien aikana kirjaamaan yhteismäärältään noin 1,6 miljoonan euron suuruisen vuosittaisen poiston poistojen aloittamista seuraavan kolmen vuoden aikana. Poistot aloitetaan, kun näihin aineettomiin hyödykkeisiin liittyvä tulovirta alkaa. Aineettomien hyödykkeiden mahdolliseen arvonalentumiseen liittyvistä riskeistä on esitetty lisätietoja tämän Esitteen kohdassa ”Riskitekijät - Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä”.

Alla on kuvattu muita 31.12.2016 päättyneen tilikauden jälkeisiä tapahtumia.

- Vuosina 2015 ja 2016 optio-oikeuksien perusteella tehtyjen osakemerkintöjen johdosta yhteensä 11 762 uutta Yhtiön A-sarjan Osaketta on rekisteröity kaupparekisteriin kahdessa erässä 26.1.2017 ja 20.2.2017. Lisätietoja Osakkeiden lukumäärässä tapahtuneista muutoksista on esitetty kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys*”.
- 2.2.2017 Hallitus päätti antaa lisää optio-oikeuksia Pääomaohjelma 2015:n (kuten määritelty jäljempänä) mukaisin ehdoin. Lisätietoja optio-oikeuksista on esitetty kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Optio-oikeudet*”.
- 9.2.2017 Yhtiö maksoi takaisin Yhtiön lähipiiriin kuuluvalla taholta olevan lainan. Takaisinmaksuhetkellä lainan kokonaismäärä sisältäen lainalle kertyneet korot oli 40 tuhatta euroa.
- 23.2.2017 Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti mm. muuttaa Yhtiöjärjestystä sekä valtuuttaa hallituksen päättämään (i) A-sarjan Osakkeiden hakemisesta kaupankäynnin kohteeksi First Northissa, (ii) Listautumisannista, (iii) yhdestä tai useammasta suunnatusta osakeannista, (iv) A-sarjan Osakkeiden ja niihin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta, (v) Yhtiön omien Osakkeiden hankkimisesta Myyntioption toteuttamiseksi sekä (vi) Yhtiön omien Osakkeiden hankkimisesta vapaalla omalla pääomalla yhdessä tai useammassa erässä. Yhtiöjärjestyksen muutoksia on kuvattu kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Yhtiöjärjestyksen muutokset*”. Valtuutuksia on kuvattu kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Valtuutukset*”.
- 23.2.2017 Hallitus päätti maksuttomasta osakeannista Yhtiön nykyisille osakkeenomistajille näiden osakeomistusten suhteessa (ns. osakkeen jakaminen eli split). Osakeannissa annettiin yhteensä 5 505 053 uutta A-sarjan Osaketta, 1 880 379 uutta B-sarjan Osaketta ja 2 628 078 uutta C-sarjan Osaketta. Lisätietoja Osakkeiden lukumäärässä tapahtuneista muutoksista on esitetty kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys*”.
- 1.3.2017 Yhtiö korotti osakepääomaa rahastokorotuksella Yhtiön julkiseksi osakeyhtiöksi muuttumisen yhteydessä. Lisätietoja osakepääomassa tapahtuneista muutoksista on esitetty kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys*”.

Tulevaisuudennäkymät

Kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Tulevaisuudennäkymät*” esitetään tulevaisuutta koskevia lausumia, jotka eivät ole takeita Next Gamesin tulevasta taloudellisesta tuloksesta. Next Gamesin todelliset tulokset ja taloudellinen asema voivat poiketa merkittävästi tulevaisuutta koskevissa lausumissa esitetystä tai niistä johdettavista tiedoista johtuen useista tekijöistä, joita on kuvattu muun muassa kohdissa ”*Tärkeitä tietoja Esitteestä – Tulevaisuutta koskevat lausumat*”, ”*Tärkeitä tietoja Esitteestä – Taloudellisten ja eräiden muiden tietojen esittäminen*”, ”*Riskitekijät*” ja ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Liiketoiminnan tulokseen vaikuttavia keskeisiä tekijöitä*”. Lisäksi kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen*” on esitetty tietoja uuden lisenssin hankinnan ja Lume Games Oy:n suunnitellun purkamisen seurauksena syntyvän aineettoman hyödykkeen arvioituista 1,6 miljoonan euron tulevasta vuosittaisista poistoista, jotka aloitetaan kun näihin aineettomiin hyödykkeisiin liittyvä tulovirta alkaa, ja joiden vaikutus tulee huomioida arvioitaessa Yhtiön tulevaa taloudellista tulosta. Yhtiö kehottaa sijoittamista harkitsevia olemaan tukeutumatta liikaa tällaisiin tulevaisuutta koskeviin lausumiin.

Yhtiön johto uskoo, että Next Gamesin kehitys tulee seuraamaan markkinoiden yleistä suuntaa. Kuluttajat käyttävät yhä enemmän aikaa ja rahaa mobiililaitteilla ja -sovelluksissa, ja mobiilipeleistä on tullut nopeimmin kasvava pelisegmentti. IP-oikeuksien omistajat pitävät mobiilipelejä yhä enemmän kiinteänä osana viihdetuotevalikoimaansa ja yhtenä useista medioista, joilla tavoitetaan kyseessä olevien viihdetuotteiden fanit. Mobiilipelimarkkinoiden ominaisuuksia ja suuntauksia on kuvattu yksityiskohtaisesti kohdassa ”*Markkina- ja toimialakatsaus – Mobiilipelimarkkinoiden ominaisuudet ja trendit*”. Lisensoitujen mobiilipelien markkinoiden näkymien odotetaan pysyvän suotuisina vuonna 2017. Ei ole kuitenkaan varmuutta siitä, että mobiilipelimarkkinoiden kasvu jatkuu, koska monet tekijät voivat vaikuttaa niihin negatiivisesti. Esimerkiksi yleiset taloudelliset olosuhteet voivat vaikuttaa siihen, kuinka paljon kuluttajat käyttävät rahaa pelaamiseen ja muihin viihdemuotoihin.

Liiketoiminnan tulos

Tässä osiossa esitetyt taloudelliset tiedot perustuvat tähän Esitteeseen liitettyyn Next Gamesin tilintarkastettuun tilinpäätökseen 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta ja siihen sisältyviin tilintarkastettuihin vertailutietoihin 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta. Tilinpäätös ja vertailutiedot on laadittu Suomalaisen Kirjanpitoikäntönnön mukaisesti.

31.12.2016 päättynyt tilikausi verrattuna 31.12.2015 päättyneeseen tilikauteen

Liikevaihto

Liikevaihto oli 31,1 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja se kasvoi 21,4 miljoonaa euroa eli 220 prosenttia verrattuna 9,7 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. Liikevaihdon kasvu johtui pääasiassa The Walking Dead: No Man's Landin julkaisemisesta lokakuussa 2015, mikä kasvatti Yhtiön pelien sisäisten virtuaalituotteiden ja mainosten myyntiä vuonna 2016. Liikevaihdon kasvuun vaikuttivat peliin tehdyt parannukset 30.9.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla sekä The Walking Dead -televisiosarjan uuden kauden käynnistyminen 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla.

Liiketoiminnan muut tuotot

Liiketoiminnan muut tuotot olivat 1,2 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja ne kasvoivat 1,0 miljoonaa euroa eli 372 prosenttia verrattuna 0,3 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. Kasvu johtui pääasiassa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella saadusta aineettomien oikeuksien luovutuksesta saadusta luovutusvoitosta.

Ostot ja palvelut

Ostot ja palvelut olivat 22,9 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja ne kasvoivat 13,9 miljoonaa euroa eli 155 prosenttia verrattuna 9,0 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. Ostojen ja palveluiden kasvu johtui pääasiassa The Walking Dead: No Man's Landin julkaisemisesta lokakuussa 2015, mikä kasvatti komissioita, rojaltimaksuja ja pelaajahankinnan kustannuksia vuonna 2016. Komissiot ja lisenssit ovat suorassa suhteessa liikevaihdon kasvuun. 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella lisättiin panostuksia pelien kehittämiseen sekä pelaajahankintaan käyttäjämäärän ja siten liikevaihdon kasvattamiseksi. Näin ollen myös pelaajahankinnan kustannukset kasvoivat suhteessa liikevaihdon kasvun kanssa.

Henkilöstökulut

Henkilöstökulut olivat 4,8 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja ne kasvoivat 1,0 miljoonaa euroa eli 25 prosenttia verrattuna 3,8 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. Henkilöstökulujen kasvu vuonna 2016 johtui henkilöstömäärän kasvusta. Henkilöstökulujen osuus liikevaihdosta laski 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella kertoen henkilöstön skaalautuvuudesta liiketoiminnan kasvaessa.

Liiketoiminnan muut kulut

Liiketoiminnan muut kulut olivat 6,1 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja ne kasvoivat 2,3 miljoonaa euroa eli 59 prosenttia verrattuna 3,8 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. Kasvu 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella johtui pääasiassa markkinointi- sekä laite- ja ohjelmistokulujen kasvusta. Markkinointikulujen kasvu johtui liikevaihdon kehitystä tukeneesta markkinoinnista. Laite- ja ohjelmistokulujen kasvu 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella johtui käyttäjämäärän kasvun lisäksi siitä, että Next Games käytti rinnakkaisia järjestelmiä kehittäessään omaa analytiikka-alustansa. Lisäksi henkilöstömäärän kasvu lisäsi vuosittaisia ohjelmistolisenssi- ja laitekustannuksia. 31.12.2016 päättyneen tilikauden T&K-kulut muodostuivat suurelta osin 31.12.2016 päättyneellä kolmen kuukauden jaksolla, ja ne liittyivät ulkoistettuun pelien kehittämiseen.

Liikevoitto (-tappio)

Liiketappio oli -1,6 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja se pieneni 5,5 miljoonaa euroa verrattuna -7,0 miljoonaan euroon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella.

Tuloverot

Vuonna 2016 Yhtiö kirjasi 2,4 miljoonaa euroa laskennallisten verosaamisten muutosta. Ennen 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella tapahtunutta kasvua ja kannattavuuden paranemista oli epätodennäköistä, että Yhtiö olisi pystynyt hyödyntämään sille kertyneitä verotuksellisia tappioita. Tästä syystä ennen 31.12.2016 päättynyttä tilikautta ei ole kirjattu laskennallista verosaamista. Tilinpäätöstä 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta laadittaessa Yhtiö piti todennäköisenä, että se kykenee hyödyntämään tulevaisuudessa verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun, sillä Yhtiön tuloksenteekokyky on parantunut huomattavasti vuoden 2016 aikana. Yhtiöllä ei ollut verotettavaa tuloa 31.12.2016 ja 31.12.2015 päättyneillä tilikausilla.

Tilikauden voitto (tappio)

Tilikauden voitto oli 0,8 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, ja kasvoi 7,6 miljoonaa euroa verrattuna -6,9 miljoonan euron tappioon 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella. 31.12.2016 päättyneen tilikauden voittoon vaikuttivat positiivisesti pääasiassa 2,4 miljoonan euron laskennallisen verosaamisen kirjaus, joka kirjattiin Yhtiön tappioiden perusteella. Ennen 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella tapahtunutta kasvua ja kannattavuuden paranemista oli epätodennäköistä, että Yhtiö olisi pystynyt hyödyntämään sille kertyneitä verotuksellisia tappioita. Tästä syystä ennen 31.12.2016 päättynyttä tilikautta ei ole kirjattu laskennallista verosaamista. Nykytilanteessa on todennäköistä, että Yhtiö kykenee hyödyntämään tulevaisuudessa verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun, sillä Yhtiön tuloksenteekokyky on parantunut huomattavasti vuoden 2016 aikana. Katso myös ”*Riskitekijät – Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä – Next Games ei välttämättä tulevaisuudessa pysty hyödyntämään vahvistettuja tappioita verotuksessa*”.

Korkotuotot ja muut rahoitustuotot 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella olivat 0,0 miljoonaa euroa, kun ne 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella olivat 0,4 miljoonaa euroa. Korkotuottojen ja muiden rahoitustuottojen lasku johtui pääasiassa valuuttakurssivoittojen pienenemisestä. 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella Next Games kirjasi 0,4 miljoonan euron valuuttakurssivoiton, joka liittyi dollareina saatuaan mutta pääosin euroiksi 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella vaihdettuun oman pääoman ehtoiseen sijoitukseen.

Korkokulut ja muut rahoituskulut 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella olivat 0,1 miljoonaa euroa, kun ne 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella olivat 0,2 miljoonaa euroa. Korkokulujen ja muiden rahoituskulujen lasku johtui vaihtovelkakirjalainan konvertoinnista Yhtiön Osakkeiksi 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella, minkä johdosta tästä lainasta ei enää aiheutunut korkokuluja 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella.

Taloudellinen asema

Pysyvät vastaavat

Yhtiön taseen pysyvät vastaavat olivat 1,9 miljoonaa euroa 31.12.2016 ja 0,9 miljoonaa euroa 31.12.2015. Pysyvät vastaavat muodostuivat pääasiassa taseeseen aktivoidusta sulautumistappiosta, joka oli poistojen jälkeen 0,7 miljoonaa euroa 31.12.2015 ja 0,2 miljoonaa euroa 31.12.2016. Lisäksi vuonna 2016 Yhtiö aktivoi taseeseen myös nykyisten toimitilojensa uudistamiskulut sekä oman analytiikka-alustan kehittämiskulut, jotka poistetaan kolmen vuoden kuluessa. Yhtiö luovutti 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella Armada Interactive Oy:lle aineettomia oikeuksiaan, ja vastikkeena tästä luovutuksesta Yhtiö sai Armada Interactive Oy:n osakkeita, joiden tasearvo 31.12.2016 oli 1,1 miljoonaa euroa.

Vaihtuvat vastaavat

Yhtiön taseen vaihtuvat vastaavat olivat 12,7 miljoonaa euroa 31.12.2016 ja 7,9 miljoonaa euroa 31.12.2015. Vaihtuvat vastaavat muodostuivat pääasiassa rahoista ja pankkisaamisista, jotka olivat 3,6 miljoonaa euroa 31.12.2016 ja 4,6 miljoonaa euroa 31.12.2015, sekä myyntisaamisista, jotka olivat 4,0 miljoonaa euroa 31.12.2016 ja 2,4 miljoonaa euroa 31.12.2015. Next Gamesilla on myyntisaamia Applelta, Googlelta ja Ad Networksilta, ja myyntisaamisten muutos ja kasvu johtuivat pääasiassa liikevaihdon kasvusta.

Yhtiön taseen vaihtuvat vastaavat sisälsivät 31.12.2016 lisäksi verotuksessa vahvistettujen tappioiden perusteella kirjatun 2,4 miljoonan euron laskennallisen verosaamisen. Yhtiöllä oli 31.12.2016 yhteensä 10,6 miljoonaa euroa tulevaisuudessa syntyvästä verotettavasta tulosta vähennettäviä verotuksellisia tappioita. Verotukselliset tappiot ovat vähennyskelpoisia enintään kymmenen vuotta niiden syntymisajankohdasta. Yhtiön käyttämättömät verotukselliset tappiot alkavat erääntyä vuonna 2023. Laskennalliset verosaamiset kirjataan verotuksellisista tappioista siihen määrään asti kuin on todennäköistä, että niihin liittyvä veroetuus voidaan hyödyntää

tulevaisuudessa verotettavissa olevista voitoista. Ennen 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella tapahtunutta kasvua ja kannattavuuden paranemista oli epätodennäköistä, että Yhtiö olisi pystynyt hyödyntämään sille kertyneitä verotuksellisia tappioita. Tästä syystä ennen 31.12.2016 päättynyttä tilikautta ei ole kirjattu laskennallista verosaamista. Tilinpäätöstä 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta laadittaessa Yhtiö piti todennäköisenä, että se kykenee hyödyntämään tulevaisuudessa verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun, sillä Yhtiön tuloksentekeyky on parantunut huomattavasti vuoden 2016 aikana. Katso myös ”*Riskitekijät – Next Gamesin toimintaympäristöön ja liiketoimintaan liittyviä riskejä – Next Games ei välttämättä tulevaisuudessa pysty hyödyntämään vahvistettuja tappioita verotuksessa*”.

Oma pääoma

Yhtiön oma pääoma 31.12.2016 oli 5,4 miljoonaa euroa verrattuna 4,6 miljoonaan euroon 31.12.2015. Pääomarakenteessa ei tapahtunut merkittäviä muutoksia 31.12.2015 ja 31.12.2016 päättyneiden tilikausien välillä. Oman pääoman kasvu 0,8 miljoonaa euroa johtui pääosin 31.12.2016 päättyneen tilikauden voitosta. Katso myös ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Liiketoiminnan tulos – 31.12.2016 päättynyt tilikausi verrattuna 31.12.2015 päättyneeseen tilikauteen – Tilikauden voitto (tappio)*”.

Pitkäaikainen ja lyhytaikainen vieras pääoma

Yhtiön pitkäaikainen vieras pääoma 31.12.2016 oli 0,8 miljoonaa euroa, ja se muodostui pääasiassa Tekesiltä saaduista tuotekehityslainoista. Pitkäaikainen vieras pääoma kasvoi 0,3 miljoonaa euroa verrattuna 0,4 miljoonaan euroon 31.12.2015 johtuen Tekes lainan nostosta. Lisätietoja pitkäaikaisista veloista on kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Maksuvalmius, pääomalähteet ja rahavirrat*” – *Lainat rahoituslaitoksilta*”.

Yhtiön lyhytaikainen vieras pääoma 31.12.2016 oli 8,4 miljoonaa euroa, ja se muodostui pääasiassa saatuihin ennakkoihin kirjatusta Jaksotetusta Myyntitulosta, sekä siirtovelkoihin kirjatusta 31.12.2016 päättyneelle tilikaudelle kuuluvista jaksotetuista lisenssimaksuista. Lyhytaikainen vieras pääoma kasvoi 4,6 miljoonaa euroa verrattuna 3,7 miljoonaan euroon 31.12.2015 johtuen Jaksotetun Myyntitulon kasvusta ja kasvaneista lisenssi-, komissio- ja pelaajahankintakulujen jaksotuksista.

Lyhytaikaiset velat sisältävät myös Yhtiön lähipiiriin kuuluvalla taholta olevan lainan, jonka määrä 31.12.2016 ja 31.12.2015 oli 40 tuhatta euroa. Yhtiö on 9.2.2017 maksanut lainan takaisin.

Maksuvalmius, pääomalähteet ja rahavirrat

Maksuvalmius ja pääomalähteet

Next Gamesin maksuvalmiustarpeet voidaan periaatteessa jakaa kahteen eri luokaan. Ensimmäkin pelin julkaisemista edeltävät rahoitustarpeet liittyvät pääasiassa pelin kehittämiskustannuksiin, lisenssien mahdollisiin ennakkomaksuihin sekä pelin esijulkaisussa ja varsinaisessa julkaisussa tarvittavaan pääomaan. Toisaalta pelin julkaisun jälkeen rahoitustarpeet liittyvät pääasiassa Applelta, Googlelta ja Ad Networksilta olevien saatavien ajalliseen yhteensovittamiseen maksujen kanssa, jotka liittyvät markkinointikampanjoihin, pelaajahankintaan ja bruttomyyntiin liittyviin lisenssimaksuihin.

Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat 3,6 miljoonaa euroa 31.12.2016 ja 4,6 miljoonaa euroa 31.12.2015. Rahojen ja pankkisaamisten lasku johtui pääasiassa investoinneista analytiikka-alustaan, remonttikuluihin ja joulukuussa kertyneisiin myyntisaataviin, jotka on maksettu tammikuussa. Tähän mennessä Yhtiö on rahoittanut toimintansa osakkeenomistajilta saadulla oman pääoman ehtoisella rahoituksella sekä pelien sisällä myydyistä virtuaalituotteista ja pelien sisäisistä mainoksista kertyneellä liiketoiminnan rahavirralla. Yhtiö on myös saanut rahoitusta Tekesiltä avustusten ja lainojen muodossa. Yhtiön lainat Tekesiltä olivat 0,8 miljoonaa euroa 31.12.2016. Lisäksi Yhtiöllä oli käytössään 1 miljoonan euron käyttämätön luottolimiitti 31.12.2016. Lisätietoja oman pääoman ehtoisesta rahoituksesta on kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys*”.

Liiketoiminnan rahavirta

Liiketoiminnan rahavirta oli -0,9 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, kun se 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella oli -6,7 miljoonaa euroa. Katsauskaudella tapahtunut muutos johtui pääasiassa kannattavuuden parantumisesta, ja 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella Next Games tukeutui enemmän liiketoiminnan rahavirtaan kuin oman tai vieraan pääoman ehtoiseen rahoitukseen.

Investointien rahavirta

Investointien rahavirta oli -0,4 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, kun se 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella oli -0,1 miljoonaa euroa. Katsauskaudella tapahtunut muutos johtui pääasiassa Next Gamesin oman analytiikka-alustan kehittämisestä sekä Yhtiön toimitilojen remontista. 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella tehtiin hyvin vähän investointeja, ja ne liittyivät pääasiassa kalusteiden hankintaan ja vähäisemmässä määrin tavaramerkkien rekisteröintiin.

Rahoituksen rahavirta

Rahoituksen rahavirta oli 0,4 miljoonaa euroa 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella, kun se 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella oli 9,6 miljoonaa euroa. 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella yhtiön rahoituksen rahavirta koostui pääasiassa B-rahoituskierroksella saadusta, sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon kirjatusta 9,1 miljoonan euron rahoituksesta. Ainoa lisärahoitus 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella oli Tekesiltä nostettu tuotekehityslaina.

Lainat rahoituslaitoksilta

Yhtiöllä oli 31.12.2016 lainaa Tekesiltä yhteensä 0,8 miljoonaa euroa. Laina on vakuudeton. Lainan korko on kolme prosenttiyksikköä alle peruskoron, kuitenkin vähintään yksi prosentti. Laina-aika on 7 vuotta, joista 3 ensimmäistä on lyhennyksistä vapaita. Linaan sisältyy korkotukea arviolta 6 000 euroa. Lopulliseen tuen määrään vaikuttavat mm. korkokehitys sekä mahdollinen laina-ajan pidentäminen ja lainan perimättäjäättäminen. Laina maksetaan takaisin vuosittaisin lyhennyksin. Ensimmäinen lyhennys on 03/2018. Tekes projektin epäonnistuessa myönnetty lainapääoma on mahdollista jättää osittain perimättä tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoiminnan rahoituksesta annetun valtioneuvoston asetuksen (1444/2014) 10 § 2 momentin nojalla. Lopullinen perimättäjäätön määrä riippuu muun muassa perimättäjäättöpäätöksen ajankohdasta ja korkotasosta ja se määritellään vasta perimättäjäättöpäätöksen yhteydessä.

Käyttöpääomaa koskeva lausunto

Yhtiön johdon arvion mukaan Next Gamesin käyttöpääoma riittää vähintään 12 kuukauden ajaksi tämän Esitteen päivämäärästä.

Investoinnit

Yhtiön investoinnit 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella olivat 0,1 miljoonaa euroa, ja ne liittyivät pääasiassa koneisiin ja kalustoon.

Yhtiön investoinnit aineelliseen ja aineettomaan käyttöomaisuuteen 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella olivat 0,4 miljoonaa euroa, ja ne liittyivät pääasiassa Yhtiön toimitilojen remonttiin, Yhtiön oman analytiikka-alustan kehittämiseen sekä koneisiin ja kalustoon. Marraskuussa 2016 Yhtiö siirsi lisenssin kohteena olleet immateriaalioikeudet kokonaan Armada Interactive Oy:lle ja sai vastikkeeksi lisää osakkeita Armada Interactive Oy:stä. Sijoituksen tasearvo 31.12.2016 oli 1,1 miljoonaa euroa.

Tämän Esitteen päivämäärään mennessä vuonna 2017 Yhtiön tekemät investoinnit liittyivät pääasiassa Lume Games Oy:n osakkeiden hankintaan sekä uuden lisenssin hankintaan, joista on esitetty lisätietoja kohdissa ”Pääomarakenne ja velkaantuneisuus” ja ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”.

Yhtiöllä ei ole tämän Esitteen päivämääränä käynnissä merkittäviä investointeja, eikä Yhtiö ole myöskään tehnyt päätöksiä tulevista merkittävistä investoinneista.

Vastuusitoumukset

Yhtiö on antanut leasinglaitteiden vuokriin liittyvän pankkitakauksen, jonka määrä 31.12.2016 oli 0,1 miljoonaa euroa. Yhtiö on lisäksi antanut vuokravakuuksia, joiden määrä 31.12.2016 oli 0,1 miljoonaa euroa. Vuokrasopimuksien ennaikaisten irtisanomisten johdosta syntyvä kertaluonteinen korvaus oli 31.12.2016 enimmillään 0,2 miljoonaa euroa.

Yhtiö on 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella sitoutunut lisenssisopimukseen, jonka mukaan Yhtiö on sitoutunut maksamaan lisenssiin liittyvänä vähimmäismaksuvakuutena 0,5 miljoonaa USD:ta kahdessa erässä vuoden 2018 aikana. Lisäksi Yhtiö on sitoutunut vähimmäistuotekehitysbudjetteihin ja markkinointikuluihin tiettyjen sopimuksen edellytysten täytyessä.

Yhtiö on antanut luottolimiittisopimuksensa vakuudeksi yrityskiinnityksen, jonka määrä 31.12.2016 oli 0,1 miljoonaa euroa.

Yhtiö hankki 24.2.2017 uuden lisenssin. Lisenssin hankkimisen yhteydessä Yhtiö on antanut lisenssinantajalle tiettyjä tavanomaisia vakuutuksia koskien Yhtiötä ja Yhtiön liiketoimintaa. Yhtiön vastuu näiden vakuutusten paikkansa pitävyydestä on rajattu 1,5 miljoonaan euroon ja päättyy 24.2.2018, lukuun ottamatta vakuutuksia, jotka koskevat Yhtiön veroja, joiden osalta Yhtiön vastuu päättyy 60 päivän kuluttua soveltuvan verotuksen oikaisuajan päättymisestä, ja viimeistään arviolta 60 päivän kuluttua siitä, kun vuodelta 2017 toimitettavan verotuksen kuuden vuoden oikaisuaika on päättynyt. Lisenssin hankintaan liittyviä lisätietoja on esitetty tämän esitteen kohdassa *”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”*.

HALLITUS, JOHTO, PERUSTAJAT JA TILINTARKASTAJAT

Yleistä hallinnosta

Osakeyhtiölain ja Yhtiöjärjestyksen mukaisesti Yhtiön hallinto ja johto on jaettu osakkeenomistajien, Hallituksen ja Toimitusjohtajan kesken. Näillä Yhtiön hallintoelimillä on viime kädessä vastuu Next Gamesin johdosta ja toiminnasta. Johtoryhmä raportoi Toimitusjohtajalle ja avustaa tätä Next Gamesin toiminnan johtamisessa.

Osakkeenomistajat osallistuvat Yhtiön hallintoon ja valvontaan yhtiökokouksessa tehtävien päätösten kautta. Yhtiökokous kokoontuu yleensä Hallituksen kutsusta. Yhtiökokous on lisäksi pidettävä, jos Yhtiön tilintarkastaja tai osakkeenomistajat, jotka edustavat vähintään yhtä kymmenesosaa kaikista Yhtiön liikkeeseen laskemista osakkeista, kirjallisesti vaativat yhtiökokouksen koolle kutsumista tietyn asian käsittelemistä varten.

Yhtiö noudattaa Hallituksen määrittelemiä hallinnointiperiaatteita, jotka perustuvat osin Arvopaperimarkkinayhdistys ry:n lokakuussa 2015 julkaisemaan listayhtiöiden hallinnointikoodi (Corporate Governance) -suositukseen ("**Hallinnointikoodi**"), Finanssivalvonnan antamiin määräyksiin ja ohjeisiin sekä Yhtiön toiminnan laajuuteen ja luonteeseen perustuvaan arvioon Yhtiölle tarpeellisista hallinnointiperiaatteista. Yhtiö ei noudata kaikilta osin Hallinnointikoodia, koska se ei ole Yhtiön toiminnan laajuuteen ja luonteeseen nähden Yhtiön arvion mukaan perusteltua. First North -säännöt tai muut Yhtiöön soveltuvat säännökset eivät edellytä Hallinnointikoodin noudattamista.

Hallitus päätti 23.2.2017 perustaa kaksi pysyvää valiokuntaa, tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan. Lisätietoja Hallituksen valiokuntien jäsenistä ja niiden toimintaperiaatteista on esitetty kohdassa "*Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat – Hallitus – Hallituksen valiokunnat*".

Yhtiön johtamisessa ja toiminnassa tehtävät on eriytetty siten, että eturistiriidat, jotka voisivat vaarantaa Yhtiön tehokkaan johtamisen varovaisten liikeperiaatteiden mukaisesti, ehkäistään.

Perustajat

Next Gamesin perustivat vuonna 2013 Joakim Achrén, Mikael Achrén, Kalle Hiitola ja Jaakko Jumisko. Tämän Esitteen päivämääränä kaikki Perustajat ovat yhä Yhtiön osakkeenomistajia ja sen palveluksessa.

Tämän Esitteen päivämääränä kaikki Perustajat ovat Osakassopimuksen osapuolia (lisätietoja kohdassa "*Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Osakassopimus*"). Osakassopimuksen Perustajia koskevat työskentelyvelvoitteet säilyvät voimassa myös Listautumisannin jälkeen. Perustajat ovat kyseisten velvoitteiden mukaisesti sitoutuneet parhaan kykynsä mukaan työskentelemään täysiaikaisesti Yhtiössä ja Yhtiön hyväksi työ- tai palvelussuhteidensa ehtojen mukaisesti ainakin 13.10.2017 saakka. Perustajan Osakkeisiin kohdistuu takaisinosto-oikeus, jos kyseisen Perustajan työ- tai palvelussuhde päättyy ennen työvelvoitteen päättymistä mistä tahansa syystä. Tämä takaisinosto-oikeus on ensisijaisesti Yhtiöllä, toissijaisesti Hallituksen nimeämällä taholla tai kolmanneksi muilla osakkeenomistajilla (pois lukien Perustaja, jonka työ- tai palvelussuhde Next Gamesissa on päättynyt). Takaisinosto-oikeuden alaisten Osakkeiden määrä laskee Perustajan työvelvoitteen voimassaolon aikana 24:ssä kuukausittaisessa erässä. Takaisinosto-oikeus on käytettävä kuuden kuukauden kuluessa irtisanomis- tai purkuilmoituksen vastaanottamisesta tai työ- tai palvelussuhteen päättymisestä, sen mukaan kumpi näistä ajankohdista on aikaisempi.

Joakim Achrén toimii tämän Esitteen päivämääränä Hallituksen jäsenenä (tarkempia tietoja on esitetty kohdassa "*Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat – Hallitus*"). Kalle Hiitola toimii tämän Esitteen päivämääränä Johtoryhmän jäsenenä (tarkempia tietoja on esitetty kohdassa "*Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat – Toimitusjohtaja ja Johtoryhmä*").

Kahta muuta Perustajaa koskevia tietoja on esitetty alla.

Creative Director

Mikael Achrén

Medianomin tutkinto (3D-animointi ja -visualisointi), Metropolia Ammattikorkeakoulu

s. 1979

Suomen kansalainen

Merkittävä työura:

Next Games Oyj, Creative Director, 2013–
Bugbear Entertainment, Art Director, 2008–2013
Bugbear Entertainment, Lead Artist / Level Design, / UI Artist 2005–2008
RedLynx, Graphics Artist, 2004–2005

Lead Game Programmer

Jaakko Jumisko

Tietojenkäsittelytieteen maisteri, Oulun yliopisto
s. 1979
Suomen kansalainen

Merkittävä työura:

Pint Please Global Oy, Part-time Advisor, 2016–
Next Games, Lead Game Programmer, 2013–
Rocket Pack Oy (Disney Interactive), Director, Technology, 2012–2013
Rocket Pack Oy (Disney Interactive), Lead Game Programmer, 2011–2012
Recoil Games, Lead Programmer, 2010–2011
Recoil Games, Senior Gameplay Programmer, 2009–2010
Farmind Ltd, Lead Programmer, 2005–2009

Luottamustoimet:

Farmind Oy, hallituksen jäsen, 2005–2015

Hallitus

Hallituksen tehtävät

Hallituksen tehtävät määräytyvät Osakeyhtiölain ja muun soveltuvan lainsäädännön perusteella. Hallituksella on yleistuimivalta päättää kaikista asioista, jotka lain tai Yhtiöjärjestyksen mukaan eivät kuulu yhtiökokoukselle tai Toimitusjohtajalle. Hallituksen yleisenä tehtävänä on Next Gamesin johdon ja toiminnan asianmukainen järjestäminen. Hallituksen on kaikissa tilanteissa toimittava Next Gamesin parhaan edun mukaisesti.

Hallituksen pääasiallisiin tehtäviin kuuluu:

- Yhtiön hallinnosta huolehtiminen ja sen toiminnan asianmukainen järjestäminen (yleistuimivalta);
- 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.

Hallitus vahvistaa myös Yhtiön hallinto- ja ohjausjärjestelmät sekä muut Yhtiön toiminnan järjestämistä koskevat periaatteet. Hallitus on vahvistanut Yhtiölle sellaiset toimintaperiaatteet ja menettelytavat, joilla huolehditaan soveltuvien säännösten, kuten Arvopaperimarkkinalain ja Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus markkinoiden väärinkäyttöä koskevan sääntelyn yhdenmukaistamiseksi Euroopan unionissa (EU) N:o 596/2014, ("**Markkinoiden väärinkäyttöasetus**"), viranomaismääräysten ja -ohjeiden sekä sisäisten ohjeiden luotettavasta noudattamisesta Yhtiön toiminnassa.

Hallitus kokoontuu pääsääntöisesti aikavälein, joka vaihtelee kuuden ja kahdeksan viikon välillä, mutta kuitenkin aina niin usein kuin on tarpeen sen velvollisuuksien asianmukaiseksi hoitamiseksi. Hallitus on päätösvaltainen, kun läsnä on enemmän kuin puolet sen jäsenistä. Hallituksen päätökseksi tulee läsnä olevien Hallituksen jäsenten enemmistön kannattama mielipide. Jos äänet menevät tasan, ratkaisee Hallituksen puheenjohtajan ääni.

Hallituksen valitsee yhtiökokous. Yhtiöjärjestyksen mukaan Hallitukseen voi kuulua neljästä kuuteen varsinaista jäsentä ja yhdestä kuuteen varajäsentä. Hallituksen jäsenten ja varajäsenten toimikausi päättyy valintaa ensiksi

seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Hallituksen jäsen voidaan erottaa tehtävästään minä ajankohtana hyvänsä yhtiökokouksen päätöksellä.

Hallituksen valiokunnat

Hallitus päätti 23.2.2017 perustaa kaksi pysyvää valiokuntaa, tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan. Hallitus nimittää valiokuntien jäsenet, ja sillä on myös oikeus erottaa valiokuntien jäseniä. Valiokunnat valmistelevat hallituksen kokouksissa päätettäväksi tulevia asioita. Valiokunnilla ei ole omaa itsenäistä päätösvaltaa.

Hallitus määrittelee 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. Hallitus nimittää tarkastusvaliokunnan jäsenet vuodeksi kerrallaan. 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. Tämän Esitteen päivämääränä tarkastusvaliokuntaan kuuluvat Petri Niemi (puheenjohtaja) ja Philip Sanderson.

Hallitus määrittelee 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 vähintään kolmesta jäsenestä. Hallitus nimittää palkitsemisvaliokunnan jäsenet vuodeksi kerrallaan. Palkitsemisvaliokunnan jäsenten enemmistön tulee olla Yhtiöstä riippumattomia. Tämän Esitteen päivämääränä palkitsemisvaliokuntaan kuuluvat Petri Niemi (puheenjohtaja), Philip Sanderson ja Joakim Achrén.

Hallituksen jäsenet

Tämän Esitteen päivämääränä Hallituksen jäsenet ovat Petri Niemi (puheenjohtaja), Joakim Achrén, Peter Levin, Jari Ovaskainen, Paul Rehrig ja Philip Sanderson. Hallituksen varajäsenenä toimii Erkki Heilakka.

Hallituksen suorittaman riippumattomuusarvioinnin perusteella kaikki Hallituksen jäsenet Joakim Achrénia ja Jari Ovaskaista lukuun ottamatta ovat riippumattomia Yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista. Joakim Achrén on Yhtiön palveluksessa, ja Jari Ovaskainen on Yhtiön merkittävä osakkeenomistaja.

Hallituksen puheenjohtaja

Petri Niemi

Master of Science, Engineering

s. 1961

Suomen kansalainen

Hallituksen puheenjohtaja 23.2.2017 alkaen

Merkittävä työura:

G2 Invest Oy, CEO, 2011–

CapMan Oyj, Head of CapManTechnology, 1999–2010

Luottamustoimet:

Lounea Oy, hallituksen jäsen, 2017–

Wega Advisors Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2017–

Bilot Consulting Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2016–

Vincit Group Oyj, hallituksen puheenjohtaja, 2016–

Bilot Concept Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2016–2016

B10 Group Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2015–

Lounea Oy, hallintoneuvoston jäsen, 2015–

Vincit Group Oyj, hallituksen jäsen, 2015–2016

Insta Care Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2014–
Eniram Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2014–2016
Kanava Tools Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2014–2015
Fondia Oyj, toimitusjohtaja, 2014–2014
Promenade Research Oy, hallituksen jäsen, 2013–
B10 Varainhoito Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2013–
Wega Advisors Oy, hallituksen jäsen, 2013–2017
Hakonen Solutions Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2013–2015
Celectus Group Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2013–2015
Detection Technology Oyj, hallituksen jäsen, 2012–
HR4 Solutions Oy, hallituksen jäsen, 2012–
Siili Solutions Oyj, hallituksen puheenjohtaja, 2012–2015
Insta Group Oy, hallituksen jäsen, 2011–
GreenStream Network Oy, hallituksen jäsen, 2011–
HR4 Group Oy, hallituksen jäsen, 2011–
Fondia Oyj, hallituksen puheenjohtaja, 2011–2017
Siili Solutions Oyj, hallituksen jäsen, 2011–2012, 2015–2016
Mawell Oy, hallituksen jäsen, 2011–2012
ZZZ Invest Oy, hallituksen jäsen ja toimitusjohtaja, 2010–2015
Oy Lunawood Ltd, hallituksen puheenjohtaja, 2010–2013
Lunacomp Oy, hallituksen jäsen, 2010–2013
Lunaholder Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2010–2012
G2 Invest Oy, hallituksen jäsen, 2006–
Maneq Fund 2004 Ky, äänetön yhtiömies, 2005–
Maneq Fund 2002 Ky, äänetön yhtiömies, 2002–2015

Hallituksen jäsen

Joakim Achrén

Insinööri, Jyväskylän ammattikorkeakoulu
s. 1978
Suomen kansalainen
Hallituksen jäsen 14.3.2013 alkaen

Merkittävä työura:

Next Games, Co-Founder, CPO ja hallituksen puheenjohtaja, 2013–
Supercell, Director of Analytics, 2011–2012
Ironstar Helsinki Oy, perustaja ja toimitusjohtaja, 2005–2011
Endero Oy, Software Specialist, 2003–2005
Adsotech, Systems Architect, 2002–2003
Orchimedia, Games Programmer, tammikuu 2001–syyskuu 2001

Luottamustoimet:

Big Blue Games Oy, hallituksen jäsen ja toimitusjohtaja, 2012–
Helsinki GameWorks Oy, hallituksen jäsen, 2014–2015

Hallituksen jäsen

Peter Levin

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

Merkittävä työura:

Lionsgate, President: Interactive Ventures & Games, 2014–
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–

Hallituksen jäsen

Jari Ovaskainen

Master of Economics, Turun yliopisto
s. 1964

Suomen kansalainen

Hallituksen jäsen 25.4.2013 alkaen

Merkittävä työura:

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–

Hallituksen jäsen

Paul Rehrig

Bachelor of Arts, Seattle Pacific University
s. 1973

Yhdysvaltain kansalainen

Hallituksen jäsen 23.2.2015 alkaen

Merkittävä työura:

AMC Networks, Inc., EVP, Digital & New Business, 2011–

Warner Music Group, SVP, Digital Strategy & Development, 2005–2011

AT&T Wireless, Senior Product Manager, Games, 1998–2004

Hallituksen jäsen

Philip Sanderson

Hamilton College, Harvard Business School
s. 1968

Yhdysvaltain kansalainen

Hallituksen jäsen 30.6.2015 alkaen

Merkittävä työura:

IDG Ventures, Managing Director, 2006–

WaldenVC, General Partner, 1997–2006

Robertson Stephens, Associate, 1993–1995

Goldman Sachs, Analyst, 1990–1993

Hallituksen varajäsen

Erkki Heilakka

Master of Science, Computer Science, University of Helsinki
s. 1971

Suomen kansalainen

Hallituksen varajäsen 30.6.2015 alkaen

Merkittävä työura:

Miivies Oy, toimitusjohtaja, 2010–

Luottamustoimet:

Preon Ventures Oy, toimitusjohtaja ja hallituksen jäsen, 2016–
Snowprint Studios AB, hallituksen varajäsen, 2016–
GenomSys SA, hallituksen jäsen, 2016–
900 Seconds Oy, hallituksen jäsen, 2015–
Preon Capital Partners SA, hallituksen jäsen, 2015–
PlayRaven Oy, hallituksen varajäsen, 2014–
The Button Corporation Oy, hallituksen varajäsen, 2014–
Miivies Oy, toimitusjohtaja, 2010–
Emporime Oy, hallituksen varajäsen, 2008–

Toimitusjohtaja ja Johtoryhmä

Toimitusjohtaja on vastuussa Next Gamesin operatiivisen toiminnan johtamisesta. Toimitusjohtaja valmistelee Hallituksen päätettävät asiat, varmistaa että Yhtiön kirjanpito on lain mukainen ja että Yhtiön varainhoito on järjestetty luotettavalla tavalla, ja johtaa Next Gamesin päivittäistä toimintaa Hallituksen vahvistamien strategisten periaatteiden ja tavoitteiden mukaisesti. Toimitusjohtaja toimii myös Johtoryhmän puheenjohtajana sekä ohjaa ja valvoo Johtoryhmän muiden jäsenten toimintaa. Toimitusjohtaja nimittää Yhtiön esimies- ja johtotasoiset henkilöt tiedusteltuaan Hallituksen kantaa ennen lopullisen päätöksen tekemistä. Hallitus nimittää Toimitusjohtajan ja päättää Toimitusjohtajalle maksettavasta palkkiosta ja toimitusjohtajasopimuksen muista ehdoista. Toimitusjohtaja nimitetään tehtävänsä toistaiseksi.

Toimitusjohtajan tukena toimii Johtoryhmä. Johtoryhmän tehtävänä on Next Gamesin liiketoiminnan yleinen johtaminen. 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. Päätökset Johtoryhmässä käsiteltävistä asioista tekee Toimitusjohtaja tai se Johtoryhmän jäsen, jonka vastuulla käsiteltävä asia on, ellei asia kuulu Hallituksen päätettäväksi. Johtoryhmä kokoontuu pääsääntöisesti kerran viikossa. Hallitus vahvistaa Johtoryhmän kokoonpanon. Tämän Esitteen päivämääränä Johtoryhmä koostuu alla mainituista viidestä jäsenestä.

Johtoryhmän jäsenet

Toimitusjohtaja

Teemu Huuhtanen

BBA, Preston University

s. 1971

Suomen kansalainen

Yhtiön Toimitusjohtaja 2013 alkaen

Merkittävä työura:

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, yksi perustajista ja toimitusjohtaja, 1998–2002

Luottamustoimet:

Dark May Oy, hallituksen varajäsen, 2016–

Armada Interactive Oy, hallituksen jäsen, 2016–

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

Chief Technology Officer

Kalle Hiitola

Ylioppilas, Oulunkylän yhteiskoulu

s. 1980

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen 2013 alkaen

Merkittävä työura:

Superlouder Oy, Chief Digital Officer, 2011–2013

Bongo Helsinki Oy, Partner, Online Planning Director, 2010–2011

Academica Oy, Partner, hallituksen jäsen, CTO, 2008–2010

Sanoma Entertainment, Technical Project Manager (konsulttijärjestelyn kautta), 2007–2013

Crew Media Finland Oy, Partner, Head of Media & Solutions department, 2002–2008

Mindlab Oy, perustaja / yrittäjä, 1998–2002

Luottamustoimet:

Nuard Ventures Oy, toimitusjohtaja, 2014–

Padam Kids Oy, hallituksen varajäsen, 2013–2014

Nuard Ventures Oy, hallituksen jäsen, 2011–

Mindlab Oy, hallituksen jäsen, 2011–

EcoHair Oy, hallituksen varajäsen, 2005–

Chief Marketing Officer

Saara Bergström

Organisaatioviestinnän maisteri, markkinoinnin tradenomi

s. 1979

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen 2014 alkaen

Merkittävä työura:

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

Head of Games

Sami Nurmio

Ylioppilas, Sotungin lukio

s. 1974

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen 2014 alkaen

Merkittävä työura:

Next Games, Head of Games, 2014–

Remedy Entertainment Ltd., Director, iOS-käyttöjärjestelmä, 2012–2014

Bugbear Entertainment Ltd., Director, Business development, johtoryhmän jäsen, 2009–2012

Nokia, Producer/Game Director, 2003–2009

Housemarque, Lead Artist, 1999–2003

Housemarque, Graphics Artist, freelancer, 1995–1999

Bloodhouse, Graphics Artist, freelancer, 1993–1999

Luottamustoimet:

Remedy Entertainment Ltd., johtoryhmän jäsen, 2013–2014

Chief Financial Officer
Annina Salvén
KTM (Kauppatieteiden maisteri)
s. 1988
Suomen kansalainen
Johtoryhmän jäsen 2016 alkaen

Merkittävä työura:

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–
Ab Djupsundsbyrugga Oy, Hallituksen jäsen 2014–
Ostinato Oy, Hallituksen jäsen, 2013–2016

Eräitä tietoja Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenistä sekä Perustajista

Eräitä tietoja

Tämän Esitteen päivämääränä kukaan Hallituksen tai Johtoryhmän jäsen ei ole viimeisen viiden vuoden aikana:

- saanut tuomioita petoksellisista rikoksista tai rikkomuksista;
- toiminut johtavassa asemassa, kuten hallinto-, johto- tai valvontaelimen jäsenenä tai kuulunut ylempään johtoon sellaisessa yhtiössä, joka on kyseisessä tehtävässä toimimisen aikana asetettu konkurssiin, selvitystilaan tai saneeraukseen hänen toimiessaan mainitussa tehtävässä; tai
- ollut oikeus- tai valvontaviranomaisen (mukaan lukien ammattialajärjestöt) syytteen tai määräämän seuraamuksen kohteena taikka saanut tuomioistuimelta tuomiota kelpaamattomuudesta toimimaan jonkin yhtiön hallinto-, johto- tai valvontaelimissä tai hoitamaan jonkin yhtiön liiketoimintaa.

Eturistiriidat

Suomalaisen yhtiön johtoa koskevista eturistiriidoista on säädetty Osakeyhtiölaissa. Hallituksen jäsen ei saa osallistua hänen ja yhtiön välistä sopimusta tai muuta oikeudellista tointa tai menettelyä koskevan asian käsittelyyn. Hallituksen jäsen ei myöskään saa ottaa osaa yhtiön ja kolmannen henkilön välistä sopimusta tai muuta oikeudellista tointa tai menettelyä koskevan asian käsittelyyn, mikäli hänellä on odotettavissa siitä olennaista etua, joka saattaa olla ristiriidassa yhtiön edun kanssa. Edellä mainittua säännöstä sovelletaan myös muuhun oikeustoimeen sekä oikeudenkäyntiin ja muuhun puhevallan käyttämiseen. Tätä säännöstä sovelletaan myös toimitusjohtajaan.

Jäljempänä mainittuja poikkeuksia lukuun ottamatta (i) Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenten tai Perustajien Yhtiössä hoitamien tehtävien ja heidän henkilökohtaisten intressien välillä ei ole eturistiriitoja, (ii) Hallituksen tai Johtoryhmän jäsenillä tai Perustajilla ei ole mitään järjestelyjä tai sitoumuksia suurimpien osakkeenomistajien, jäsenten, tavarantoimittajien tai muiden kanssa liittyen heidän valintaansa tai nimittämiseensä Hallituksen tai Johtoryhmän jäseneksi, (iii) eikä Hallituksen tai Johtoryhmän jäsenillä taikka Perustajilla ole sovittuja rajoituksia heidän omistamiensa Yhtiön arvopapereiden luovuttamisesta tietyn ajan sisällä:

- Paul Rehrig on AMC Networks, Inc:n palveluksessa. AMC Networks, Inc. kuuluu AMC:n kanssa samaan konserniin, ja Yhtiöllä on AMC:n kanssa lisenssisopimus kuten kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Lisenssisopimus AMC:n kanssa” on kuvattu.
- Jari Ovaskainen ja Erkki Heilakka toimivat luottamustehtävissä PlayRaven Oy:ssä ja Snowprint Studios AB:ssä, ja Peter Levin toimii luottamustehtävissä Telltale Gamesissa, jotka kaikki ovat mobiilipelialalla toimivia yrityksiä.
- Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenet sekä Perustajat omistavat Osakkeita ja osakkeisiin oikeuttavia oikeuksia kuten kohdissa ”Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat – Johdon omistukset” ja ”Suurimmat osakkeenomistajat ja lähipiiriliiketoimet – Suurimmat osakkeenomistajat” on kuvattu.
- Hallituksen jäsenet Petri Niemeä lukuun ottamatta on nimitetty Osakassopimuksen mukaisten

nimitysoikeuksien perusteella. Kyseiset nimitysoikeudet lakkaavat Listautumisannin toteutumisen yhteydessä (katso kohta ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Osakassopimus”).

- Osakassopimuksen voimaan jäävien sopimusehtojen mukaisesti Perustajat ovat työvelvoitteen alaisia ja heidän omistamiin Osakkeisiin kohdistuu takaisinosto-oikeus, kuten kohdassa ”Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat – Perustajat” on kuvattu.
- Johtoryhmän ja Hallituksen jäsenet sekä Perustajat ovat solmineet lock-up -sopimuksia koskien Osakkeita kuten kohdassa ”Listautumisannin järjestäminen – Luovutusrajoitukset (Lock-up)” on kuvattu.
- Tämän Esitteen päivämääränä Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenten sekä Perustajien Osakkeisiin kohdistuu Osakassopimuksen nojalla tavanomaisia luovutusrajoituksia, jotka lakkaavat Listautumisannin toteutumisen yhteydessä (katso kohta ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Osakassopimus”).
- Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenten optio-oikeuksia koskevat tietyt Yhtiön optio-oikeuksien ehtoihin sisältyvät luovutusrajoitukset, kuten kohdassa ”Osakkeet ja osakepääoma – Optio-oikeudet” on kuvattu.

Perhesuhteet

Mikael Achrénin (Perustaja) ja Joakim Achrénin (Perustaja ja Hallituksen puheenjohtaja) välistä sisarusuhdetta lukuun ottamatta Hallituksen tai Johtoryhmän jäsenillä taikka Perustajilla ei ole keskinäisiä perhesuhteita.

Työsoite

Hallituksen, Johtoryhmän ja Perustajien työsoite on Kansakoulukatu 10, 00100 Helsinki.

Johdon omistukset

Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenten sekä heidän määräysvallassa olevien tahojen 6.3.2017 omistamat Osakkeet ja niihin oikeuttavat oikeudet on esitetty seuraavassa taulukossa:

Nimi	Asema	Osakkeet	Optio-oikeudet
Petri Niemi	Hallituksen puheenjohtaja	0	0
Joakim Achrén	Hallituksen jäsen	A-sarja 1 057 108 ⁽¹⁾	0
Peter Levin	Hallituksen jäsen	0	13 334
Jari Ovaskainen	Hallituksen jäsen	A-sarja 1 066 612 B-sarja 391 748 C-sarja 1 574 292	0
Paul Rehrig	Hallituksen jäsen	0	0
Philip Sanderson	Hallituksen jäsen	0	0
Erkki Heilakka	Hallituksen varajäsen	0	
Teemu Huuhtanen	Toimitusjohtaja	A-sarja 266 720 ⁽²⁾	71 675
Kalle Hiitola	Johtoryhmän jäsen	A-sarja 935 896 ⁽³⁾	0
Saara Bergström	Johtoryhmän jäsen	0	24 000
Sami Nurmio	Johtoryhmän jäsen	0	24 000
Annina Salvén	Johtoryhmän jäsen	0	24 000
Yhteensä		5 292 376	157 009

⁽¹⁾ Joista 121 212 Big Blue Games Oy:n kautta.

⁽²⁾ Kaikki VAAH Holdings Oy:n kautta.

⁽³⁾ Kalle Hiitola omistaa lisäksi 33,3 prosenttia Nuard Ventures Oy:n liikkeeseen lasketuista osakkeista. Nuard Ventures Oy omistaa 363 636 Yhtiön A-sarjan Osaketta.

Yhtiön optio-oikeudet on kuvattu kohdassa ”Osakkeet ja osakepääoma – Optio-oikeudet”.

Hallituksen ja johdon jäsenten palkkiot ja etuudet

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää yhtiökokous. 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta Hallituksen jäsenille ei ole maksettu palkkioita. 23.2.2017 Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti, että toimikaudelta, joka alkoi 23.2.2017 ja päättyy Yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä, Hallituksen jäsenille maksetaan palkkioita seuraavasti:

- Hallituksen puheenjohtajalle 4500 euroa kuukaudessa;

- kullekin Hallituksen jäsenelle 2500 euroa kuukaudessa; ja
- tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan puheenjohtajille ja jäsenille maksetaan lisäksi 1000 euroa valiokuntien kokouksista.

Koska tietyt Hallituksen jäsenet eivät mm. 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. Palkkio voidaan, mikäli yksittäinen Hallituksen jäsen niin pyytää, maksaa kokonaan tai osittain Osakkeina siten, että Osakkeita hankitaan markkinoilta Yhtiön hallituksen jäsenen nimiin ja lukuun. Yhtiö vastaa tällöin Osakkeiden hankkimiseen liittyvistä kuluista.

Hallituksen jäsenille on lisäksi maksettu kulukorvauksia Yhtiön kulloinkin voimassa olevan ohjesäännön mukaisesti.

Hallitus on hyväksynyt Yhtiössä noudatettavat johdon ja henkilöstön palkitsemisjärjestelmän yleiset periaatteet ja siihen sovellettavat menettelytavat. Toimitusjohtajan palkitsemisesta päättää Hallitus. Toimitusjohtajan palkitseminen koostuu kiinteästä kuukausipalkasta, asuntoedusta sekä muista luontoiseduista, kuten puhelin- ja lounasedusta, Yhtiön kulloinkin voimassa olevan ohjesäännön mukaisesti. Yhtiö maksoi 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella Toimitusjohtajalle palkkaa luontoisetuineen yhteensä 0,16 miljoonaa euroa. Johtoryhmän muiden jäsenten palkitsemisesta päättää Toimitusjohtaja. Johtoryhmän muiden jäsenten palkitseminen koostuu kiinteästä kuukausipalkasta sekä luontoiseduista, kuten puhelin- ja lounasedusta, Yhtiön kulloinkin voimassa olevan ohjesäännön mukaisesti. Johtoryhmän muiden jäsenten palkat ja palkkiot luontoisetuineen olivat 31.12.2016 päättyneellä tilikaudella yhteensä 0,33 miljoonaa euroa.

Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiö valmistelee uuden tulospohjaisen kannustinjärjestelmän käyttöönottoa. Uuden kannustinjärjestelmän piiriin kuuluisi Next Gamesin koko henkilökunta ja sen mukaisesti tapahtuva palkitseminen koostuisi sekä henkilökohtaisiin tavoitteisiin, että Yhtiön kokonaistulokseen sidotuista osista. Yhtiö arvioi, että uusi järjestelmä viimeistellään ja otetaan käyttöön vuoden 2017 ensimmäisellä puoliskolla.

Yhtiö on tietyin rajoituksin sitoutunut korvaamaan kullekin Hallituksen jäsenelle tiettyjä vastuita, jotka aiheutuvat heitä kohtaan mahdollisesti esitetyistä vaateista Hallituksen jäsenen tehtävien suorittamiseen liittyen. Yhtiö ei ole antanut muita takauksia tai muita vastuusitoumuksia Hallituksen tai Johtoryhmän jäsenten puolesta.

Johtoryhmän jäsenten eläkkeet on järjestetty lakisääteisien eläkevakuutuksien, eikä Hallituksen tai Johtoryhmän jäsenille ole lisäeläkejärjestelyitä Yhtiön kanssa.

Johtoryhmän jäsenet ovat heidän työ- tai palvelussuhteidensa päättyessä oikeutettuja palkkaan soveltuvan irtisanomisajan ajalta. Sopimuksia, joiden perusteella Hallituksen tai Johtoryhmän jäsenet olisivat oikeutettuja lisätuihin työ- tai palvelussopimuksen päättyessä, ei ole.

Yhtiön osakepohjaiset kannustinohjelmat on kuvattu tämän Esitteen kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Optio-oikeudet*”. Yhtiöllä ei ole muita voimassaolevia osakepohjaisia kannustinohjelmia tämän Esitteen päivämääränä.

Tilintarkastajat

Yhtiöjärjestyksen mukaan Yhtiön on valittava tilintarkastajakseen Patentti- ja rekisterihallituksen tilintarkastajarekisteriin merkitty tilintarkastusyhteisö. Tilintarkastajan toimikausi päättyy valintaa ensiksi seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Yhtiön tilintarkastajana 31.12.2016 ja 31.12.2015 päättyneillä tilikausilla toimi tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy päävastuullisena tilintarkastajanaan KHT Tuomas Honkamäki. Yhtiön tilintarkastajaksi 31.12.2017 päättyvälle tilikaudelle on valittu tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy, päävastuullisena tilintarkastajanaan KHT Tuomas Honkamäki. PricewaterhouseCoopers Oy:n y-tunnus on 0486406-8 ja rekisteröity osoite Itämerentori 2 (PL 1015), 00101 Helsinki.

SUURIMMAT OSAKKEENOMISTAJAT JA LÄHIPIIRILIIKETOIMET

Suurimmat osakkeenomistajat

Seuraavassa taulukossa on esitetty Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa sekä näiden omistamien Osakkeiden yhteismäärät 6.3.2017. Yhtiö ei ole tietoinen, että se olisi suoraan tai välillisesti jonkun omistuksessa tai määräysvallassa.

Osakkeenomistaja	Osakkeita kpl	Osuus osakkeista %	Osuus äänistä %
Jari Ovaskainen	3 032 652	22,00	22,00
IDG Ventures USA III, L.P.	1 094 244	7,94	7,94
Joakim Achrén	935 896 ⁽¹⁾	6,79	6,79
Mikael Achrén	935 896	6,79	6,79
Kalle Hiitola	935 896 ⁽²⁾	6,79	6,79
Jaakko Jumisko	935 896	6,79	6,79
Lions Gate Entertainment Inc.	836 376	6,07	6,07
AMC Networks Ventures LLC	748 176	5,43	5,43
IDG Technology Venture Investment IV, L.P.	438 756	3,18	3,18
Nuard Ventures Oy	363 636	2,64	2,64
Muut	3 527 420	25,59	25,59
Yhteensä	13 784 844	100	100

⁽¹⁾ Lisäksi Joakim Achrén omistaa 100 prosenttia Big Blue Games Oy:n liikkeeseen lasketuista osakkeista. Big Blue Games Oy omistaa 121 212 Yhtiön A-sarjan Osaketta.

⁽²⁾ Lisäksi Kalle Hiitola omistaa 33,3 prosenttia Nuard Ventures Oy:n liikkeeseen lasketuista osakkeista. Kuten taulukosta ilmenee, Nuard Ventures Oy omistaa 363 636 Yhtiön A-sarjan Osaketta.

Listautumisannissa lasketaan liikkeeseen enintään 4 003 000 uutta Tarjottavaa Osaketta, mikä vastaa noin 29 prosenttia kaikista Osakkeista tämän Esitteen päivämääränä ja noin 22,5 prosenttia kaikista Osakkeista Listautumisannin jälkeen olettaen, että Listautumisanti merkitään kokonaisuudessaan. Mikäli nykyinen osakkeenomistaja ei merkitse Tarjottavia Osakkeita Listautumisannissa, tämän suhteellinen osakeomistus vähenee samassa suhteessa, ja omistuksen laimentumisvaikutus on noin 22 prosenttia olettaen, että Listautumisannissa lasketaan liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta ja että Listautumisanti merkitään kokonaisuudessaan, ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstösakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).

Lähipiiriliiketoimet

Next Gamesin lähipiiriin kuuluvat sen tytäryhtiöt, Hallituksen jäsenet, Toimitusjohtaja, Johtoryhmän jäsenet sekä osakkeenomistajat, joilla on huomattava vaikutusvalta Yhtiössä. Lisäksi lähipiiriin kuuluvat edellä mainittujen henkilöiden läheiset perheenjäsenet sekä yhteisöt, jotka ovat lähipiiriin kuuluvan henkilön määräysvallassa tai yhteisessä määräysvallassa.

Yhtiö on 31.12.2016 päättyneen tilikauden aikana maksanut lisenssimaksuja sekä ostanut markkinointipalveluja Yhtiön lähipiiriin kuulualta yhtiöltä 5,1 miljoonalla eurolla (0,9 miljoonaa euroa 31.12.2015 päättyneellä tilikaudella).

Yhtiö on 9.2.2017 maksanut takaisin Yhtiön lähipiiriin kuulualta taholta olevan lainan. Lisätietoja on esitetty kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Taloudellinen asema – Pitkäaikainen ja lyhytaikainen vieras pääoma”.

Yhtiö on 24.2.2017 hankkinut uuden lisenssin Yhtiön lähipiiriin kuuluvalta taholta. Lisätietoja on esitetty kohdassa ”*Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen*”.

Lisätietoja Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenistä ja näiden henkilöiden palkitsemisesta on esitetty kohdassa ”*Hallitus, johto, Perustajat ja tilintarkastajat*”. Yhtiön osakepohjaisia palkitsemisjärjestelmiä on kuvattu yksityiskohtaisemmin kohdassa ”*Osakkeet ja osakepääoma – Optio-oikeudet*”.

OSAKKEET JA OSAKEPÄÄOMA

Yhtiö

Yhtiö on suomalainen julkinen osakeyhtiö, joka on perustettu Suomen lakien mukaisesti ja johon sovelletaan Suomen lakeja. Yhtiön virallinen nimi on Next Games Oyj. Yhtiön kotipaikka on Helsinki, sen Kaupparekisteriin merkitty osoite on Kansakoulukatu 10, 00100 Helsinki ja puhelinnumero +358 9 425 775 00. Yhtiö on rekisteröity Kaupparekisteriin 14.3.2013 y-tunnuksella 2536072-3.

Yhtiön toimialana on Yhtiöjärjestyksen 3 pykälän mukaan ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus, julkaisu, kustannus ja konsultointi sekä ylläpitotoiminta. Yhtiö voi lisäksi omistaa ja hallita osakkeita ja muita arvopapereita ja käydä näillä kauppaa.

Yhtiön Osakkeet ja osakepääoma

Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2016 oli 2 500 euroa. Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiön rekisteröity osakepääoma on 80 000 euroa ja Yhtiöllä on 13 784 844 rekisteröityä Osaketta. Tämän Esitteen päivämääränä Yhtiö ei ole antanut Osakkeita, joita ei vielä olisi rekisteröity. Osakkeiden kokonaismäärä 1.1.2016 oli 2 449 382 ja 31.12.2016 3 325 408 Osaketta. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Tämän Esitteen päivämääränä Osakkeet jakautuvat kolmeen osakesarjaan: A-sarjaan, B-sarjaan ja C-sarjaan. Osakkeisiin ei liity äänestysrajoituksia tai äänileikkureita. Osakkeet on liitetty arvo-osuusjärjestelmään 10.3.2017 ja niiden ISIN-koodit ovat FI4000233267 (A-sarjan Osakkeet), FI4000233275 (B-sarjan Osakkeet) ja FI4000233283 (C-sarjan Osakkeet).

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisellä päätöksellä 23.2.2017 muuntaa kaikki liikkeeseen lasketut B-sarjan ja C-sarjan Osakkeet A-sarjan Osakkeiksi ja muuttaa Yhtiöjärjestystä tätä vastaavasti. B-sarjan Osakkeiden muuntosuhde on 1:1, ja C-sarjan Osakkeiden muuntosuhde on 1:1. B-sarjan ja C-sarjan Osakkeiden muuntaminen on mahdollinen Listautumisannin toteutumiselle, ja se rekisteröidään Kaupparekisteriin Listautumisannin toteutumisen jälkeen ennen Osakkeiden kaupankäynnin alkamista First Northissa. B-sarjan Osakkeiden ja C-sarjan Osakkeiden haltijoille ei makseta niiden A-sarjan Osakkeiksi muuntamisen johdosta erillistä korvausta.

Eri osakesarjojen väliset erot on määritelty Yhtiöjärjestyksessä ja ne ovat seuraavat:

- Kuten Yhtiöjärjestyksessä tarkemmin määrätään, B-sarjan Osakkeilla ja C-sarjan Osakkeilla on etuoikeus jaettaviin varoihin tai saatuun vastikkeeseen, mikäli (i) Yhtiö asetetaan selvitystilaan tai konkurssiin tai puretaan, tai (ii) enemmistö Osakkeista ja äänistä Yhtiössä siirtyy kaupalla ulkopuoliselle taholle, tai (iii) kaikki tai olennaisilta osin kaikki Yhtiön Osakkeista tai Osakkeisiin oikeuttavista arvopapereista siirtyy kaupalla olemassa olevalle osakkeenomistajalle, joka ei entuudestaan omista kaupassa siirtyviä Osakkeita tai Osakkeisiin oikeuttavia arvopapereita, tai (iv) kaikki tai olennaisilta osin kaikki Yhtiön varat luovutetaan tai lisensoidaan yksinoikeudella, tai (v) enemmistö äänistä Yhtiössä muun yritysjärjestelyn seurauksena (mukaan lukien sulautumiset ja osakevaihdot) siirtyy.
- B-sarjan ja C-sarjan Osakkeiden omistajilla on milloin tahansa oikeus muuntaa omistamansa B-sarjan tai C-sarjan Osakkeet A-sarjan Osakkeiksi tekemällä tätä koskeva vaatimus kirjallisesti Yhtiölle. Muuntosuhde on 1:1, kuitenkin siten, että muuntosuhdetta korjataan siten kuin Osakassopimuksessa on tarkemmin määrätty (katso ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Osakassopimus”).
- Lisäksi kaikki B-sarjan ja C-sarjan Osakkeet muuntuvat ilman erillistä ilmoitusta A-sarjan Osakkeiksi yllä mainitulla muuntosuhteella (i) välittömästi ennen sellaisen listautumisen toteutumista, jossa Yhtiön Osakkeen hinta on viisinkertainen C-sarjan Osakkeesta maksettuun korkeimpaan merkintähintaan nähden (oikaistuna mahdollisten listautumista edeltävien kyseisen C-sarjan Osakkeen jakamisten tai yhdistämisten vaikutuksella), ja jonka tuotto on vähintään 50 000 000 Yhdysvaltain dollaria, tai (ii) mikäli osakkeenomistajat, jotka omistavat vähintään 75 prosenttia liikkeeseen lasketuista B-sarjan Osakkeista ja C-sarjan Osakkeista, erikseen kunkin osakesarjan osalta, päättävät muuntaa B-sarjan ja C-sarjan Osakkeet A-sarjan Osakkeiksi.

Tämän Esitteen päivämääränä voimassa oleva Yhtiöjärjestys sisältää Osakkeiden siirtoa koskevat lunastus- ja suostumuslausekkeet. Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 tietyistä muutoksista Yhtiöjärjestykseen, mukaan lukien lunastus- ja suostumuslausekkeiden poistamisesta. Yhtiöjärjestyksen muutokset ovat mahdollisia Listautumisannin toteutumiselle, ja muutettu Yhtiöjärjestys tulee voimaan ja se

rekisteröidään Kaupparekisteriin Listautumisannin toteutumisen jälkeen ennen Osakkeiden kaupankäynnin alkamista First Northissa.

Kun lunastus- ja suostumuslausekkeet on poistettu Yhtiöjärjestyksestä ja Osakassopimus on rauennut kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Merkittävät sopimukset – Osakassopimus” kuvatun mukaisesti, kaikki Osakkeet ovat vapaasti siirrettävissä. Yhtiöjärjestyksen muutokset on kuvattu kohdassa ”Osakkeet ja osakepääoma – Yhtiöjärjestyksen muutokset”.

Osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän historiallinen kehitys

Osakkeita oli 1.1.2015 yhteensä 2 449 382, joista 1 822 589 oli A-sarjan Osakkeita ja 626 793 B-sarjan Osakkeita. Osakkeita oli 31.12.2016 yhteensä 3 325 408, joista 1 822 589 oli A-sarjan Osakkeita, 626 793 B-sarjan Osakkeita ja 876 026 C-sarjan Osakkeita. Seuraavassa taulukossa esitetään yhteenveto Yhtiön osakepääoman ja Osakkeiden lukumäärän muutoksista 1.1.2015 alkaen 6.3.2017 asti.

Tapahtuma	Muutos liikkeeseen laskettujen Osakkeiden määrässä	Muutos omien Osakkeiden määrässä	Liikkeeseen laskettujen Osakkeiden kokonaismäärä tapahtuman jälkeen	Omien Osakkeiden kokonaismäärä tapahtuman jälkeen	Osakepää- oma tapahtuman jälkeen	Rekisteröity Kauppa- rekisteriin
Suunnattu osakeanti ¹⁾	C-sarja 334 726	0	A-sarja 1 822 589 B-sarja 626 793 C-sarja 334 726	0	2 500 euroa	2.2.2016
Suunnattu osakeanti ²⁾	C-sarja 541 300	0	A-sarja 1 822 589 B-sarja 626 793 C-sarja 876 026	0	2 500 euroa	2.2.2016
Suunnattu osakeanti ³⁾	A-sarja 10 694	0	A-sarja 1 833 283 B-sarja 626 793 C-sarja 876 026	0	2 500 euroa	26.1.2017
Suunnattu osakeanti ⁴⁾	A-sarja 1 068		A-sarja 1 834 351 B-sarja 626 793 C-sarja 876 026		2 500 euroa	20.2.2017
Osakeanti ⁵⁾	A-sarja 5 503 053 B-sarja 1 880 379 C-sarja 2 628 078	0	A-sarja 7 337 404 B-sarja 2 507 172 C-sarja 3 504 104	0	2 500 euroa	1.3.2017
Osakepääoman korottaminen ⁶⁾	0	0	A-sarja 7 337 404 B-sarja 2 507 172 C-sarja 3 504 104	0	80 000 euroa	1.3.2017
Suunnattu osakeanti ⁷⁾	A-sarja 212 064	0	A-sarja 7 549 468 B-sarja 2 507 172 C-sarja 3 504 104	0	80 000 euroa	3.3.2017

Suunnattu osakeanti ⁸⁾	C-sarja 224 100	0	A-sarja 7 549 468 B-sarja 2 507 172 C-sarja 3 728 204	0	80 000 euroa	3.3.2017
-----------------------------------	--------------------	---	--	---	--------------	----------

⁽¹⁾ Suunnattu osakeanti Yhtiön B-rahoituskierroksen yhteydessä, lisätietoja kohdassa ”Yhtiön liiketoiminta – Historia”.

⁽²⁾ Vaihtovelkakirjalainan konvertointi Yhtiön Osakkeiksi, lisätietoja kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Liiketoiminnan tulos – 31.12.2016 päättynyt tilikausi verrattuna 31.12.2015 päättäneeseen tilikauteen - Tilikauden voitto (tappio)”.

⁽³⁾ Uusien Osakkeiden rekisteröiminen vuosina 2015 ja 2016 optio-oikeuksien perusteella tehtyjen osakemerkintöjen johdosta, lisätietoja kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”.

⁽⁴⁾ Uusien Osakkeiden rekisteröiminen vuosina 2015 ja 2016 optio-oikeuksien perusteella tehtyjen osakemerkintöjen johdosta, lisätietoja kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”.

⁽⁵⁾ Maksuton osakeanti Yhtiön nykyisille osakkeenomistajille näiden osakeomistusten suhteessa (ns. osakkeen jakaminen eli split), lisätietoja kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”.

⁽⁶⁾ Osakepääoman korottaminen rahastokorotuksella Yhtiön julkiseksi osakeyhtiöksi muuttamisen yhteydessä, lisätietoja kohdassa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”.

⁽⁷⁾ Vastikeosakkeiden antaminen 28.2.2017 toteutuneen Lume Games Oy:n osakekannan hankinnan yhteydessä, lisätietoja kohdissa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen”, ”Yhtiön liiketoiminta – Historia” sekä ”Pääomarakenne ja velkaantuneisuus”.

⁽⁸⁾ Vastikeosakkeiden antaminen 24.2.2017 toteutuneen uuden lisenssin hankinnan yhteydessä, lisätietoja kohdissa ”Liiketoiminnan tulos ja taloudellinen asema – Viimeaikaiset tapahtumat edellisen tilikauden päättymisen jälkeen” ja ”Pääomarakenne ja velkaantuneisuus”.

Optio-oikeudet

Alla esitettyä lukuun ottamatta Yhtiö ei ole laskenut liikkeeseen optio-oikeuksia tai muita erityisiä oikeuksia, jotka oikeuttaisivat merkitsemään Osakkeita.

Pääomaohjelma 2014

Yhtiön osakkeenomistajat hyväksyivät yksimielisellä päätöksellä 21.1.2014 Yhtiön vuoden 2014 pääomaohjelman (”**Pääomaohjelma 2014**”) ehdot. Pääomaohjelma 2014 korvasi Yhtiön edellisen optio-ohjelman. Pääomaohjelma 2014:n täytäntöön panemiseksi Yhtiön osakkeenomistajat valtuuttivat lisäksi Hallituksen päättämään A-sarjan Osakkeiden tai A-sarjan Osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta, kussakin tapauksessa Pääomaohjelma 2014:n mukaisin ehdoin ja siten, että A-sarjan Osakkeiden kokonaismäärä voi valtuutuksen perusteella kasvaa kokonaisuudessaan enintään 175 795 A-sarjan Osakkeella (”**2014 Valtuutus**”). Hallitus on 9.3.2017 päättänyt Pääomaohjelma 2014:n ehtojen mukaisesti muuttaa sen nojalla annetuilla optio-oikeuksilla merkittävien Osakkeiden lukumäärää ja niistä maksettavaa merkintähintaa Hallituksen 23.2.2017 päättämän maksuttoman osakeannin (osakesplit) mukaisesti.

Pääomaohjelma 2014 on henkilöstön sitouttamis- ja kannustinjärjestelmä, ja sen nojalla optio-oikeuksia tai A-sarjan Osakkeita voidaan jakaa kaikille Next Gamesin nykyisille ja tuleville työntekijöille, konsulteille sekä Hallituksen ja Johtoryhmän jäsenille. Optio-oikeuksia ei voi luovuttaa, pantata tai muulla tavalla siirtää ilman Hallituksen suostumusta.

Jollei Hallitus toisin päättä, optio-oikeudet annetaan saajille vastikkeetta. Hallituksen maksuttoman osakeannin johdosta 9.3.2017 päättämän muutoksen jälkeen kukin optio-oikeus oikeuttaa haltijansa merkitsemään neljä uutta A-sarjan Osaketta merkintäaikana, joka on käynnissä ja päättyy 31.12.2019, yksilöllisesti sovittavan merkintäaikataulun mukaisesti. Yhtiö on tyypillisesti soveltanut merkintäaikataulua, jossa 25 prosenttia saajalle annetuista optio-oikeuksista oikeuttaa osakemerkintään tasan vuoden kuluttua antamispäivästä, ja loput 75

prosenttia optio-oikeuksista oikeuttavat osakemerkintään kuukausittaisissa tasaerissä 36 kuukauden ajanjaksona alkaen siitä, kun tasan vuosi on kulunut antamispäivästä. 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, hänellä on oikeus käyttää nämä optio-oikeudet osakemerkintään 30 päivän kuluessa työ- tai palvelussuhteen päättymispäivästä, minkä jälkeen optio-oikeudet automaattisesti palautuvat Yhtiölle ilman eri korvausta. Yhtiöllä on lisäksi takaisinosto-oikeus Osakkeisiin, jotka on merkinnyt optionhaltija, jonka työ- tai palvelussuhde on päättynyt. Yhtiö voi käyttää takaisinosto-oikeuttaan kuuden kuukauden sisällä työ- tai palvelussuhteen päättymispäivästä tai, siltä osin kuin Osakkeet on annettu optio-oikeuksien perusteella päättymispäivän jälkeen, kuuden kuukauden sisällä optio-oikeuksien käyttämispäivästä.

Hallitus päättää optio-oikeuksien nojalla merkittävistä A-sarjan Osakkeista maksettavan merkintähinnan kussakin optio-oikeuksien antamistapauksessa erikseen. Merkintähinta määräytyy Pääomaohjelma 2014:n ehtojen mukaisesti siten, että se on saajan näkökulmasta kannustava ottaen huomioon Yhtiön senhetkisen arvostuksen ja Yhtiön arvostuksen oletetun kehityksen koko merkintäaikana. Pääomaohjelma 2014:n nojalla annettujen optio-oikeuksien perusteella merkittävien Osakkeiden merkintähinta on Hallituksen maksuttoman osakeannin johdosta 9.3.2017 päättämän muutoksen jälkeen 1,97 euroa kultakin neljältä Osakkeelta (laskennallisesti 0,49 euroa Osakkeelta), lukuun ottamatta tiettyjä optio-oikeuksia, jotka on myönnetty Toimitusjohtajalle ja tietyille Yhtiön ulkopuolisille konsulteille, joiden osalta merkintähinta on 0,01 euroa kultakin neljältä Osakkeelta (laskennallisesti 0,0025 euroa Osakkeelta; vertailun vuoksi, Alustava Hintaväli on vähintään 7,50 ja enintään 7,90 Tarjottavalta Osakkeelta). Toimitusjohtajan optio-oikeudet, joihin sovelletaan tämän Esitteen päivämääränä Pääomaohjelma 2014:n ehtoja, annettiin pian Yhtiön perustamisen jälkeen kesäkuussa 2013. Optio-oikeutta käytettäessä maksettava Osakkeen merkintähinta kirjataan kokonaisuudessaan Yhtiön sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Pääomaohjelma 2014:n nojalla liikkeeseen laskettuihin optio-oikeuksiin liittyy myötämyyntivelvollisuus, jonka mukaan optio-oikeuden haltija on velvollinen luovuttamaan optio-oikeutensa osapuolelle, joka tekee hyväksyttävän ostotarjouksen vähintään 50 prosentista tarjoushetkellä liikkeeseen lasketuista olevista Osakkeista ja äänistä Yhtiössä, tai olennaisilta osin kaikista Yhtiön varoista tai immateriaalioikeuksista, edellyttäen lisäksi, että Hallitus tai Yhtiön osakkeenomistajien enemmistö on katsonut, että tarjous on hyväksyttävä.

Pääomaohjelma 2014:n ehtojen mukaisesti Hallitus voi lisäksi päättää antaa sellaisia A-sarjan Osakkeita, joihin sovelletaan sopimusperusteisia takaisinosto-optioita, luovutusrajoituksia, menettämisehtoja sekä muita ehtoja, joista Hallitus päättää harkintansa mukaan ja jotka kirjataan erilliseen Yhtiön ja saajan väliseen sopimukseen. Tällaisia Osakkeita voidaan antaa Next Gamesin Yhdysvalloissa asuville nykyisille ja tuleville työntekijöille, konsulteille sekä Johtoryhmän ja Hallituksen jäsenille. 6.3.2017 Yhtiöllä oli yhteensä 13 334 tällaista Osaketta, ja ne olivat kaikki yhden henkilön hallussa. Yhtiön ja kyseisen henkilön välisen sopimuksen mukaiset menettämisehdot ovat tämän Esitteen päivämääränä rauenneet eivätkä enää sovellu näihin Osakkeisiin.

Yhtiöllä oli 6.3.2017 111 731 Pääomaohjelma 2014:n nojalla liikkeeseen laskettua optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, Yhtiölle palautuneet tai osakemerkintään käytetyt optio-oikeudet), jotka Hallituksen maksuttoman osakeannin johdosta 9.3.2017 päättämän muutoksen jälkeen oikeuttavat merkitsemään yhteensä 446 924 A-sarjan Osaketta. 2014 Valtuutus on kumottu 8.10.2015 Pääomaohjelma 2015:n hyväksymisen yhteydessä (lisätietoja kohdassa ”*Osakkeet ja Osakepääoma – Optio-oikeudet – Pääomaohjelma 2015*”) siltä osin, kun sen puitteissa oli vielä mahdollista antaa uusia Osakkeita tai optio-oikeuksia. Pääomaohjelma 2014:n nojalla ei siten tulla antamaan lisää Osakkeita tai optio-oikeuksia.

Pääomaohjelma 2015

Yhtiön osakkeenomistajat hyväksyivät yksimielisellä päätöksellä 8.10.2015 Yhtiön vuoden 2015 pääomaohjelman (”**Pääomaohjelma 2015**”) ehdot. Pääomaohjelma 2015:n täytäntöön panemiseksi Yhtiön osakkeenomistajat valtuuttivat lisäksi Hallituksen päättämään A-sarjan Osakkeiden tai A-sarjan Osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien liikkeeseen laskemisesta, kussakin tapauksessa Pääomaohjelma 2015:n mukaisin ehdoin ja siten, että A-sarjan Osakkeiden kokonaismäärä voi valtuutuksen perusteella kasvaa kokonaisuudessaan enintään 183 182 A-sarjan Osakkeella (”**2015 Valtuutus**”). 2015 Valtuutus kumosi 2014 Valtuutuksen siltä osin, kuin sen puitteissa oli vielä mahdollista antaa uusia Osakkeita tai optio-oikeuksia. Hallitus on 9.3.2017 päättänyt Pääomaohjelma 2015:n ehtojen mukaisesti muuttaa sen nojalla annetuilla optio-oikeuksilla merkittävien Osakkeiden lukumäärää

ja niistä maksettavaa merkintähintaa Hallituksen 23.2.2017 päättämän maksuttoman osakeannin (osakesplit) mukaisesti.

Pääomaohjelma 2015:n tarkoitus ja ehdot vastaavat kaikilta olennaisilta osiltaan Pääomaohjelma 2014:n ehtoja. Hallituksen maksuttoman osakeannin johdosta 9.3.2017 päättämän muutoksen jälkeen kukin Pääomaohjelma 2015:n nojalla liikkeeseen laskettu optio-oikeus oikeuttaa haltijansa merkitsemään neljä uutta A-sarjan Osaketta merkintäaikana, joka on käynnissä ja päättyy 31.12.2021, yksilöllisesti sovittavan merkintäaikataulun mukaisesti. Pääomaohjelma 2015:n nojalla annettujen optio-oikeuksien perusteella merkittävien Osakkeiden merkintähinta on Hallituksen maksuttoman osakeannin johdosta 9.3.2017 päättämän muutoksen jälkeen 2,66 – 5,10 euroa kultakin neljältä Osakkeelta (laskennallisesti 0,67 – 1,28 euroa Osakkeelta; vertailun vuoksi, Alustava Hintaväli on vähintään 7,50 ja enintään 7,90 Tarjottavalta Osakkeelta).

Yhtiöllä oli 6.3.2017 182 953 Pääomaohjelma 2015:n nojalla liikkeeseen laskettua optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, Yhtiölle palautuneet tai osakemarkintään käytetyt optio-oikeudet), jotka Hallituksen maksuttoman osakeannin johdosta 9.3.2017 päättämän muutoksen jälkeen oikeuttavat merkitsemään yhteensä 731 812 A-sarjan Osaketta. 2015 Valtuutus on kumottu 23.2.2017 siltä osin, kun sen puitteissa oli vielä mahdollista antaa uusia Osakkeita tai optio-oikeuksia. Pääomaohjelma 2015:n nojalla ei siten tulla antamaan lisää Osakkeita tai optio-oikeuksia.

Uusi optio-ohjelma

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään A-sarjan Osakkeiden ja niihin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta siten, että A-sarjan Osakkeiden kokonaismäärä voi valtuutuksen perusteella kasvaa kokonaisuudessaan enintään 350 000 A-sarjan Osakkeella. Valtuutusta on kuvattu tarkemmin kohdassa ”Osakkeet ja osakepääoma – Valtuutukset”. Hallitus suunnittelee käyttävänsä valtuutusta A-sarjan Osakkeiden tai niihin oikeuttavien optio-oikeuksien antamiseksi Next Gamesin nykyisille ja tuleville työntekijöille, konsulteille sekä Johtoryhmän jäsenille näiden kannustamiseksi ja sitouttamiseksi. Tätä tarkoitusta varten Hallitus valmistelee tämän Esitteen päivämääränä uutta optio-ohjelmaa, jonka Yhtiö arvioi otettavan käyttöön vuoden 2017 ensimmäisellä puoliskolla.

Valtuutukset

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään sopivaksi katsomanaan ajankohtana A-sarjan Osakkeiden hakemisesta kaupankäynnin kohteeksi First Northissa.

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään suunnatusta maksullisesta osakeannista. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien Osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 5 600 000 A-sarjan Osaketta. Valtuutuksen käyttötarkoitus on Listautumisannin toteuttaminen, minkä katsotaan muodostavan painavan taloudellisen syyn osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poikkeamiselle. Valtuutus on voimassa viiden vuoden ajan sen myöntämispäivästä, eli 23.2.2022 saakka. Yhtiön hallitus päätti 9.3.2017 valtuutuksen nojalla alustavasti laskea Tarjottavat Osakkeet liikkeeseen Listautumisannissa sekä alustavasti laskea Lisäosakkeet liikkeeseen mahdollisten ylikysyntätilanteiden kattamiseksi.

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 A-sarjan Osaketta. Hallitus voi valtuutuksen perusteella päättää osakeannista suunnatusti eli osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta 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. Tämän Esitteen päivämääränä valtuutus on kokonaan käyttämättä.

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään A-sarjan Osakkeiden ja niihin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta siten, että A-sarjan Osakkeiden kokonaismäärä voi valtuutuksen perusteella kasvaa kokonaisuudessaan enintään 350 000 A-sarjan Osakkeella. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa A-sarjan Osakkeita ja niihin oikeuttavia optio-oikeuksia Yhtiön ja sen tytäryhtiöiden nykyisille ja tuleville työntekijöille, johtohenkilöille ja konsulteille näiden henkilöiden kannustamiseksi ja sitouttamiseksi. Hallituksella on valtuutuksen perusteella oikeus päättää Osakkeiden tai optio-oikeuksien antamisen muista ehdoista. Valtuutus on voimassa viiden vuoden ajan sen myöntämispäivästä, eli 23.2.2022

saakka. Valtuutus kumosi 2015 Valtuutuksen siltä osin, kun sen puitteissa oli vielä mahdollista antaa uusia Osakkeita tai optio-oikeuksia. Tämän Esitteen päivämääränä valtuutus on kokonaan käyttämättä.

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään Yhtiön omien Osakkeiden hankkimisesta vapaalla omalla pääomalla yhdessä tai useammassa erässä. Valtuutuksen nojalla voidaan hankkia enintään 720 000 A-sarjan Osaketta. Osakkeita hankitaan Myyntioption toteuttamiseksi Järjestämissopimuksen ehtojen mukaisesti, minkä katsotaan muodostavan painavan taloudellisen syyn Osakkeiden hankkimiseksi muutoin kuin osakkeenomistajien omistamien Osakkeiden suhteessa. Lisätietoja Järjestämissopimuksesta ja Myyntioptiosta on esitetty kohdassa ”Listautumisannin järjestäminen”. Valtuutus on voimassa 30.9.2017 saakka. Hallitus päättää omien Osakkeiden hankkimisen muista ehdoista.

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa Hallituksen päättämään Yhtiön omien osakkeiden hankkimisesta vapaalla omalla pääomalla yhdessä tai useammassa erässä. Valtuutuksen nojalla voidaan hankkia enintään 390 000 A-sarjan Osaketta. Osakkeita voidaan hankkia muutoin kuin osakkeenomistajien omistamien osakkeiden suhteessa, jos siihen on painava taloudellinen syy, kuten esimerkiksi Osakkeiden hankkiminen Yhtiön pääomarakenteen vahvistamiseksi, rahoitus- ja yritysjärjestelyjen toteuttamiseksi, Osakkeisiin kohdistuvien sopimusperusteisten takaisinosto-oikeuksien toteuttamiseksi; edelleen luovutettaviksi tai mitätöitäviksi, tai Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi. Listautumisen jälkeen Osakkeet hankitaan pääsääntöisesti monenkeskisessä kaupankäynnissä First Northissa ja niistä maksettava vastike on tuolloin niiden monenkeskisessä kaupankäynnissä First Northissa muodostunut markkinahinta, ja hankinnat tehdään muutoin Helsingin Pörssin ja Euroclearin sääntöjen sekä muiden soveltuvien sääntöjen mukaisesti. Valtuutus on voimassa kahdeksantoista (18) kuukauden ajan sen myöntämispäivästä, eli 23.8.2018 saakka. Hallitus päättää omien Osakkeiden hankkimisen muista ehdoista.

Yhtiöjärjestyksen muutokset

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 seuraavista Yhtiöjärjestyksen muutoksista:

- eri osakesarjoja koskevien määräysten poistamisesta; sekä
- Osakkeiden siirtoa koskevien lunastus- ja suostumuslausekkeiden poistamisesta.

Yllä mainitut Yhtiöjärjestyksen muutokset ovat ehdollisia Listautumisannin toteutumiselle, ja ne tulevat voimaan ja rekisteröidään Kaupparekisteriin Listautumisannin toteutumisen jälkeen ennen Osakkeiden kaupankäynnin alkamista First Northissa.

Osakkeenomistajien oikeudet

Seuraavassa on yhteenveto Osakeyhtiölain ja 23.2.2017 muutetun Yhtiöjärjestyksen (katso ”*Osakkeet ja osakepääoma – Yhtiöjärjestyksen muutokset*”) mukaisista Yhtiön Osakkeisiin liittyvistä oikeuksista.

Osakkeenomistajien merkintäetuoikeus

Osakeyhtiölain mukaan suomalaisen osakeyhtiön osakkeenomistajilla on etuoikeus merkitä yhtiön uusia osakkeita osakeomistustensa suhteessa. Osakkeenomistajalle kuuluvasta merkintäetuoikeudesta voidaan poiketa osakeantia koskevissa päätöksissä, jos siihen on yhtiön kannalta painava taloudellinen syy. Päätös, jolla poiketaan osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta edellyttää, että osakkeenomistajat, joilla on vähintään kaksi kolmasosaa yhtiökokouksessa annetuista äänistä ja edustetuista osakkeista, ovat sitä kannattaneet.

Tietyt osakkeenomistajat, jotka asuvat tai joiden rekisteröity osoite on Suomen ulkopuolella, eivät välttämättä voi käyttää osakeomistukseensa perustuvaa merkintäetuoikeutta, ellei osakkeita ole rekisteröity kyseisten maiden sovellettavien lakien mukaisesti tai muulla vastaavalla tavalla, tai ellei käytettävissä ole poikkeusta kyseisten maiden sovellettavissa laeissa asetetuista rekisteröintiin liittyvistä tai muista vastaavista vaatimuksista.

Yhtiökokoukset

Osakeyhtiölain mukaan osakkeenomistajat käyttävät päätösvaltaansa yhtiökokouksissa. Yhtiöjärjestyksen mukaan Yhtiön varsinainen yhtiökokous on pidettävä vuosittain kuuden kuukauden kuluessa tilikauden päättymisestä.

Varsinainen yhtiökokous päättää muun muassa tilinpäätöksen vahvistamisesta, osinkojen jakamisesta ja hallituksen jäsenten ja tilintarkastajan valitsemisesta sekä heidän palkkioistaan. Varsinainen yhtiökokous päättää myös vastuuvapauden myöntämisestä hallitukselle ja toimitusjohtajalle.

Ylimääräinen yhtiökokous on pidettävä silloin, kun hallitus katsoo sen tarpeelliseksi, tai kun tilintarkastaja tai osakkeenomistajat, jotka edustavat vähintään yhtä kymmenesosaa kaikista yhtiön liikkeeseen laskemista osakkeista, kirjallisesti vaativat yhtiökokouksen koolle kutsumista tietyn asian käsittelemistä varten.

Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiökokous kutsutaan koolle kutsulla, joka on julkaistava Yhtiön internet-sivuilla aikaisintaan kolme kuukautta ja viimeistään yhdeksän päivää ennen yhtiökokouksen täsmäytyspäivää. Oikeus osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää siellä edellyttää, että osakkeenomistaja on rekisteröity Euroclearin ylläpitämään osakasluetteloon viimeistään kahdeksan arkipäivää ennen yhtiökokousta (yhtiökokouksen täsmäytyspäivä). Yhtiöjärjestyksen mukaan osakkeenomistajan on saadaksesen osallistua yhtiökokoukseen ja saadaksesen äänestää yhtiökokouksessa lisäksi ilmoittauduttava yhtiökokoukseen kutsussa mainitulla tavalla ja viimeistään kutsussa mainittuna päivänä, joka voi olla aikaisintaan kymmenen päivää ennen yhtiökokousta. Hallintarekisteröidyn osakkeen omistajan, joka haluaa osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää yhtiökokouksessa, tulee hakea tilapäistä rekisteröintiä osakasluetteloon. Tilapäistä rekisteröintiä koskeva ilmoitus on tehtävä viimeistään yhtiökokouksenkutsussa ilmoitettavana ajankohtana, jonka tulee olla yhtiökokouksen täsmäytyspäivän jälkeen. Tällainen ilmoitus tilapäisestä rekisteröinnistä katsotaan hallintarekisteröidyn osakkeen omistajan osalta ilmoittautumiseksi yhtiökokoukseen.

Yhtiökokouksen päätösvaltaisuus ei edellytä tietyn osakemäärän olevan edustettuna kokouksessa tiettyjä Osakeyhtiölaissa määriteltyjä poikkeuksia lukuun ottamatta.

Äänioikeus

Kukin Osake tuottaa yhden äänen Yhtiön yhtiökokouksessa. Voidakseen osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää siellä osakkeenomistajan tulee olla rekisteröitynä Euroclearin ylläpitämään osakasluetteloon yllä esitetyllä tavalla. Osakkeenomistaja voi käyttää oikeuttaan osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää yhtiökokouksessa henkilökohtaisesti tai valtuutetun asiamiehen välityksellä.

Yhtiökokouksessa useimmat päätökset tehdään yksinkertaisella äänten enemmistöllä. Kuitenkin eräät päätökset, kuten osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poikkeaminen osakeannin yhteydessä ja päätökset yhtiön sulautumisesta, jakautumisesta ja purkamisesta, edellyttävät vähintään kahden kolmasosan enemmistöä annetuista äänistä sekä yhtiökokouksessa edustetuista osakkeista. Lisäksi tietyt päätökset, kuten yhtiöjärjestyksen muutokset, jotka muuttavat saman osakesarjan osakkeenomistajien oikeuksia tai kasvattavat yhtiön tai osakkeenomistajien lunastusoikeutta, edellyttävät kaikkien osakkeenomistajien suostumusta, tai jos muutos koskee vain tiettyjä osakkeenomistajia, sovellettavan enemmistövaatimuksen lisäksi niiden osakkeenomistajien suostumusta, joita päätös koskee.

Osingot ja muu varojen jakaminen

Suomessa vallitsevan käytännön mukaan suomalaisen osakeyhtiön osakkeille mahdollisesti maksettavaa osinkoa maksetaan yleensä kerran vuodessa. Osinkoa voidaan maksaa ja vapaata omaa pääomaa muutoin jakaa yhtiökokouksen vahvistettua yhtiön tilinpäätöksen ja päätettyä osingon tai vapaan oman pääoman muun jakamisen määrästä yhtiön hallituksen ehdotuksen perusteella. Osakeyhtiölain mukaan osingonmaksu tai muu vapaan oman pääoman jakaminen voi perustua myös muuhun kuin viimeksi päättyneeltä tilikaudelta laadittuun tilinpäätökseen edellyttäen, että yhtiökokous on vahvistanut kyseisen tilinpäätöksen. Jos yhtiöllä on lain tai yhtiöjärjestyksensä nojalla velvollisuus valita tilintarkastaja, tilinpäätöksen tulee olla tilintarkastettu. Osingonmaksu tai muu vapaan oman pääoman jakaminen edellyttää, että sitä on kannattanut yli puolet yhtiön yhtiökokouksessa annetuista äänistä. Osakeyhtiölain mukaan yhtiökokous voi myös valtuuttaa hallituksen päättämään osingonmaksusta ja muusta vapaan oman pääoman jakamisesta. Tällainen valtuutus on voimassa enintään seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen alkuun asti. Osingon tai vapaan oman pääoman muun jakamisen määrä ei voi ylittää yhtiökokouksen päättämää määrää.

Osakeyhtiölain mukaan osakeyhtiön oma pääoma jakautuu sidottuun ja vapaaseen omaan pääomaan. Sidottu oma pääoma koostuu osakepääomasta, kirjanpitolain (1336/1997, muutoksineen) mukaisesta käyvän arvon rahastosta, arvonorotusrahastosta ja uudelleenarvostusrahastosta sekä ennen 1.9.2006 voimassa olleen vanhan osakeyhtiölain (734/1978, muutoksineen) mukaan mahdollisesti perustetusta vararahastosta ja ylikurssirahastosta. Voimassaolevan Osakeyhtiölain mukaan yhtiö voi myös jakaa varoja alentamalla osakepääomaansa edellyttäen,

että sitä on kannattanut yli puolet yhtiökokouksessa annetuista äänistä. Päätös osakepääoman alentamisesta tulee rekisteröidä Kaupparekisteriin yhden kuukauden kuluessa siitä yhtiön yhtiökokouksesta, joka päätti tällaisesta osakepääoman alentamisesta. Osakepääoman alentamisen rekisteröimisen jälkeen velkojiensuojamenettely voidaan aloittaa, ja Kaupparekisteri antaa yhtiön hakemuksesta yhtiön velkojille kuulutuksen. Osakepääoman alentaminen voidaan rekisteröidä, jos kukaan yhtiön velkojista ei ole vastustanut osakepääoman alentamista tai jos yhtiö on saanut vahvistustuomion, jonka mukaan vastustavat velkojat ovat joko saaneet maksun saatavilleen tai yhtiö on asettanut turvaavan vakuuden tällaisten saatavien maksamisesta.

Osingon tai muun vapaan oman pääoman varojenjaon määrä on rajoitettu yhtiön jakokelpoisten varojen määrään, jotka ilmenevät tilinpäätöksestä, johon päätös maksaa osinkoa tai muuten jakaa vapaata omaa pääomaa perustuu, ja johon vaikuttavat olennaiset muutokset yhtiön taloudellisessa tilassa tilinpäätöksen laatimisen jälkeen. Varoja ei saa jakaa osinkoina tai muilla vapaan oman pääoman jakotavoilla, jos jaosta päätettäessä tiedetään tai pitäisi tietää yhtiön olevan maksukyvytön tai jaon aiheuttavan yhtiön maksukyvyttömyyden. Jakokelpoiset varat sisältävät edellisen tilikauden nettovoiton, edellisten tilikausien kertyneet voittovarat ja yhtiön muun vapaan oman pääoman erät, joista on vähennetty taseen osoittama tappio sekä yhtiön yhtiöjärjestyksen mukaan jakamatta jätettävät varat. Jakokelpoisia varoja on soveltuvien osin korjattava taseeseen aktivoitujen perustamis-, tutkimus- ja tiettyjen kehityskulujen määrällä sen mukaisesti, mitä osakeyhtiölain voimaantulusta annetussa laissa (625/2006, muutoksineen) säädetään. Konsernin emoyhtiö ei voi jakaa varoja enempää kuin emoyhtiön viimeisimmän vahvistetun ja tilintarkastetun tilinpäätöksen mukaisen jakokelpoisten varojen määrään. Osingon määrä ei saa ylittää hallituksen osingonjakoehdotuksessa ehdottamaa määrää tai muuten hyväksymää määrää, ellei niin ole vaadittu yhtiökokouksessa osakkeenomistajien toimesta, jotka edustavat vähintään yhtä kymmenesosaa kaikista liikkeeseen lasketuista osakkeista, missä tapauksessa osinko ei voi ylittää määrältään alhaisempaa seuraavista: (i) vähintään puolet edeltävän tilikauden voitosta, josta vähennetään (mahdolliset) yhtiöjärjestyksen mukaan jakamatta jätettävät määrät, ja (ii) edellä määriteltujen jakokelpoisten varojen määrä. Tällöin osingon määrä ei kuitenkaan saa ylittää kahdeksaa prosenttia yhtiön omasta pääomasta, ja jaettavaa määrää on oikaistava tilikaudella ennen varsinaista yhtiökokousta mahdollisesti jaettujen osinkojen määrällä.

Osingot ja muut varojenjaot maksetaan niille osakkeenomistajille tai heidän hallintarekisteröityjen osakkeidensa tilinhoitajille, jotka on kirjattu osakasluetteloon kyseessä olevana täsmäytyspäivänä. Osakasluetteloa ylläpitää Euroclear asianomaisten tilinhoitajien välityksellä. Arvo-osuusjärjestelmässä osingot maksetaan tilisiirrolla rekisterissä olevien osakkeenomistajien tileille. Kaikki Osakkeet oikeuttavat yhdenvertaisesti Yhtiön osinkoihin ja muihin jaettuihin varoihin (mukaan lukien varojenjaot Yhtiön purkamistilanteessa). Sen jälkeen, kun Tarjottavat Osakkeet on rekisteröity Kaupparekisteriin, ne oikeuttavat omistajansa Yhtiön osinkoihin ja muihin jaettuihin varoihin sekä muihin osakkeenomistajien oikeuksiin. Oikeus osinkoihin vanhenee kolmessa vuodessa osingonmaksupäivästä.

Osinkojen verotuksesta on esitetty lisätietoja kohdassa ”Verotus”.

Lunastusvelvollisuus

Osakeyhtiölain mukaan osakkeenomistaja, jonka omistusoikeus ylittää yhdeksän kymmenesosaa suomalaisen osakeyhtiön osakkeista ja äänistä, on oikeutettu lunastamaan yhtiön jäljellä olevat osakkeet muilta osakkeenomistajilta käypään hintaan. Vastaavasti osakkeenomistaja, jonka osakkeet voidaan edellä mainitulla tavalla lunastaa, on oikeutettu vaatimaan lunastamiseen oikeutetulta osakkeenomistajalta osakkeidensa lunastamista.

Omat osakkeet

Osakeyhtiölain mukaan yhtiö voi hankkia omia osakkeitaan. Omien osakkeiden hankkimisesta tulee päättää yhtiökokouksessa, ellei yhtiökokous ole valtuuttanut hallitusta päättämään omien osakkeiden hankinnasta vapaata omaa pääomaa käyttäen. Julkisessa osakeyhtiössä valtuutus voi olla voimassa enintään 18 kuukautta. Julkisessa osakeyhtiössä päätöstä omien osakkeiden hankkimisesta tai pantiksi ottamisesta ei saa tehdä siten, että yhtiöllä ja sen tytäryhteisöillä hallussaan tai panttina olevien omien osakkeiden yhteenlaskettu määrä ylittää kymmenen (10) prosenttia yhtiön kaikista osakkeista. Yhtiöllä ei tämän Esitteen päivämääränä ole hallussaan omia Osakkeita.

Osakkeiden luovutus arvo-osuusjärjestelmässä

Myytäessä osakkeita arvo-osuusjärjestelmän kautta kyseiset osakkeet siirretään tilisiirtona myyjän arvo-osuustililtä ostajan arvo-osuustilille. Myyntiä varten merkitään Euroclearin HEXClear-järjestelmään jakotieto, ja tarvittaessa arvo-osuustilille kirjataan arvo-osuuksia koskeva varaus. Kauppa merkitään ennakkokaupaksi siihen

asti kunnes se on selvitetty ja osakkeet maksettu, minkä jälkeen ostaja merkitään automaattisesti kyseisen yhtiön osakasluetteloon. Mikäli osakkeet ovat hallintarekisteröityjä ja myyjän ja ostajan osakkeet säilytetään samalla omaisuudenhoitotilillä, ei osakkeiden myynti aiheuta merkintöjä arvo-osuusjärjestelmään, ellei osakkeiden hallintarekisteröinnin hoitaja vaihdu tai osakkeita siirretä omaisuudenhoitotililtä myynnin seurauksena.

Valuuttakontrolli

Ulkomaalaiset voivat hankkia suomalaisen osakeyhtiön osakkeita ilman erityistä valuuttakontrollilupaa. Ulkomaalaiset voivat myös saada osinkoja ilman erityistä valuuttakontrollilupaa, mutta osinkoa jakava yhtiö joutuu pidättämään lähdeveron Suomesta siirrettävistä varoista, ellei soveltuvasta verosopimuksesta muuta johdu. Ulkomaalaiset, jotka ovat hankkineet suomalaisen osakeyhtiön osakkeita, voivat saada osakkeita rahastoannin yhteydessä tai osallistua merkintäetuoikeusantiin ilman erityistä valuuttakontrollilupaa. Ulkomaalaiset voivat myydä suomalaisen osakeyhtiön osakkeita Suomessa ja tällaisesta myynnistä saadut varat voidaan siirtää pois Suomesta missä tahansa vaihdettavassa valuutassa. Suomessa ei ole voimassa valuuttakontrollisäännöksiä, jotka rajoittaisivat suomalaisen yhtiön osakkeiden myymistä ulkomaalaiselta toiselle ulkomaalaiselle.

LISTAUTUMISANNIN JÄRJESTÄMINEN

Järjestämissopimus

Yhtiön ja Pääjärjestäjän odotetaan solmivan Järjestämissopimuksen arviolta 23.3.2017. Järjestämissopimuksen mukaan Yhtiö suostuu laskemaan liikkeeseen Tarjottavia Osakkeita Pääjärjestäjän hankkimille sijoittajille. Mikäli Listautumisannissa ei merkitä riittävää määrää Tarjottavia Osakkeita, Listautumisantia ei toteuteta eikä Järjestämissopimusta allekirjoiteta.

Järjestämissopimuksen mukaan Pääjärjestäjän velvollisuus täyttää velvollisuutensa Listautumisannissa edellyttää tiettyjen ehtojen täyttymistä. Tällaisia ehtoja ovat muun muassa, että Yhtiön liiketoiminnassa ei ole tapahtunut olennaisia epäedullisia muutoksia ja Osakkeet on hyväksytty listattavaksi First Northissa. Pääjärjestäjällä on myös oikeus irtisanoa Järjestämissopimus tietyissä tilanteissa ennen Listautumisannissa Tarjottavien Osakkeiden toimittamista sijoittajille Listautumisannin ehtojen mukaisesti (lukuun ottamatta Henkilöstöannissa merkittäviä Osakkeita). Yhtiö sitoutuu Järjestämissopimuksen nojalla korvaamaan Pääjärjestäjälle tietyt vahingot ja menetykset Listautumisannin yhteydessä, mukaan lukien soveltuvan arvopaperimarkkinasääntelyn mukaiset vastuut tietyissä tilanteissa. Lisäksi Yhtiö on antanut markkinakäytännön mukaisia vakuutuksia ja sitoumuksia Pääjärjestäjälle liittyen muun muassa Yhtiön liiketoimintaan ja lakien noudattamiseen, Osakkeisiin sekä tämän Esitteen sisältöön. Yhtiö sitoutuu maksamaan Pääjärjestäjälle Järjestämissopimuksen mukaisista palveluista järjestämisspalkkion, joka on sidottu Listautumisannin tuottoihin. Lisäksi Yhtiö sitoutuu korvaamaan Pääjärjestäjälle Listautumisannista sille aiheutuvat kulut. Yhtiö voi harkintansa mukaan maksaa Pääjärjestäjälle lisäpalkkion, joka on enintään 1 prosenttia koko Listautumisannin tuotoista.

Pääjärjestäjä ja sen kanssa samaan konserniin kuuluvat yhtiöt voivat ostaa ja myydä Osakkeita omaan tai asiakkaidensa lukuun soveltuvan lainsäädännön ja säännösten mukaisesti. Pääjärjestäjä ja sen kanssa samaan konserniin kuuluvat yhteisöt voivat tulevaisuudessa tarjota Yhtiölle investointi- tai muita pankkipalveluita tavanomaisen liiketoimintansa mukaisesti.

Merkintäsitoumukset

Swedbank Robur Fonder AB, tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen, Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma, tietyt VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot ja AMC Networks Ventures LLC (yhdessä ”Ankkurisijoittajat”) ovat antaneet Listautumiantiin liittyen merkintäsitoumuksia. Swedbank Robur Fonder AB, tietyt OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen, Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma ja tietyt VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot ovat kukin erikseen sitoutuneet merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan seuraavasti:

- Swedbank Robur Fonder AB 1 000 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Tietty OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimat rahastot, 1 000 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen 600 000 Tarjottavaa Osaketta;
- Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma, 600 000 Tarjottavaa Osaketta; ja
- Tietty VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimat rahastot 360 000 Tarjottavaa Osaketta.

AMC Networks Ventures LLC on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita Lopulliseen Merkintähintaan 1,725 miljoonalla eurolla, miltä osin merkintähinta maksettaisiin kuittaamalla AMC Networks Ventures LLC:n ja Yhtiön välisissä normaaleissa liiketoimissa syntynyt saatava. Muiden Ankkurisijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n merkintäsitoumusten yhteismäärä on 3 560 000 Tarjottavaa Osaketta. AMC Networks Ventures LLC:n merkintäsitoumuksen yhteismäärä on enintään 230 000 Tarjottavaa Osaketta olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin mukainen vähimmäishinta. Muiden Ankkurisijoittajien kuin AMC Networks Ventures LLC:n antamat merkintäsitoumukset ovat ehdollisia muun muassa sille, että (i) kaupankäynti Tarjottavilla Osakkeilla alkaa First Northissa viimeistään 30.4.2017, (ii) Lopullinen Merkintähinta ei ylitä Alustavan Hintavälin mukaista enimmäishintaa, (iii) Yhtiö allokoit Tarjottavia Osakkeita sitoumuksen antajalle tietyn vähimmäismäärän, vähintään 635 000 Tarjottavaa Osaketta Swedbank Robur Fonder AB:lle, vähintään 635 000 Tarjottavaa Osaketta tietyille OP-Rahastoyhtiö Oy:n hallinnoimille rahastoille, vähintään 380 000 Tarjottavaa Osaketta Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmariselle, vähintään 380 000 Tarjottavaa Osaketta Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varmalle ja vähintään 230 000 Tarjottavaa Osaketta tietyille VISIO Varainhoito Oy:n hallinnoimille rahastoille, ja (iv) Järjestämissopimusta ei ole irtisanottu tai purettu. AMC Networks Ventures LLC:n antama merkintäsitoumus on ehdollinen sille, että (i) kaupankäynti Tarjottavilla Osakkeilla alkaa First

Northissa viimeistään 30.4.2017, (ii) tämän sitoumus hyväksytään allokatiossa täysimääräisesti, ja (iii) Järjestämissopimusta ei ole irtisanottu tai purettu. Mikäli merkintäsitoumusten ehdot eivät täyty, Ankkurisijoittajilla ei ole velvollisuutta merkitä Tarjottavia Osakkeita. Ankkurisijoittajat eivät saa korvausta merkintäsitoumuksistaan, ja Ankkurisijoittajien sijoitukset tullaan tekemään Lopulliseen Merkintähintaan.

Sopimus koskien hyväksyttynä neuvonantajan toimimista

Yhtiö odottaa solmivansa Pääjärjestäjän kanssa sopimuksen Hyväksyttynä Neuvonantajana toimimisesta 14.3.2017 mennessä. Sopimuksen mukaisesti Pääjärjestäjä toimii Yhtiön First North Sääntöjen mukaisena hyväksyttynä neuvonantajana tavanomaisin ehdoin. Sopimuksessa määritellään hyväksytyn neuvonantajan tarjoamat palvelut sekä osapuolten oikeudet, velvollisuudet ja vastuun jako.

Luovutusrajoitukset (Lock-up)

Jäljempänä määritellyt osapuolet sopivat Pääjärjestäjän kanssa, että ajanjaksolla, joka päättyy Yhtiön, Hallituksen jäsenten, ja tiettyjen osakkeenomistajien osalta 180 päivän kuluttua Listautumisesta eli 20.9.2017, ja Johtoryhmän jäsenten ja Yhtiön avainhenkilöiden osalta 360 päivän kuluttua Listautumisesta eli 19.3.2018, nämä tai kukaan niiden lukuun toimiva henkilö, Listautumisantia ja tiettyjä muita poikkeuksia lukuun ottamatta, eivät ilman Danske Bankin etukäteistä kirjallista suostumusta laske liikkeeseen, tarjoa, panttaa, myy, sitoudu myymään, myy optio-oikeutta tai oikeutta ostaa, osta mitään optio-oikeutta tai oikeutta myydä, anna optio-oikeutta tai warranttia ostaa, lainaa tai muutoin siirrä tai luovuta suoraan tai välillisesti mitään Yhtiön Osakkeita tai arvopapereita, jotka ovat vaihdettavissa tai muutettavissa Osakkeiksi, tai tee mitään vaihtosopimusta tai muuta sopimusta, jolla Osakkeiden omistuksen taloudelliset vaikutukset siirtyvät kokonaan tai osittain riippumatta siitä, toteutetaanko tällainen toimenpide Osakkeiden tai muiden arvopapereiden toimituksella, käteisellä tai muutoin. Nämä luovutusrajoitukset eivät sovellu Listautumisannin yhteydessä toteutettaviin toimenpiteisiin.

Henkilöstöantiin osallistumisen edellytyksenä on sitoutuminen luovutusrajoituksen noudattamiseen. Luovutusrajoituksen mukaisesti Henkilöstöantiin osallistuvat eivät ilman Danske Bankin kirjallista suostumusta (jota ei saa kohtuuttomasti evätä) ajanjaksolla, joka päättyy 360 päivää Listautumisen jälkeen eli 19.3.2018, myy, myy lyhyeksi, panttaa tai muutoin luovuta suoraan tai välillisesti Henkilöstöosakkeita tai Henkilöstöosakkeiden ostamiseen oikeuttavia optioita tai warrantteja tai muita Henkilöstöosakkeiksi muutettavia tai vaihdettavia arvopapereita, jotka he omistavat tai ovat hankkineet Henkilöstöannissa tai joiden luovuttamiseen heillä on valtuudet. Henkilöstöantiin osallistuvat suostuvat siihen, että tässä kuvattu luovutusrajoitus voidaan kirjata heidän arvo-osuustileilleen.

Luovutusrajoitukset koskevat yhteensä noin 72,6 prosenttia Osakkeista Listautumisannin jälkeen ilman Lisäosakkeita (Lisäosakkeiden kanssa 70,3 prosenttia) olettaen että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 889 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskikohdassa ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).

Palkkiot ja kulut

Yhtiö on sitoutunut maksamaan Pääjärjestäjälle Järjestämissopimuksen mukaisista palveluista komissiota, joka perustuu Tarjottavien Osakkeiden bruttotuottoon, kuitenkin siten, että mikäli Lisäosakkeet lasketaan liikkeeseen ja Pääjärjestäjä Myyntioption perusteella myy Yhtiölle A-sarjan Osakkeita, vähennetään komissiosta Yhtiön näin ostamien A-sarjan Osakkeiden osuus Tarjottavien Osakkeiden bruttotuotosta. Lisäksi Yhtiö voi maksaa Pääjärjestäjälle lisäpalkkion. Yhtiön johto arvioi, että Yhtiölle aiheutuu yhteensä enintään 3 miljoonaa euroa maksettavaksi palkkioita, komissioita ja arvioituja kuluja olettaen, että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä on laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin keskikohdassa ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta tällaisiin Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla).

Myyntioptio

Listautumisannin yhteydessä Yhtiö voi laskea liikkeeseen suunnatusti Lopullisella Merkintähinnalla enintään 569 500 A-sarjan Osaketta ("**Lisäosakkeet**") yksinomaan mahdollisten ylikysyntätilanteiden kattamiseksi. Yhtiö voi sitoutua ostamaan Pääjärjestäjältä takaisin korkeintaan Lisäosakkeiden määrää vastaavan määrän A-sarjan Osakkeita, jotka Pääjärjestäjä voi myydä Lopullisella Merkintähinnalla ("**Myyntioptio**") Yhtiölle 30 päivän ajan

Yhtiön A-sarjan Osakkeiden kaupankäynnin alkamisesta First Northissa, eli arviolta 24.3.2017–22.4.2017 välisenä ajanjaksona ("**Vakauttamisaika**"). Yhtiö hankkisi A-sarjan Osakkeita vain, mikäli Lisäosakkeet on laskettu liikkeeseen ja Pääjärjestäjä on suorittanut vakauttamistoimenpiteitä, ja vain siinä määrin kuin Pääjärjestäjällä tästä syystä on hallussaan A-sarjan Osakkeita. Näin ostetut A-sarjan Osakkeet Yhtiö voi mitätöidä, pitää itsellään tai luovuttaa edelleen. Lisäosakkeet vastaavat noin 4,1 prosenttia Osakkeista ja äänistä ennen Listautumisantia ja noin 3,1 prosenttia Listautumisannin jälkeen olettaen, että Yhtiö laskee liikkeeseen 3 899 104 Tarjottavaa Osaketta (Tarjottavien Osakkeiden määrä on laskettu olettaen, että Lopullinen Merkintähinta olisi Alustavan Hintavälin (kuten määritelty jäljempänä) keskikohdassa ja että Henkilöstöannissa merkittäisiin yhteensä 30 000 Tarjottavaa Osaketta Henkilöstöosakkeisiin sovellettavalla alhaisemmalla merkintähinnalla), ja että Yhtiö laskee Lisäosakkeet liikkeeseen.

Vakauttamistoimenpiteet

Listautumisannin jälkeen Pääjärjestäjä voi Vakauttamisaikana toteuttaa, mutta ei ole velvollinen toteuttamaan, toimenpiteitä, jotka vakauttavat, ylläpitävät tai muuten vaikuttavat Osakkeiden hintaan. Listautumisannin yhteydessä Pääjärjestäjä voi ostaa Osakkeita markkinoilta tai tehdä niitä koskevia ostotarjouksia Osakkeiden hinnan vakauttamiseksi. Nämä toimenpiteet saattavat nostaa tai ylläpitää Osakkeiden markkinahintaa markkinoilla itsenäisesti määräytyviin tasoihin nähden tai estää tai viivyttää Osakkeiden markkinahinnan laskua. Vakauttamistoimenpiteitä ei kuitenkaan voida toteuttaa Lopullista Merkintähintaa korkeampaan hintaan. Mikäli Pääjärjestäjä ostaa Osakkeita markkinoilta tai tekee niitä koskevia ostotarjouksia Osakkeiden hinnan vakauttamiseksi, Pääjärjestäjä voi käyttää Myyntioptiotaan myydäkseen enintään Lisäosakkeita vastaavan määrän Osakkeita Yhtiölle oman positionsa sulkemiseksi. Pääjärjestäjällä ei ole velvollisuutta toteuttaa näitä toimenpiteitä ja Pääjärjestäjä voi keskeyttää nämä toimenpiteet milloin tahansa.

Vakauttamistoimenpiteissä noudatetaan Euroopan parlamentin ja neuvoston asetusta (EU) N:o 596/2014, annettu 16.4.2014, markkinoiden väärinkäytöstä (markkinoiden väärinkäyttöasetus) sekä komission delegoitua asetusta (EU) 2016/1052, annettu 8.3.2016, Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU) N:o 596/2014 täydentämisestä takaisinosto-ohjelmiin ja vakauttamistoimenpiteisiin sovellettavia edellytyksiä koskevalla teknisillä sääntelystandardeilla.

Pääjärjestäjän osallistumisoikeus

Pääjärjestäjä on vahvistanut henkilökuntansa kaupankäyntiä koskevat säännöt. Pääjärjestäjän henkilökunta ei voi merkitä tai ostaa Listautumisannissa Osakkeita.

Listautumisasiin liittyvät olennaiset intressit

Pääjärjestäjä ja sen määräysvalta-yhteisöt ovat aika ajoin tarjonneet ja voivat tarjota tulevaisuudessa taloudellista neuvontaa, investointi- ja liikepankkipalveluita, toimimista Yhtiön hyväksyttynä neuvonantajana sekä Yhtiön rahoitusta osana tavanomaista liiketoimintaa, mistä ne ovat voineet ja voivat jatkossakin saada tavanomaisia palkkioita ja komissioita.

Yhtiö ei ole tietoinen muista Listautumisasiin liittyvistä olennaisista intresseistä.

FIRST NORTH JA ARVOPAPERIMARKKINAT

Alla esitetty yhteenveto on yleisluonteinen kuvaus Suomen arvopaperimarkkinoista ja First North -markkinapaikasta ja se perustuu tämän Esitteen päivämääränä Suomessa voimassaoleviin lakeihin. Yhteenveto ei ole tyhjentävä.

Yleistä

Suomen arvopaperimarkkinoita valvova viranomainen on Finanssivalvonta. Keskeisin arvopaperimarkkinoita sääntelevä laki on Arvopaperimarkkinalaki, joka sisältää määräyksiä muun muassa yhtiöiden ja osakkeenomistajien tiedonantovelvollisuudesta, esitteistä sekä julkisista ostotarjouksista. Myös Finanssivalvonta ja Helsingin Pörssi ovat antaneet säännöksiä ja ohjeita, joita tulee noudattaa arvopaperimarkkinoilla. Finanssivalvonnan tehtävänä on valvoa Arvopaperimarkkinalain ja sen nojalla annettujen säännösten sekä viranomaismääräysten noudattamista.

Lisäksi Markkinoiden väärinkäyttöasetus tuli voimaan 3.7.2016. Markkinoiden väärinkäyttöasetus sisältää sisäpiirikauppoja, sisäpiiritietojen sääntöjenvastaista luovuttamista ja markkinoiden manipulointia koskevia kieltoja. Markkinoiden väärinkäyttöasetus sääntelee lisäksi muun muassa sisäpiiritietojen luovuttamista, sisäpiirilistojen ylläpitämistä sekä johtohenkilöiden rahoitusvälinekauppojen ilmoittamista, markkinoiden tunnustelua ja sijoitussuosituksia.

First North on Arvopaperimarkkinalain tarkoittama monenkeskinen kaupankäyntijärjestelmä, jota ylläpitää Helsingin Pörssi. First Northissa listatut yhtiöt noudattavat First North -sääntöjä. First Northissa listattuihin yhtiöihin ei sovelleta kaikkia säännellyllä markkinalla listattuja yhtiöitä koskevia Arvopaperimarkkinalain säännöksiä. Säännöksiin, joita First Northissa listattujen yhtiöiden tulee noudattaa, lukeutuvat tietyt Arvopaperimarkkinalain säännökset, kuten tietyt yleiset säännökset sekä jatkuvaa tiedonantovelvollisuutta ja markkinoiden väärinkäyttöä koskevat säännökset. Arvopaperimarkkinalain mukaan esimerkiksi se, joka itse tai toimeksiannon nojalla tarjoaa arvopapereita tai hakee ottamista kaupankäynnin kohteeksi First Northissa, on velvollinen pitämään sijoittajien saatavilla tasapuolisesti riittävät tiedot seikoista, jotka ovat omiaan olennaisesti vaikuttamaan kyseisen arvopaperin arvoon. Arvopaperin liikkeeseenlaskijan, jonka arvopaperi on otettu kaupankäynnin kohteeksi First Northissa, on myös noudatettava Markkinoiden väärinkäyttöasetuksen mukaisia velvoitteita ilmaista sisäpiiritiedot niin pian kuin mahdollista. First North -sääntöjen mukaan yhtiöiden tulee myös julkistaa säännöllisesti taloudellista tietoa sekä tiettyjä muita First North -sääntöjen edellyttämiä tietoja.

Arvopaperimarkkinalaki sisältää myös tiettyjä säännöksiä First Northissa listatuista arvopapereista tehtävistä julkisista ostotarjouksista. Nämä säännökset sääntelevät muun muassa ostotarjouksen tekemisen yhteydessä noudatettavia menettelytapoja, tarjousvastiketta sekä tiedonantovelvollisuutta tarjouksen yhteydessä. Osakeyhtiölain vähemmistöosakkeiden lunastamista koskevat säännökset tulevat sovellettaviksi myös First Northissa kaupankäynnin kohteeksi otettuihin osakkeisiin. Lisätietoja Osakeyhtiölain vähemmistöosakkeiden lunastamista koskevista säännöksistä on esitetty kohdassa ”Osakkeet ja osakepääoma – Osakkeenomistajien oikeudet – Lunastusvelvollisuus”.

Lyhyet nettopositiot First Northissa kaupankäynnin kohteena olevissa osakkeissa on ilmoitettava Finanssivalvonnalle lyhyeksimyynnistä ja tietyistä luottoriskinvaihtosopimuksiin liittyvistä kysymyksistä annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU 236/2012) mukaisesti. Lyhyiden nettopositioiden ilmoitusvelvollisuus koskee kaikkia sijoittajia ja markkinatoimijoita. Kaupankäynnin kohteeksi säännellyllä markkinalla tai monenkeskisessä kaupankäyntijärjestelmässä otettuja osakkeita koskeva lyhyt nettopositio on ilmoitettava, kun positio saavuttaa, ylittää tai alittaa 0,2 prosenttia kohdeyhtiön liikkeeseen lasketusta osakepääomasta. Uusi ilmoitus on tehtävä kynnysarvon ylittymisen jälkeen 0,1 prosenttiyksikön välein. Finanssivalvonta julkistaa ilmoitetut lyhyet nettopositiot verkkosivustollaan, jos lyhyt nettopositio saavuttaa, ylittää tai alittaa 0,5 prosenttia kohdeyhtiön liikkeeseen lasketusta osakepääomasta.

Rikoslain (39/1889, muutoksineen) mukaan tietyt arvopaperimarkkinoilla tapahtuvat väärinkäytökset, kuten säänneltyjen tiedonantovelvollisuuksien rikkominen, sisäpiirintiedon oikeudeton ilmaiseminen ja väärinkäyttö sekä kurssin vääristäminen, ovat rangaistavia tekoja. Finanssivalvonnalla on myös oikeus määrätä markkinoiden väärinkäyttöä ja säänneltyjä tiedonantovelvollisuuksia koskevien säännösten rikkomisesta hallinnollisia seuraamuksia, siltä osin kuin kyseessä oleva teko ei kuulu rikoslain piiriin. Helsingin Pörssi voi myös määrätä kurinpitoseuraamuksia First North -sääntöjen rikkomisesta.

Kaupankäynti ja selvitys First Northissa

First North -markkinapaikkaa ylläpitää Nasdaq-konserniin kuuluva Helsingin Pörssi. Arvopapereiden kauppa ja selvitys tapahtuu First Northissa euroissa, ja pienin mahdollinen hinnanmuutos (tikkiväli, *tick size*) arvopapereiden noteerauksissa riippuu osakkeen hinnasta. Osakkeiden, joiden arvo on 0,00–0,499 euroa, tikkiväli on 0,001, osakkeiden, joiden arvo on 0,50–0,995 euroa, tikkiväli on 0,005 ja yli 1 euron arvoisten osakkeiden tikkiväli on 0,01. Hintatiedot tuotetaan ja julkaistaan ainoastaan euroissa. Kaupankäynti First Northin osakemarkkinoilla tapahtuu INET Nordic -kaupankäyntijärjestelmässä. Kaupankäynti koostuu kaupankäyntiä edeltävästä vaiheesta, varsinaisesta kaupankäynnistä ja kaupankäynnin jälkeisestä vaiheesta. Osakkeilla tehdyt kaupat selvitetään yleensä Euroclearin automaattisessa selvitysjärjestelmässä (HEXClear-järjestelmä) toisena pankkipäivänä kaupantekopäivästä (T+2), elleivät osapuolet ole toisin sopineet.

Arvo-osuusjärjestelmä

Yleistä

Osakkeet on laskettu liikkeeseen ja rekisteröity arvo-osuusjärjestelmässä, jota ylläpitää Euroclear. Arvo-osuusjärjestelmällä tarkoitetaan järjestelmää, jossa fyysiset osakekirjat on vaihdettu arvo-osuuksiksi, jotka on kirjattu arvo-osuustileille. Arvo-osuusjärjestelmän käyttäminen on pakollista kaikille yhtiöille, joiden osakkeet ovat kaupankäynnin kohteena First Northissa. Arvo-osuusjärjestelmän tehtävät on keskitetty Euroclearille, joka tarjoaa arvopapereiden selvitys- ja rekisteröintipalveluja Suomessa. Euroclear ylläpitää arvo-osuusrekisteriä sekä oman pääoman että vieraan pääoman ehtoista arvopapereista. Euroclearin rekisteröity osoite on Urho Kekkosen katu 5C, 00100 Helsinki.

Euroclear pitää yhtiökohtaisia osakasluetteloita arvo-osuusjärjestelmään liittyneiden yhtiöiden osakkeenomistajista sekä tarjoaa arvo-osuustilipalveluita osakkeenomistajille, jotka eivät halua käyttää tilinhoitajien tarjoamia kaupallisia palveluja. Arvo-osuustilien pitämisestä johtuvista Euroclearin perussäilytyskuluista vastaavat pääasiassa arvo-osuusjärjestelmään liittyneet yhtiöt ja tilinhoitajat. Tilinhoitajat, joihin voi lukeutua muun muassa luottolaitoksia, sijoituspalveluyrityksiä sekä muita yhteisöjä, joille Euroclear on antanut valtuudet toimia tilinhoitajana, hallinnoivat arvo-osuustilejä sekä tekevät kirjauksia niille.

Rekisteröintimenettely

Kaikkien arvo-osuusjärjestelmään liittyneiden yhtiöiden osakkeenomistajien on avattava arvo-osuustili Euroclearissa tai jollakin tilinhoitajalla taikka hallintarekisteröitävä osakkeensa tilikirjausten toteuttamiseksi. Suomalaisella osakkeenomistajalla ei ole oikeutta säilyttää osakkeitaan hallintarekisteröidyllä tilillä. Kaikki arvo-osuusjärjestelmään rekisteröityjen arvopapereiden siirrot toteutetaan tilisiirtoina tietojärjestelmässä. Tilinhoitaja vahvistaa kirjaukset toimittamalla tilinhaltijalle tili-ilmoituksen kaikista arvo-osuustileille tehdyistä kirjauksista. Arvo-osuustilien haltijat saavat myös vuosi-ilmoituksen omistuksistaan kalenterivuoden päättyessä.

Jokaiselle arvo-osuustilille on merkittävät tiedot tilinhaltijasta ja muista tilille kirjattuihin arvo-osuuksiin kohdistuvien oikeuksien haltijoista sekä tilinhoitajasta, jonka hoidossa tili on. Vaadittavat tiedot sisältävät tilille kirjattujen arvo-osuuksien lajin ja lukumäärän sekä tiliin ja sille kirjattuihin arvo-osuuksiin kohdistuvat oikeudet ja rajoitukset. Hallintarekisteröidystä tilistä tehdään kirjattaessa merkintä. Euroclear ja tilinhoitajat ovat velvollisia pitämään saamansa tiedot luottamuksellisina. Euroclearin ja asianomaisen yhtiön tulee kuitenkin julkistaa eräät Euroclearin ylläpitämään osakasluetteloon liittyvät tiedot (kuten kunkin tilinhaltijan nimi, kansalaisuus ja osoite) hallintarekisteröintitilanteita lukuun ottamatta. Finanssivalvonnalla on oikeus pyynnöstä saada määrättyjä tietoja hallintarekisteröidystä arvopaperiomistajista.

Kukin tilinhoitaja on vastuussa hallinnoimassaan arvo-osuusrekisterissä mahdollisesti esiintyvistä virheistä ja laiminlyönneistä sekä salassapitovelvollisuuden rikkomisesta. Mikäli tilinomistajalle on aiheutunut vahinkoa johtuen väärästä kirjauksesta tai kirjattuihin arvopapereihin liittyvien oikeuksien muutoksesta tai niiden poistosta ja mikäli asianomainen tilinhoitaja ei pysty korvaamaan tällaista vahinkoa, on tilinomistaja oikeutettu saamaan korvauksen Euroclearin lakisääteisestä kirjausrahastosta. Kirjausrahaston pääoman on oltava vähintään 0,0048 prosenttia arvo-osuusjärjestelmässä viiden viimeksi kuluneen kalenterivuoden aikana säilytettävien olleiden arvo-osuuksien yhteenlasketun käyvän arvon keskiarvosta, kuitenkin vähintään 20 miljoonaa euroa. Samalle vahingonkärsijälle maksetaan kirjausrahaston varoista korvauksena vahingonkärsijän samalta tilinhoitajalta olevan korvaussuorituksen määrä, kuitenkin enintään 25 000 euroa. Kirjausrahasto on velvollinen korvaamaan samaan vahinkotapahtumaan liittyviä vahinkoja enintään 10 miljoonaa euroa.

Osakkeiden säilyttäminen ja hallintarekisteröinti

Muu kuin suomalainen osakkeenomistaja voi valtuuttaa tilinhoitajan (tai määrätyn muun Euroclearin hyväksymän suomalaisen tai ulkomaisen yhteisön) toimimaan puolestaan hallintarekisteröinnin hoitajana. Hallintarekisteröityjen osakkeiden omistajalla on oikeus osinkoihin sekä kaikkiin nimiinsä rekisteröityihin osakkeisiin liittyviin merkintäoikeuksiin, taloudellisiin oikeuksiin ja hallinnoimisoikeuksiin. Hallintarekisteröinnin hoitajalla on oikeus vastaanottaa osinkoja osakkeenomistajan puolesta. Hallintarekisteröidyn osakkeenomistajan, joka haluaa osallistua yhtiökokoukseen, tulee hakea tilapäistä rekisteröintiä osakasluetteloon. Tilapäistä rekisteröintiä koskeva ilmoitus on tehtävä viimeistään kyseisen yhtiökokouksen yhtiökokouskutsussa ilmoitettavana ajankohtana, joka on yhtiökokouksen täsmäytyspäivän jälkeen. Hallintarekisteröinnin hoitaja on pyydettyessä velvollinen ilmoittamaan Finanssivalvonnalle sekä asianomaiselle yhtiölle nimiinsä rekisteröityjen osakkeiden todellisen osakkeenomistajan henkilöllisyyden, mikäli se on tiedossa, sekä tämän omistamien osakkeiden määrän. Mikäli todellisen osakkeenomistajan nimi ei ole tiedossa, hallintarekisteröinnin hoitajaksi valtuutetun omaisuudenhoitajan on ilmoitettava mainitut tiedot todellisen osakkeenomistajan edustajana toimivasta tahosta ja toimitettava kirjallinen vakuutus siitä, ettei todellinen osakkeenomistaja ole suomalainen luonnollinen henkilö tai oikeushenkilö.

Euroclearin välittäjänä toimivan Euroclear Bank, S.A./N.V.:n ja Clearstreamin lukuun toimivilla suomalaisilla omaisuudenhoitajilla on säilytystili arvo-osuusjärjestelmässä, ja ulkomaalaiset osakkeenomistajat voivat siten säilyttää osakkeitaan Euroclearissa tai Clearstreamissa olevilla tileillään. Osakkeenomistajan, joka haluaa pitää osakkeitaan arvo-osuusjärjestelmässä omissa nimissään mutta jolla ei ole arvo-osuustiliä Suomessa, tulee avata arvo-osuustili joko Euroclearissa tai jonkin tilinhoitajan kautta sekä euromääräinen pankkitili Suomessa.

Sijoittajien korvausjärjestelmä

Sijoituspalvelulaki (747/2012, muutoksineen) säätelee sijoittajien korvausrahastoja. Kyseisen lain mukaan sijoittajat jaetaan ammattimaisiin ja ei-ammattimaisiin sijoittajiin. Sijoittajien korvausrahastosta ei korvata ammattimaisten sijoittajien tappioita. Ammattimaisen sijoittajan määritelmään kuuluvat yritykset ja julkiset yhteisöt, joita voidaan pitää arvopaperimarkkinat ja niiden riskit tuntevina tahoina. Sijoittaja voi myös kirjallisesti ilmoittautua arvopaperimarkkinoihin liittyvän ammattitaitonsa ja kokemuksensa johdosta ammattimaiseksi sijoittajaksi; luonnolliset henkilöt oletetaan yleensä kuitenkin ei-ammattimaisiksi sijoittajiksi.

Sijoituspalveluyritysten ja luottolaitosten tulee kuulua korvausrahastoon. Korvausrahasto turvaa sijoittajien selvien, riidattomien ja erääntyneiden saamisten suorituksen silloin, kun sijoituspalveluyritys tai luottolaitos ei muuten pysty muun kuin tilapäisen maksukyvyttömyyden vuoksi maksamaan sijoittajien saamia tietyn määräajan kuluessa. Korvausrahasto korvaa ainoastaan ei-ammattimaisten sijoittajien saamia. Korvausrahaston pätevien saatavien perusteella maksama korvauksen määrä on 90 prosenttia sijoittajan kultakin sijoituspalvelu yritykseltä tai luottolaitokselta olevasta saatavan määrästä, kuitenkin enintään 20 000 euroa. Rahasto ei korvaa osakekurssien laskusta tai vääristä sijoituspäätöksistä johtuvia tappioita, joten asiakas vastaa edelleen sijoituspäätöstensä seurauksista. Rahoitusvakausviranomaisesta annetun lain (1195/2014, muutoksineen) mukaan talletuspankkien on kuuluttava talletussuojarahastoon, jonka tarkoituksena on turvata talletuspankissa tilillä olevien tai tilille vielä kirjaamattomien maksunvälityksessä olevien saatavien maksu, jos talletuspankki on muutoin kuin tilapäisesti maksukyvytön. Talletuspankin asiakkaille voidaan korvata saatavat talletussuojarahastosta 100 000 euroon asti. Sijoittajan varat voidaan turvata joko talletussuojarahastolla tai korvausrahastolla. Sijoittajan varat eivät kuitenkaan ole korvattavissa kummastakin rahastosta yhtä aikaa.

VEROTUS

Alla oleva yhteenvedo perustuu Esitteen päivämääränä Suomessa voimassa olevaan verolainsäädäntöön ja vallitsevaan oikeus- ja verotuskäytäntöön. Muutokset verolainsäädännössä ja sen tulkinnassa saattavat vaikuttaa verotukseen ja näillä muutoksissa voi olla myös takautuva vaikutus. Alla oleva yhteenvedo ei ole tyhjentävä eikä siinä oteta huomioon minkään muun maan kuin Suomen verolainsäädäntöä. Tarjottavien Osakkeiden merkitsemistä harkitsevien sijoittajien tulee kääntyä veroasiantuntijan puoleen saadakseen tietoja Listautumiseen ja Tarjottavien Osakkeiden merkitsemiseen, omistamiseen ja luovuttamiseen liittyvistä veroseuraamuksista Suomessa. Sijoittajien, joiden verotukseen saattaa vaikuttaa myös muiden maiden kuin Suomen lainsäädäntö, tulee kääntyä veroasiantuntijan puoleen heidän yksilöllisiin olosuhteisiinsa soveltuvien veroseuraamusten osalta.

Suomen verotus

Seuraavassa esitetään kuvaus niistä olennaisista tulo- ja varainsiirtoveroseuraamuksista, joilla saattaa olla merkitystä Listautumisannin kannalta. Alla esitettävä kuvaus soveltuu Suomessa yleisesti ja rajoitetusti verovelvollisiin luonnollisiin henkilöihin sekä osakeyhtiöihin, ja siinä käsitellään Osakkeille jaettavaan osinkoon sekä Osakkeiden myynnistä saatavaan luovutusvoittoon sovellettavaa Suomen kansallista verolainsäädäntöä.

Seuraavassa kuvauksessa ei käsitellä muiden valtioiden kuin Suomen verolainsäädäntöä eikä sellaisia Osakkeiden omistajiin soveltuvia verosäännöksiä, jotka liittyvät muun muassa erilaisia yritysjärjestelyitä, ulkomaisia välilyhteisöjä, liiketoimintaa harjoittamattomia yhteisöjä, tuloverosta vapautettuja yhteisöjä tai avoimia yhtiöitä taikka kommandiittiyhtiöitä koskeviin erityisiin verosäännöksiin. Tässä kuvauksessa ei myöskään käsitellä Suomen perintö- tai lahjaveroseuraamuksia.

Tämä kuvaus perustuu pääosin:

- tuloverolakiin (1535/1992, muutoksineen, Tuloverolaki);
- lakiin elinkeinotulon verottamisesta (360/1968, muutoksineen, Laki elinkeinotulon verottamisesta);
- lakiin rajoitetusti verovelvollisen tulon verottamisesta (627/1978, muutoksineen) ja
- varainsiirtoverolakiin (931/1996, muutoksineen).

Lisäksi kuvauksessa on otettu huomioon asiaankuuluva oikeuskäytäntö sekä veroviranomaisten päätökset ja lausunnot, jotka ovat voimassa ja saatavilla Esitteen päivämääränä.

Seuraava kuvaus voi muuttua ja muutokset saattavat vaikuttaa verotukseen myös takautuvasti, minkä vuoksi muutoksilla voi olla vaikutuksia alla esitettäviin veroseuraamuksiin.

Yleistä

Suomessa yleisesti verovelvollisia ja rajoitetusti verovelvollisia kohdellaan verotuksessa eri tavoin. Suomessa yleisesti verovelvolliset ovat Suomessa verovelvollisia maailmanlaajuisista tuloistaan. Rajoitetusti verovelvollisia verotetaan vain suomalaisista lähteistä saadusta tulosta. Lisäksi rajoitetusti verovelvollisen Suomessa sijaitsevasta kiinteästä toimipaikasta saamaa tuloa verotetaan Suomessa. Verosopimukset voivat kuitenkin rajoittaa Suomen verolainsäädännön soveltamista sekä rajoitetusti verovelvollisen suomalaisesta lähteestä saaman tulon verottamista Suomessa.

Luonnollisen henkilön katsotaan yleensä olevan Suomessa yleisesti verovelvollinen silloin, kun hän oleskelee Suomessa jatkuvasti yli kuuden kuukauden ajan tai hänellä on Suomessa varsinainen asunto ja koti. Ulkomaille muuttanutta Suomen kansalaista pidetään kuitenkin Suomessa yleisesti verovelvollisena, kunnes kolme vuotta on kulunut sen vuoden päättymisestä, jonka aikana hän on lähtenyt maasta, jollei hän näytä toteen, että hänellä ei ole kyseisenä verovuonna ollut olennaisia siteitä Suomeen. Ansiotuloa, palkkatulo mukaan luettuna, verotetaan progressiivisen veroasteikon mukaan. Tämän Esitteen päivämääränä pääomatuloverokanta on 30 prosenttia. Lisäksi jos Suomessa yleisesti verovelvollisen luonnollisen henkilön pääomatulot ovat yli 30 000 euroa kalenterivuodessa, pääomatuloverokanta on 34 prosenttia 30 000 euroa ylittävältä osalta. Suomen lain mukaisesti perustetut yhtiöt ovat Suomessa yleisesti verovelvollisia ja siten Suomessa yhteisöverovelvollisia maailmanlaajuisista tuloistaan. Lisäksi rajoitetusti verovelvolliset ovat Suomessa yhteisöverovelvollisia Suomessa sijaitsevien kiinteiden toimipaikkojensa tuloista. Yhteisöverokanta on tämän Esitteen päivämääränä 20 prosenttia.

Seuraavassa on yhteenvedo tietyistä Osakkeiden hankintaan, omistamiseen ja luovuttamiseen liittyvistä veroseuraamuksista Suomessa yleisesti ja rajoitetusti verovelvollisille osakkeenomistajille.

Henkilöstöanti

Jos työnantaja tarjoaa työntekijöilleen merkittäväksi uusia osakkeita alennettuun hintaan, enintään 10 prosentin alennusta ei Tuloverolain mukaan katsota veronalaiseksi eduksi. Alennukseksi lasketaan Tuloverolain mukaan käyvän hinnan ja merkintähinnan erotus. Verovapauden edellytyksenä on, että työnantajan tarjoamat osakkeet ovat uusia liikkeeseen laskettavia osakkeita ja että niitä tarjotaan henkilöstön enemmistölle.

Yli 10 prosentin alennus uusien osakkeiden merkintähinnasta katsotaan työntekijän veronalaiseksi ansiotuloksi, josta vero pidätetään samaan tapaan kuin palkasta. Henkilöstöantiin liittyvästä alennuksesta ei yleensä peritä sosiaaliturva- tai eläkemaksuja. Edun veronalaisesta osasta peritään kuitenkin työntekijän sairausvakuutusmaksut.

Osinkojen verotus

Yleisesti verovelvolliset luonnolliset henkilöt

Osakkeenomistajan elinkeinotoimintaan (eli elinkeinotulolähteeseen) kuulumattomien osakkeiden osalta luonnollisen henkilön Tuloverolain 33 a §:n 2 momentissa tarkoitetusta julkisesti listatusta yhtiöstä (**”Listattu yhtiö”**) saamista osingoista 85 prosenttia on saajan veronalaista pääomatulona, jota verotetaan 30 prosentin verokannan mukaan (34 prosenttia määrästä, joka ylittää 30 000 euroa kalenterivuodessa), ja loput 15 prosenttia on verovapaata tuloa. Osakkeenomistajan elinkeinotoimintaan kuuluvien osakkeiden osalta luonnollisen henkilön Listatusta yhtiöstä saamista osingoista 85 prosenttia on veronalaista elinkeinotulona, jota verotetaan osittain ansiotulona progressiivisen veroasteikon mukaan ja osittain pääomatulona 30 prosentin verokannan mukaan (34 prosenttia määrästä, joka ylittää 30 000 euroa kalenterivuodessa), ja loput 15 prosenttia on verovapaata tuloa.

Listatun yhtiön yleisesti verovelvollisille luonnollisille henkilöille jakamista osingoista on toimitettava ennakonpidätys. Tämän Esitteen päivämääränä ennakonpidätyksen suuruus on 25,5 prosenttia. Osinkoa jakavan yhtiön toimittama ennakonpidätys hyvitetään osakkeenomistajan saaman osinkotulon lopullisessa verotuksessa.

Suomalaiset osakeyhtiöt

Listatun yhtiön jakamien osinkojen verotus riippuu muun muassa siitä, onko suomalainen osinkoa saava yhtiö Listattu Yhtiö vai ei.

Osingot, joita Listattu Yhtiö saa toiselta Listatulta yhtiöltä, ovat lähtökohtaisesti verovapaata tuloa. Jos osakkeet kuitenkin kuuluvat osakkeenomistajan sijoitusomaisuuteen, osingosta 75 prosenttia on verotettavaa tuloa ja loput 25 prosenttia on verovapaata tuloa. Ainoastaan pankki-, vakuutus- ja eläkelaitoksilla voi olla sijoitusomaisuutta.

Osingot, joita suomalainen listaamaton yhtiö (eli yksityinen osakeyhtiö) saa Listatulta yhtiöltä, ovat verotettavaa tuloa, jota verotetaan 20 prosentin yhteisöverokannan mukaan. Jos yksityinen osakeyhtiö kuitenkin omistaa välittömästi vähintään 10 prosenttia osinkoa jakavan Listatun yhtiön osakepääomasta, on tällaisista osakkeista saatava osinko verovapaata edellyttäen, että osakkeet eivät kuulu osakkeenomistajan sijoitusomaisuuteen.

Rajoitetusti verovelvolliset

Suomalaisen yhtiön Suomessa rajoitetusti verovelvolliselle maksamasta osingosta peritään pääsääntöisesti lähdevero. Osinkoa jakava yhtiö pidättää lähdeveron osingon maksamisen yhteydessä, eikä osingosta tarvitse maksaa muita veroja Suomessa. Lähdeveron määrä on 20 prosenttia, kun tulonsaaja on rajoitetusti verovelvollinen yhteisö, ja 30 prosenttia kaikille muille rajoitetusti verovelvollisille tulonsaajille, ellei soveltuvassa verosopimuksessa toisin määrätä.

Suomi on solminut useiden valtioiden kanssa verosopimuksia, joiden mukaan verosopimuksen soveltamisalaan kuuluville tahoille maksetuista osingoista pidätettävä lähdeveroprosentti on alennettu. Seuraavassa on esitetty esimerkkejä lähdeveroprosenteista, joita Suomen ja kyseisen valtion välillä tehdyn verosopimuksen perusteella yleensä sovelletaan portfolio-osakkeille maksettavaan osinkoon: Alankomaat 15 prosenttia, Belgia 15 prosenttia, Espanja 15 prosenttia, Irlanti 0 prosenttia, Italia 15 prosenttia, Itävalta 10 prosenttia, Japani 15 prosenttia, Kanada 15 prosenttia, Norja 15 prosenttia, Ranska 0 prosenttia, Ruotsi 15 prosenttia, Saksa 15 prosenttia, Sveitsi 10 prosenttia, Tanska 15 prosenttia, Yhdistynyt Kuningaskunta 0 prosenttia ja Yhdysvallat 15 prosenttia (0 prosenttia eräiden eläkerahastojen osalta). Luettelo ei ole tyhjentävä. Verosopimusten mukainen lähdeveroprosentti on yleensä vielä alhaisempi, jos osakkeenomistaja on yhtiö, joka omistaa tietyn osuuden osinkoa jakavasta yhtiöstä

(yleensä vähintään 10 tai 25 prosenttia osinkoa jakavan yhtiön osakepääomasta tai äänistä). Soveltuvan verosopimuksen mukaista alennettua lähdeveroprosenttia voidaan käyttää, jos osingonsaaja on toimittanut osinkoa maksavalle yhtiölle voimassaolevan lähdeverokortin tai osingonsaajan kansallisuutta ja henkilöllisyyttä koskevat vaadittavat tiedot.

Kun suomalaisen yhtiön osakkeita säilytetään hallintarekisteröidyllä arvo-osuustilillä, osinkoja maksava suomalainen yhtiö maksaa osingot hallintarekisteröidylle arvo-osuustilille, jonka omaisuudenhoitaja välittää maksetut osingot tosiasiallisille edunsaajille. Jos osakkeita säilytetään hallintarekisteröidyllä tilillä ja osinkoon oikeutettu henkilö asuu verosopimusvaltiossa, osingosta peritään soveltuvan verosopimuksen mukainen lähdevero; veroprosentin on kuitenkin aina oltava vähintään 15 prosenttia (jos verosopimuksen mukainen lähdevero on alhaisempi kuin 15 prosenttia, liikaa perittyä lähdeveroa voidaan hakea palautettavaksi esittämällä vaadittavat tiedot tosiasiallisen edunsaajan kansalaisuudesta ja henkilöllisyydestä). Tämä merkitsee sitä, että hallintarekisteröidyllä arvo-osuustilillä säilytetyille osakkeille maksettavista osingoista peritään soveltuvan verosopimuksen mukainen yli 15 prosentin tai 15 prosentin lähdevero ilman perusteellista selvitystä todellisesta osingonsaajasta. Tällainen menettely edellyttää kuitenkin, että ulkomainen omaisuudenhoitaja on merkitty Suomen verohallinnon pitämään rekisteriin ja että hänen kotipaikkansa on valtiossa, jonka kanssa Suomella on kaksinkertaisen verotuksen välttämistä koskeva verosopimus. Lisäksi edellytetään, että ulkomaisella omaisuudenhoitajalla on suomalaisen tilinhoitajan kanssa sopimus osakkeiden säilyttämisestä. Tällaisessa sopimuksessa ulkomaisen omaisuudenhoitajan on muun muassa sitouduttava ilmoittamaan osingonsaajan asuinvaltio tilinhoitajalle ja antamaan tarvittaessa lisätietoja veroviranomaisille. Mikäli mainitut kriteerit eivät täyty, hallintarekisteröidylle osakkeille maksettavista osingoista peritään rajoitetusti verovelvolliselta yhteisöltä 20 prosentin lähdevero, ja kaikilta muilta rajoitetusti verovelvollisilta peritään 30 prosentin lähdevero, ellei soveltuvassa verosopimuksessa toisin määrätä.

Tietyt EU:n jäsenvaltioissa sijaitsevat ulkomaiset yhteisöt

Suomen verolainsäädännön mukaan lähdeveroa ei peritä osingoista, jotka maksetaan EU:n jäsenvaltiossa sijaitseville ja siellä tuloverovelvollisille emo-tytäryhtiödirektiivin (2011/96/EU, muutoksineen) 2 artiklan mukaisille ulkomaisille yhteisöille, jotka välittömästi omistavat vähintään 10 prosenttia osinkoa jakavan suomalaisen yhtiön pääomasta.

Tietyt Euroopan talousalueella sijaitsevat ulkomaiset yhteisöt

Tietyille Euroopan talousalueella asuville ulkomaisille yhteisöille maksetut osingot ovat joko täysin verovapaita tai niihin sovelletaan alennettua lähdeveroprosenttia riippuen siitä, miten osinkoa verotettaisiin jos se maksettaisiin vastaavalle suomalaiselle yhteisölle.

Suomessa lähdeveroa ei peritä suomalaisen yhtiön rajoitetusti verovelvolliselle yhteisölle maksamista osingoista, jos (i) osinkoa saavan yhteisön kotipaikka on ETA-alueella; (ii) neuvoston direktiivi 2011/16/EU hallinnollisesta yhteistyöstä verotuksen alalla ja direktiivin 77/799/ETY kumoamisesta (muutoksineen, ”Yhteistyödirektiivi”) tai jokin sopimus virka-avusta ja tietojenvaihdosta veroasioissa ETA-alueella koskee osingonsaajan kotivaltiota; (iii) osinkoa saava yhteisö vastaa Tuloverolain 33 d §:n 4 momentissa tai Elinkeinotulon verottamisesta annetun lain 6 a §:ssä tarkoitettua suomalaista yhteisöä; (iv) osinko olisi kokonaan verovapaa, jos se maksettaisiin vastaavalle suomalaiselle yhtiölle tai yhteisölle (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus – Suomalaiset osakeyhtiöt”); ja (v) osinkoa saava yhtiö antaa selvityksen (kotivaltion veroviranomaisten antaman todistuksen muodossa), että lähdeveroa ei tosiasiallisesti voida kokonaisuudessaan hyvittää kotivaltiossa soveltuvan kaksinkertaisen verotuksen välttämiseksi tehdyn sopimuksen perusteella.

Jos osinkoa maksetaan ulkomaiselle yhteisölle, jonka kotipaikka on edellä kohdissa (i) ja (ii) esitetyt vaatimukset täyttävässä valtiossa ja joka täyttää edellä kohdassa (iii) esitetyt edellytykset, mutta maksettava osinko olisi ainoastaan osittain verovapaita, jos se maksettaisiin vastaavalle suomalaiselle yhteisölle (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus – Suomalaiset osakeyhtiöt”), maksettavasta osingosta peritään Suomessa lähdevero (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus – Rajoitetusti verovelvolliset”), mutta lähdeveroprosentti on tällaisten osinkojen osalta alennettu 15 prosenttiin (20 prosentin sijaan). Siten lukuun ottamatta emotytäryhtiödirektiivissä tarkoitettuja yhteisöjä, jotka täyttävät verovapauden edellytykset omistamalla välittömästi vähintään kymmenen prosenttia osinkoa jakavan suomalaisen yhtiön pääomasta (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus – Tietyt EU:n jäsenvaltioissa sijaitsevat ulkomaiset yhteisöt”), 15 prosentin lähdeverokantaa sovelletaan ulkomaiselle yhteisölle (joka kotipaikka on edellä kohdissa (i) ja (ii) esitetyt vaatimukset täyttävässä valtiossa ja joka täyttää edellä kohdassa (iii) esitetyt edellytykset) maksettaviin osinkoihin,

mikäli osinkoa jakavan suomalaisen yhtiön osakkeet kuuluvat osinkoa saavan yhtiön sijoitusomaisuuteen tai mikäli osinkoa saava yhtiö ei ole Listattu Yhtiö. Sovellettavasta kaksinkertaisen verotuksen poistamista koskevasta sopimuksesta riippuen sovellettava lähdevero voi olla myös alempi kuin 15 prosenttia (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus Rajoitetusti verovelvolliset”).

Tietyt ETA-alueella asuvat ulkomaiset luonnolliset henkilöt

Edellä kuvatun lähdeverotuksen (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus – Rajoitetusti verovelvolliset”) sijaan ulkomailla asuville rajoitetusti verovelvollisille luonnollisille henkilöille maksettavat osingot voidaan kyseisen henkilön pyynnöstä verottaa verotusmenettelystä annetun lain (1558/1995, muutoksineen) mukaisesti (eli vastaavasti kuin Suomessa yleisesti verovelvollisia verotetaan (katso ”Verotus – Suomen verotus – Osinkojen verotus – Yleisesti verovelvolliset luonnolliset henkilöt”)) edellyttäen kuitenkin, että (i) osinkoa saavan henkilön kotipaikka on ETA-alueella; (ii) Yhteistyödirektiivi tai jokin sopimus virka-avusta ja tietojenvaihdosta veroasioissa ETA-alueella koskee osingon saajan kotivaltiota; ja (iii) osingon saaja antaa selvityksen (kotivaltion veroviranomaisten antaman todistuksen muodossa), että lähdeveroa ei tosiasiaa voida kokonaisuudessaan hyvittää kotivaltiossa soveltuvan kaksinkertaisen verotuksen välttämiseksi tehdyn sopimuksen perusteella.

Luovutusvoitot

Yleisesti verovelvolliset luonnolliset henkilöt

Osakkeenomistajan elinkeinotoimintaan kuulumattomien osakkeiden myynnistä syntynyt luovutusvoitto verotetaan Suomessa yleisesti verovelvollisen luonnollisen henkilön pääomatulona tai vastaavasti syntynyt luovutustappio on vähennyskelpoinen luovutusvoitoista. Luovutusvoittoa verotetaan tämän Esitteen päivämääränä 30 prosentin verokannan mukaan (34 prosenttia määrästä, joka ylittää 30 000 euroa kalenterivuodessa). Myyjän elinkeinotoimintaan (elinkeinotulolähteeseen) kuuluvien osakkeiden myynnistä saatu voitto katsotaan myyjän elinkeinotuloksi, joka jaetaan Tuloverolain mukaan verotettavaksi ansiotulona progressiivisen veroasteikon mukaan ja pääomatulona 30 prosentin verokannan mukaan (34 prosenttia määrästä, joka ylittää 30 000 euroa kalenterivuodessa).

Osakkeenomistajan elinkeinotoimintaan kuulumattomien osakkeiden myynnistä aiheutuvat luovutustappiot vuonna 2016 ja sen jälkeen voidaan vähentää ensisijaisesti verovelvollisen luonnollisen henkilön luovutusvoitoista ja toissijaisesti muusta pääomatulosta samana ja viitenä luovutusta seuraavana verovuotena. Luovutustappiota ei oteta huomioon pääomatulojen alijäämää laskettaessa kyseiselle verovuodelle eikä sitä voida siten vähentää alijäämähyvityksen piiriin kuuluvan veron määrästä. Myyjän elinkeinotoimintaan kuuluvien arvopaperien osalta tappiot vähennetään jäljempänä kohdassa ”Verotus – Suomen verotus – Luovutusvoitot – Suomalaiset osakeyhtiöt” kuvatulla tavalla.

Edellä esitetystä huolimatta osakkeenomistajan elinkeinotoimintaan kuulumattoman omaisuuden myynnistä saama luovutusvoitto on kuitenkin verovapaata tuloa, jos yleisesti verovelvollisen luonnollisen henkilön verovuonna myymän omaisuuden yhteenlasketut luovutushinnat ovat enintään 1 000 euroa (lukuun ottamatta myyntituottoja sellaisesta omaisuudesta, jonka luovutus on Suomen verolainsäädännön nojalla verovapaata). Vastaavasti luovutustappio ei ole verovähennyskelpoinen, jos verovuonna myydyn omaisuuden yhteenlaskettu hankintameno on enintään 1 000 euroa (lukuun ottamatta luovutushintoja sellaisesta omaisuudesta, jonka luovutus on Suomen verolainsäädännön nojalla verovapaata) ja kaiken yleisesti verovelvollisen luonnollisen henkilön verovuonna myymän omaisuuden luovutushinnat ovat samalla yhteensä enintään 1 000 euroa.

Luovutusvoitto tai tappio lasketaan vähentämällä myyntihinnasta alkuperäinen hankintameno ja myynnistä aiheutuneet kulut. Luovutusvoittoa tai -tappiota laskettaessa osakkeiden hankintamenoon ei kuitenkaan lasketa mukaan henkilöstöantiin liittyvän merkintähinnan alennuksen verovapaata osaa. Vaihtoehtoisesti luonnollinen henkilö voi elinkeinotoimintaan kuulumattomien osakkeiden osalta käyttää todellisen hankintamenon vähentämisen sijasta ns. hankintameno-olettamaa, jonka suuruus on 20 prosenttia myyntihinnasta tai, jos osakkeet on omistettu vähintään kymmenen vuotta, 40 prosenttia myyntihinnasta. Mikäli hankintameno-olettamaa käytetään todellisen hankintamenon sijasta, myyntikustannusten katsotaan sisältyvän hankintameno-olettamaan, eikä niitä voida enää vähentää erikseen myyntihinnasta.

Suomalaiset osakeyhtiöt

Seuraavassa esitetty koskee vain sellaisia suomalaisia osakeyhtiöitä, joita verotetaan Lain elinkeinotulon verottamisesta nojalla. Osakkeista saatava luovutusvoitto on pääsääntöisesti osakeyhtiön verotettavaa tuloa.

Osakkeet voivat olla osakeyhtiön käyttö-, vaihto-, sijoitus- tai rahoitusomaisuutta. Osakkeiden luovutusten ja arvonalentumisten verotuskohtelu vaihtelee osakkeiden omaisuuslajista riippuen. Osakkeet voivat olla myös osakeyhtiön muun toiminnan tulolähteen omaisuutta. Tuloverolain säännöksiä sovelletaan luovutusvoittoihin, jotka kertyvät muun toiminnan tulolähteeseen kuuluvan omaisuuden luovutuksesta.

Osakkeiden myyntihinta lasketaan pääsääntöisesti osaksi suomalaisen yhtiön liiketoiminnan tuloa. Vastaavasti osakkeiden hankintahinta on vähennyskelpoinen meno kyseisen yhtiön verotuksessa luovutuksen yhteydessä. Suomalaisen osakeyhtiön saamat osakkeiden luovutusvoitot ovat kuitenkin verovapaita, mikäli tietyt tiukasti määritellyt edellytykset täyttyvät. Osakkeiden luovutusvoiton verovapautta koskevien säännösten mukaan muun kuin pääomasijoitustoimintaa harjoittavan yhtiön saama luovutusvoitto elinkeinotoiminnan käyttöomaisuusosakkeista ei pääsääntöisesti ole verotettavaa elinkeinotuloa eikä luovutuksessa syntynyt tappio ole vastaavissa oloissa vähennyskelpoinen, jos muun muassa (i) myyjä on omistanut suoraan ja yhtäjaksoisesti vähintään vuoden ajan, joka on päättynyt enintään vuotta ennen luovutusta, vähintään 10 prosentin osuuden luovutettavan yhtiön osakepääomasta ja luovutettavat osakkeet kuuluvat näin omistettuihin osakkeisiin; (ii) osakeluovutuksen kohteena oleva yhtiö ei ole kiinteistö- tai asunto-osakeyhtiö taikka osakeyhtiö, jonka toiminta tosiasiallisesti käsittää pääasiallisesti kiinteistöjen omistamista tai hallintaa; ja (iii) osakeluovutuksen kohteena oleva yhtiö on yleisesti verovelvollinen Suomessa tai sellainen toisessa EU:n jäsenvaltiossa sijaitseva yhtiö, jota tarkoitetaan emo-tytäryhtiödirektiivin (2011/96/EU, muutoksineen) 2 artiklassa tai yhtiö, jonka kotipaikka on sellaisessa valtiossa, jonka kanssa Suomi on solminut osinkoon soveltuvan kaksinkertaisen verotuksen välttämistä koskevan verosopimuksen.

Jos myyvän yhtiön käyttöomaisuuteen kuuluvien (muiden kuin verovapaasti luovutettavien) osakkeiden luovutuksesta syntyy verotuksessa vähennyskelpoinen luovutustappio, se voidaan vähentää vain käyttöomaisuusosakkeiden luovutuksesta saaduista luovutusvoitoista verovuonna ja viitenä sitä seuraavana vuonna. Muiden kuin käyttöomaisuusosakkeiden luovutuksesta syntynyt vähennyskelpoinen luovutustappio voidaan vähentää verotettavasta tulosta verovuonna sekä kymmenenä seuraavana vuonna yleisten tappiontasasta koskevien säännösten mukaisesti.

Rajoitetusti verovelvolliset

Suomessa rajoitetusti verovelvolliset eivät pääsääntöisesti ole Suomessa verovelvollisia Listatun yhtiön osakkeiden myynnistä saamastaan luovutusvoitosta, paitsi jos rajoitetusti verovelvollisella katsotaan olevan Tuloverolaissa ja soveltuvassa verosopimuksessa tarkoitettu kiinteä toimipaikka Suomessa ja osakkeet katsotaan kyseisen kiinteän toimipaikan omaisuudeksi. Suomessa rajoitetusti verovelvolliset saattavat olla Suomessa verovelvollisia Listatun yhtiön osakkeiden myynnistä saamastaan luovutusvoitosta, mikäli yli 50 prosenttia Listatun yhtiön varoista koostuu Suomessa sijaitsevista kiinteistöistä, ellei sovellettava verosopimus rajoita Suomen oikeutta verottaa luovutusvoittoja.

Varainsiirtovero

Uusien osakkeiden liikkeeseenlaskusta ja merkinnästä ei peritä Suomessa varainsiirtoveroa. Yleisölle avoimilla ja säännöllisesti toimivilla markkinoilla kaupankäynnin kohteeksi otettujen Helsingin Pörssissä noteerattujen osakkeiden luovutuksesta ei peritä Suomessa varainsiirtoveroa, jos luovutus tapahtuu kiinteää rahavastiketta vastaan. Verovapauden edellytyksenä on, että luovutuksessa on välittäjänä tai osapuolena sijoituspalvelulaissa (747/2012) tarkoitettu sijoituspalveluyritys, ulkomainen sijoituspalveluyritys tai muu kyseisessä laissa tarkoitettu sijoituspalvelun tarjoaja tai että luovutuksensaaja on hyväksytty kaupankäyntiosapuoleksi sillä markkinalla, jolla luovutus tapahtuu. Jos välittäjä tai kaupan toinen osapuoli ei ole suomalainen sijoituspalveluyritys tai luottolaitos taikka ulkomaisen sijoituspalveluyrityksen tai luottolaitoksen Suomessa oleva sivuliike tai konttori, varainsiirtoveroa koskevan verovapauden edellytyksenä on lisäksi, että luovutuksensaaja antaa luovutuksesta varainsiirtoveroilmoituksen Suomen veroviranomaisille kahden kuukauden kuluessa luovutuksesta tai että välittäjä antaa luovutuksesta Verohallinnolle verotusmenettelystä annetun lain (1558/1995, muutoksineen) mukaisen vuosi-ilmoituksen. Verovapauden piirissä eivät ole tietyt erikseen määritellyt luovutukset, kuten pääomansijoitukset tai varojen jako. Verovapaus ei myöskään koske luovutusta, joka perustuu sellaiseen tarjoukseen, joka on tehty sen jälkeen, kun tarkoitettu kaupankäynti arvopaperilla on päättynyt, tai ennen kuin

kaupankäynti on alkanut, jollei kyse ole listautumisen yhteydessä toteutettavaan osakeantiin välittömästi liittyvästä, yhdistettyyn osto- ja merkintätarjoukseen perustuvasta yhtiön vanhojen osakkeiden myynnistä, jossa luovutuksen kohde yksilöidään vasta kaupankäynnin alkamisen jälkeen ja kauppahinta vastaa uusista osakkeista suoritettavaa hintaa. Verovapaus ei myöskään koske luovutusta, joka tapahtuu Osakeyhtiölaissa säädetyn vähemmistöosakkeenomistajien lunastusvelvollisuuden täyttämiseksi (katso ”*Osakkeet ja osakepääoma – Osakkeenomistajan oikeudet – Lunastusvelvollisuus*”).

Mikäli osakkeiden luovutus tai myynti ei täytä edellä esitettyjä verovapaalle siirrolle asetettuja vaatimuksia, ostajan on maksettava varainsiirtoveroa 1,6 prosenttia luovutushinnasta. Jos ostaja ei ole Suomessa yleisesti verovelvollinen eikä ulkomaisen luottolaitoksen, sijoituspalveluyrityksen tai rahastoyhtiön suomalainen sivuliike tai -konttori, myyjän on perittävä vero ostajalta. Mikäli välittäjänä on suomalainen sijoituspalveluyritys tai luottolaitos tai ulkomaisen sijoituspalveluyrityksen tai luottolaitoksen Suomessa oleva sivuliike tai -konttori, on se velvollinen perimään varainsiirtoveron ostajalta ja tilittämään sen valtiolle. Mikäli kumpikaan kaupan osapuolista ei ole Suomessa yleisesti verovelvollinen taikka ulkomaalaisen luottolaitoksen tai sijoituspalveluyrityksen suomalainen sivuliike tai -konttori, osakeluovutuksesta ei peritä varainsiirtoveroa, ellei siirron kohteena ole kiinteistöosakeyhtiön osakkeita. Varainsiirtoveroa ei ole suoritettava, jos veron määrä on vähemmän kuin 10 euroa.

YLLÄ ESITETTY YHTEENVETO EI OLE TYHJENTÄVÄ OSAKKEIDEN HANKKIMISEEN, OMISTAMISEEN JA LUOVUTTAMISEEN LIITTYVIEN VEROSEURAAMUKSIEN OSALTA. SIOITUSTA HARKITSEVIEN TULISI KÄÄNTÄÄ VEROASIAANTUNTIJOIDEN PUOLEEN KOSKIEN VEROSEURAAMUKSIA HEIDÄN OSALTAAN.

OIKEUDELLISET SEIKAT

Listautumisannin oikeudellisiin seikkoihin liittyvästä neuvonannosta Yhtiölle vastaa Avance Asianajotoimisto Oy.
Listautumisannin oikeudellisiin seikkoihin liittyvästä neuvonannosta Pääjärjestäjälle vastaa Roschier Asianajotoimisto Oy.

NÄHTÄVILLÄ OLEVAT ASIAKIRJAT

Seuraavien asiakirjojen jäljennökset ovat nähtävillä tämän Esitteen voimassaoloaikana arkisin klo 9–17 Yhtiön konttorin rekisteröidyssä osoitteessa Kansakoulukatu 10, 00100 Helsinki.

- Yhtiön Yhtiöjärjestys tämän Esitteen päivämääränä
- Next Gamesin tilintarkastettu tilinpäätös 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta sisältäen tilintarkastetut vertailutiedot 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta, toimintakertomus sekä tilintarkastuskertomus 31.12.2016 ja 31.12.2015 päättyneeltä tilikaudelta siinä muodossa kun ne on liitetty tähän Esitteeseen
- Tämä Esite
- Tätä Esitettä koskeva Finanssivalvonnan päätös

LIITTEET

LIITE 1 – YHTIÖN TILINTARKASTETTU TILINPÄÄTÖS 31.12.2016 PÄÄTTYNEELTÄ TILIKAUDELTA
SISÄLTÄEN TILINTARKASTETUT VERTAILUTIEDOT 31.12.2015 PÄÄTTYNEELTÄ TILIKAUDELTA
JA TILINTARKASTUSKERTOMUS F-1

LIITE 2 – YHTIÖN YHTIÖJÄRJESTYS TÄMÄN ESITTEEN PÄIVÄMÄÄRÄNÄ A-1

TILINPÄÄTÖS JA TOIMINTAKERTOMUS 1.1.–31.12.2016

Toimintakertomus	F-2
Tase	F-6
Tuloslaskelma	F-8
Rahoituslaskelma	F-9
Liitetiedot	F-10
Tilinpäätöksen allekirjoitus ja tilinpäätösmerkintä	F-16

TOIMINTAKERTOMUS

31 JOULUKUUTA 2016

Yleistä

Vuonna 2013 perustettu Next Games on suomalainen mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija.

Yhtiö on julkaissut kaksi peliä; Compass Point: West maaliskuussa 2015 sekä The Walking Dead: No Man's Land lokakuussa 2015.

Yhtiön pääkonttori on Helsingissä ja lisäksi yhtiöllä on rekisteröity tytäryhtiö Saksassa. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2016 saksalaisessa tytäryhtiössä ei ole työntekijöitä eikä sillä ole toimintaa.

Tunnusluvut liiketoiminnasta sekä taloudellisesta asemasta ja tuloksesta

Tilikauden 2016 aikana yhtiön liikevaihto kasvoi 21,4 miljoonaa euroa 31,1 miljoonaan euroon (9,7 miljoonasta eurosta vuonna 2015). Liikevaihdon kasvu johtui pääosin The Walking Dead: No Man's Land-pelin julkaisusta lokakuussa 2015, joka johti sekä pelin sisäisten virtuaalisten tuotteiden myynnin, että mainostulojen kasvuun.

	31 joulukuuta	
	2016	2015
Liikevaihto	31 112	9 708
Liikevoitto (-tappio)	-1 582	-7 043
Liikevoitto (-tappio) %	-5 %	-73 %
Tilikauden voitto (tappio)	756	-6 872
Omavaraisuusaste	45 %	53 %

Arvio taloudellisesta asemasta ja tuloksesta

Tilikaudella 2016 liikevoitto kasvoi 5,5 miljoonaa euroa tilikaudesta 2015. Liikevoitto tilikautena 2016 oli -1,6 miljoonaa euroa (-7,0 miljoonaa euroa tilikautena 2015). Liiketoiminnan muut tuotot kasvoivat kertaluontoisen aineettomien oikeuksien luovutusvoiton myötä 1,0 miljoonaa euroa 0,3 miljoonasta eurosta tilikautena 2015 tilikauden 2016 1,2 miljoonaan euroon. Yhtiö sai vastikkeeksi luovutetusta aineettomasta oikeudesta Armada Interactive Oy:n osakkeita, jotka on aktivoitu taseeseen. Yhtiön omistusosuus Armada Interactivessa on kaupan jälkeen 9,5%:a.

Tilikauden tulos parani tilikautena 2016 yhteensä 7,6 miljoonaa euroa ja oli 0,8 miljoonaa euroa (-6,9 miljoonaa euroa tilikautena 2015). Tilikauden tulokseen vaikutti pääasiallisesti liikevaihdon kasvu, tuottavuuden parantaminen, sekä 2,4 miljoonan euron laskennallisten verosaamisten muutos, joka kirjattiin käyttämättömistä verotuksellisista tappioista. Ennen vuoden 2016 kasvua ja parannusta kannattavuudessa oli epätodennäköistä, että yhtiö olisi pystynyt hyödyntämään sille kertyneitä verotuksellisia tappioita. Tästä syystä ennen vuotta 2016 ei ole kirjattu laskennallista verosaamista. Nykytilanteessa on todennäköistä, että yhtiö kykenee hyödyntämään tulevaisuudessa verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun, sillä yhtiön tuloksentekokyky on parantunut huomattavasti vuoden 2016 aikana.

Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat 3,6 miljoonaa euroa 31 joulukuuta 2016 ja 4,6 miljoonaa euroa 31 joulukuuta 2015. Rahojen ja pankkisaamisten väheneminen johtui pääasiallisesti investoinneista analytiikka-alustan kehittämiseen sekä yhtiön toimitilojen remontoimien kuluista.

Yhtiö rahoittaa toimintansa pääasiallisesti oman pääoman ehtoisella rahoituksella, sekä liiketoiminnan kassavirralla. Tähän mennessä yhtiö on rahoittanut toimintaansa osakkeenomistajien pääomasijoituksilla sekä pelin sisäisten virtuaalisten tuotteiden ja mainostulojen bruttomyyntillä. Yhtiö on myös saanut rahoitusta Tekesiltä tuen sekä lainojen muodossa. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2016 yhtiöllä on lainoja Tekesiltä 0,8 miljoonaa euroa. Lisäksi yhtiöllä on 1,0 miljoonan euron luottolimiitti, joka tilinpäätöshetkellä 31.12.2016 on käyttämätön.

Selvitys tutkimus- ja kehitystoiminnan laajuudesta

Yhtiön pelien kehitys sekä muu tutkimus- ja kehitystoiminta tapahtuu Helsingin toimistolla. Yhtiö on jatkanut investointeja tutkimus- ja kehitystoimintaan vuonna 2016.

Pääosa tutkimus- ja kehitystoiminnan kuluista ovat palkkoja ja siten sisäisiä kuluja. Ajoittain yhtiö saattaa käyttää ulkopuolisia palveluita pelien tiettyjen osa-alueiden kehitykseen. Next Games ei aktivoi pelinkehitykseen liittyviä tuotekehityskuluja. Yhtiö kehitti oman analytiikka-alustan vuonna 2016. Tähän liittyvät kulut on aktivoitu taseeseen ja poistetaan 3 vuoden tasapoistoin.

Arvio merkittävimmistä riskeistä ja epävarmuustekijöistä

Next Gamesin liikevaihto liittyy lähes kokonaan sen kehittämään lisensioituun peliin The Walking Dead: No Man's Land. Next Gamesin liiketoiminnan kannalta on myös merkittävää että se pystyy kehittämään nykyisiä pelejään tai uusia pelejä ja parantamaan pelejään, jotta pelaajat jatkavat sen pelien pelaamista ja ostojen tekemistä niissä.

Valuuttakurssien vaihtelu euroissa ja yhdysvaltain dollareissa vaikuttaa Next Gamesin taloudelliseen tulokseen, joka raportoidaan euroina. Valuuttakurssien vaihtelu saattaa vaikuttaa myös yhtiön likviditeettiin, koska yrityksellä on niin saatavia kuin velkoja molemmissa valuutoissa. Riskiä hallinnoidaan yhtiön käyttämällä valuuttamääräisillä pankkitileillä.

Yhtiön on kirjannut laskennallisia verosaamia tappioistaan. Laskennallisiin verosaamisiin liittyy arvonalentumisriski, jos Next Games ei pysty hyödyntämään tappioita verotuksessa.

Yhtiö on vakuuttanut liiketoimintansa tavanomaisilla keskeytys- ja omaisuusvakuutuksilla.

Muutkin kuin yllä kuvatut riskit ja epävarmuudet voivat vaikuttaa Next Gamesin liiketoimintaan.

Henkilöstö

Suurin osa Next Games Oy:n työntekijöistä ovat kokoaikaisia työntekijöitä ja henkilöstökulut ovat pääsääntöisesti luonteeltaan kiinteitä kuluja. Henkilöstökuluja on kasvattanut lähinnä henkilöstömäärän kasvu. Säilyttääkseen kilpailukykynsä, Next Games seuraa alan yleistä tasoa palkkoja määriteltessään. Oheisessa taulukossa on esitetty henkilöstön kehitystä kuvaavia tunnuslukuja vuosina 2015-2016.

	1 tammikuuta - 31 joulukuuta	
	2016	2015
Keskimääräinen henkilöstö	69	53
Tilikauden palkat (t EUR)	4 802	3 827

Hallituksen esitys yhtiön voittoa koskeviksi toimenpiteiksi sekä esitys mahdollisesta muun vapaan oman pääoman jakamisesta

Oheisessa taulukossa on esitetty yhtiön jakokelpoinen oma pääoma 31.12.2016 ja 31.12.2015. Jakokelpoinen oma pääoma 31.12.2016 on yhteensä 5,4 miljoonaa euroa, josta 0,8 miljoonaa euroa on 31.12.2016 päättyneen tilikauden tulos.

Jakokelpoisen oman pääoman laskelma, tuhat EUR	1 tammikuuta - 31 joulukuuta	
	2016	2015
Jakokelpoinen oma pääoma	5 406	4 644
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	15 783	15 776
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-11 133	-4 261
Tilikauden voitto (tappio)	756	-6 872

Hallitus esittää, että 31.12.2016 päättyneen tilikauden tulos kirjataan edellisten tilikausien tappio-tilille, eikä yhtiö jaa osinkoja vuodelta 2016.

Yhtiön osakkeet

	31.12.2016	31.12.2015
A-sarjan osakkeet	1 822 589	1 822 589
B- sarjan osakkeet	626 793	626 793
C- sarjan osakkeet	876 026	0
Yhteensä	3 325 408	2 449 382

Kuten yhtiöjärjestyksessä tarkemmin määrätään, B- ja C-sarjan osakkeilla on etuoikeus yhtiön varoihin tai saatuu vastikkeeseen tietyissä tilanteissa, kuten selvitystilassa, konkurssissa, purkamisessa tai tietyissä määräysvallan muutoksissa. Jokaisella B- ja C-sarjan osakkeen omistajalla on oikeus milloin tahansa vaatia omistamiensa B- ja/tai C-sarjan osakkeiden muuntamista A-sarjan osakkeiksi ilmoittamalla tästä kirjallisesti yhtiön hallitukselle. Edellä mainittua lukuun ottamatta kaikilla yhtiön osakkeilla on yhtäläinen oikeus osinkoon ja muuhun varojenjakoon.

Yhtiön yhtiöjärjestys sisältää lunastus- ja suostumuslausekkeet. Ensimmäinen lunastusoikeus on yhtiöllä. Ellei yhtiö halua käyttää lunastusoikeuttaan, lunastusoikeus on B- ja C-sarjan osakkeenomistajilla. Elleivät B- ja C-sarjan osakkeenomistajat halua käyttää lunastusoikeuttaan, lunastusoikeus on A-sarjan osakkeenomistajilla.

Rakenne ja rahoitusjärjestelyt

Optio-oikeudet ja muut osakkeisiin oikeuttavat erityiset oikeudet

Yhtiön osakkeenomistajat hyväksyivät yksimielisellä kirjallisella päätöksellä 22.1.2014 yhtiön vuoden 2014 optio-ohjelman ehdot ("2014 optio-ohjelma"). Jokainen 2014 optio-ohjelman alla annettu optio-oikeus oikeuttaa haltijansa merkitsemään yhden A-sarjan osakkeen merkintäaikana, joka on käynnissä ja päättyy 31.12.2019, yksilöllisesti sovittavan merkintäaikataulun mukaisesti. 2014 optio-ohjelman puitteissa annettujen optio-oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintähinta on 1,97 euroa, tiettyjä poikkeuksia lukuun ottamatta. 2014 optio-ohjelman puitteissa annettuja optio-oikeuksia (pois lukien peruutetut, yhtiölle palautuneet tai osakemerkintään käytetyt optio-oikeudet) oli 31.12.2016 yhteensä 111 731 kpl ja 2.2.2017 yhteensä 111 731 kpl.

Yhtiön osakkeenomistajat hyväksyivät yksimielisellä kirjallisella päätöksellä 8.10.2015 yhtiön vuoden 2015 optio-ohjelman ehdot ("2015 optio-ohjelma"). Jokainen 2015 optio-ohjelman alla annettu optio-oikeus oikeuttaa haltijansa merkitsemään yhden A-sarjan osakkeen merkintäaikana, joka on käynnissä ja päättyy 31.12.2021, yksilöllisesti sovittavan merkintäaikataulun mukaisesti. 2015 optio-ohjelman puitteissa annettujen optio-oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintähinta on 2,66 euroa. 2015 optio-ohjelman puitteissa annettuja optio-oikeuksia (pois lukien peruutetut, yhtiölle palautuneet tai osakemerkintään käytetyt optio-oikeudet) oli 31.12.2016 yhteensä 78 646 ja 2.2.2017 yhteensä 182 953 kpl (mukaan lukien hallituksen päätöksellä 2.2.2017 myönnettyt optio-oikeudet).

Voimassa olevat hallituksen valtuutukset

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2015 valtuuttaa hallituksen päättämään osakeannista. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa enintään 1 024 808 kappaletta osakkeita. Hallitus voi antaa erilaisia osakkeita seuraavasti: A: enintään 512 404 kpl / B: enintään 512 404 kpl. 31.12.2016 valtuutuksen nojalla voitiin antaa vielä 512 404 A-sarjan ja 512 404 kpl B-sarjan osaketta.

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 8.10.2015 valtuuttaa hallituksen päättämään A-sarjan osakkeiden ja/tai niihin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta, kussakin tapauksessa 2015 optio-ohjelman ehtojen mukaisesti ja siten, että A-osakkeiden lukumäärä voi valtuutuksen nojalla kasvaa yhteensä enintään 183 182 osakkeella. 2.2.2017, ottaen huomioon kyseisenä päivänä annetut uudet optio-oikeudet, hallituksella oli valtuutuksen nojalla oikeus päättää osakkeiden ja/tai niihin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta vuoden 2015 optio-ohjelman puitteissa siten, että A-osakkeiden lukumäärä voi valtuutuksen nojalla kasvaa vielä enintään 229 osakkeella.

Suunnatut osakeannit

Tilikauden 2015 aikana toteutettujen suunnattujen osakeantien tarkoituksena oli turvata yhtiön rahoitus (annetut osakkeet: 876 026 kpl C-sarjan osakkeita). Tästä syystä osakkeenomistajien merkintäoikeudesta poikkeamiselle oli yhtiön kannalta osakeyhtiölain 9 luvun 4 §:n 1 momentin tarkoittama painava taloudellinen syy. Osakkeiden merkintähinta perustui yhtiön hallituksen arvion yhtiön arvosta sekä yhtiön ja sijoittajien väliseen sopimukseen.

Tilikausien 2015 ja 2016 aikana 2014 optio-ohjelman puitteissa myönnettyjen optio-oikeuksien perusteella merkittiin yhteensä 10 694 A-sarjan osaketta, kasvattaen A-sarjan osakkeiden lukumäärää 10 694 kpl. Kyseiset uudet A-sarjan osakkeet

rekisteröitiin kaupparekisteriin 26.1.2017. Merkintähinta määriteltiin yksittäin jokaiselle merkitsijälle 2014 optio-ohjelman ja kyseisten optio-oikeussopimusten mukaisesti.

Sulautuminen

Tilikauden 2015 aikana yhtiöön sulautui sen tytäryhtiö Helsinki GameWorks Oy. Sulautumisen täytäntöönpanopäivä oli 15.6.2015.

Yhtiön organisaatio, johto ja tilintarkastajat

Vuosina 2015 ja 2016, hallituksen jäseninä ovat toimineet Jari Ovaskainen, Philip Sanderson, Paul Rehrig ja Peter Levin. Hallituksen puheenjohtajana on toiminut Joakim Achrén. Yhtiön toimitusjohtajana vuosina 2015 ja 2016 on toiminut Teemu Huuhtanen.

Yhtiön varsinaisena tilintarkastajana vuosina 2015 ja 2016 on toiminut tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy, päävastuullisena tilintarkastajana Tuomas Honkamäki, KHT.

Olennaiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Yhtiö on vuoden 2016 aikana sitoutunut lisenssisopimuksiin, jotka johtavat lisälisenssimaksuihin sekä sekä mahdollisesti tiettyjen edellytysten täytyessä kehitys- ja markkinointikuluihin vuoden 2017 aikana.

Hallitus on 2.2.2017 päättänyt myöntää lisää optio-oikeuksia yhtiön 2015 optio-ohjelman ehtojen mukaisesti. Nämä optio-oikeudet on huomioitu kohdassa ”Optio-oikeudet ja muut osakkeisiin oikeuttavat erityiset oikeudet” esitetystä optio-oikeuksien kokonaislukumäärässä.

Vuosina 2015 ja 2016 optio-oikeuksien perusteella tehtyjen osakemerkintöjen johdosta yhteensä 10 694 uutta yhtiön A-sarjan osaketta on rekisteröity kaupparekisteriin 26.1.2017.

Arvio todennäköisestä tulevasta kehityksestä

Yhtiön johto uskoo että Next Games Oy:n kehitys seuraa markkinoiden yleistä suuntaa.

TASE	31.12.2016	31.12.2015
VASTAAVAA		
PYSYVÄT VASTAAVAT		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	32 076,89	45 084,41
Muut aineettomat hyödykkeet	578 683,73	666 338,31
Aineettomat hyödykkeet yhteensä	610 760,62	711 422,72
Aineelliset hyödykkeet		
Koneet ja kalusto	143 059,03	157 427,90
Aineelliset hyödykkeet yhteensä	143 059,03	157 427,90
Sijoitukset		
Osuudet saman konsernin yrityksissä	27 500,00	27 500,00
Muut osakkeet ja osuudet	1 073 968,91	287,48
Sijoitukset yhteensä	1 101 468,91	27 787,48
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ	1 855 288,56	896 638,10
VAIHTUVAT VASTAAVAT		
Pitkäaikaiset saamiset		
Saamiset saman konsernin yrityksiltä	13 977,13	5 524,72
Muut saamiset	258 318,80	257 216,80
Siirtosaamiset	479 754,37	0,00
Laskennalliset verosaamiset	2 399 662,25	0,00
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	3 151 712,55	262 741,52
Lyhytaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	4 044 084,48	2 418 606,40
Muut saamiset	85 943,26	216 817,50
Siirtosaamiset	1 785 860,74	395 694,29
Lyhytaikaiset saamiset yhteensä	5 915 888,48	3 031 118,19
Rahat ja pankkisaamiset	3 638 488,64	4 624 488,08
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ	12 706 089,67	7 918 347,79
VASTAAVAA YHTEENSÄ	14 561 378,23	8 814 985,89

TASE	31.12.2016	31.12.2015
VASTATTAVAA		
OMA PÄÄOMA		
Osakepääoma	2 500,00	2 500,00
Muut rahastot		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	15 782 929,89	15 776 371,72
Muut rahastot yhteensä	15 782 929,89	15 776 371,72
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-11 132 682,61	-4 260 898,14
Tilikauden voitto (tappio)	755 729,22	-6 871 784,47
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ	5 408 476,50	4 646 189,11
VIERAS PÄÄOMA		
Pitkäaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	775 000,00	426 000,00
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	775 000,00	426 000,00
Lyhytaikainen vieras pääoma		
Saadut ennakot	2 481 634,37	0,00
Ostovelat	1 177 798,60	1 883 213,83
Muut velat	127 799,97	148 811,33
Siirtovelat	4 590 668,79	1 710 771,62
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	8 377 901,73	3 742 796,78
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ	9 152 901,73	4 168 796,78
VASTATTAVAA YHTEENSÄ	14 561 378,23	8 814 985,89

TULOSLASKELMA	1.1.2016 - 31.12.2016	1.1.2015 - 31.12.2015
LIKEVAIHTO	31 111 711,91	9 708 249,17
Valmistus omaan käyttöön	253 556,19	0,00
Liiketoiminnan muut tuotot	1 237 686,82	262 104,16
Ostot ja palvelut		
Ulkopuoliset palvelut	-22 860 033,43	-8 964 248,33
Ostot ja palvelut yhteensä	-22 860 033,43	-8 964 248,33
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-3 863 998,55	-3 106 928,06
Henkilösivukulut		
Eläkekulut	-747 143,12	-595 861,60
Muut henkilösivukulut	-190 772,63	-123 890,23
Henkilöstökulut yhteensä	-4 801 914,30	-3 826 679,89
Poistot ja arvonalentumiset		
Suunnitelman mukaiset poistot	-426 807,30	-393 761,05
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-426 807,30	-393 761,05
Liiketoiminnan muut kulut	-6 096 208,18	-3 828 858,41
LIKEVOITTO (-TAPPIO)	-1 582 008,29	-7 043 194,35
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Muilta	68,53	361 109,48
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Muille	-61 993,27	-189 699,60
TULOS ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA	-1 643 933,03	-6 871 784,47
Tuloverot		
Laskennalliset verot	2 399 662,25	0,00
TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)	755 729,22	-6 871 784,47

RAHOITUSLASKELMA	1.1.2016 - 31.12.2016	1.1.2015 - 31.12.2015
Liiketoiminnan rahavirta		
Tulos (tappio) ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-1 643 933,03	-6 871 784,48
Oikaisut:		
Suunnitelman mukaiset poistot	426 807,30	393 761,05
Realisoitumattomat kurssivoitot ja -tappiot	39 932,50	-360 729,42
Muut tuotot ja kulut joihin ei liity maksua	442 116,65	0,00
Rahoitustuotot ja -kulut	21 992,24	189 319,54
Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta	-713 084,34	-6 649 433,31
Käyttöpääoman muutos:		
Lyhytaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-2 297 186,33	-2 774 823,97
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	2 152 321,82	2 717 440,66
	-144 864,51	-57 383,31
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-857 948,85	-6 706 816,62
Maksetut korot ja maksut muista liiketoiminnan rahoituskuluista	-20 912,01	-3 826,16
Saadut korot liiketoiminnasta	68,53	380,06
Rahavirta ennen satunnaisia eriä	-878 792,33	-6 710 262,72
Liiketoiminnan rahavirta (A)	-878 792,33	-6 710 262,72
Investointien rahavirta		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-422 832,78	-90 849,79
Investoinnit muihin sijoituksiin	0,00	-287,48
Investointien rahavirta (B)	-422 832,78	-91 137,27
Rahoituksen rahavirta		
Maksullinen oman pääoman lisäys	6 558,17	3 786 030,31
Pitkäaikaisten lainojen nostot	349 000,00	5 774 564,35
Rahoituksen rahavirta (C)	355 558,17	9 560 594,66
Valuuttakurssien vaikutus rahavaroihin	-39 932,50	96 843,17
Rahavarojen muutos	-985 999,44	2 856 037,84
Rahavarat tilikauden alussa	4 624 488,08	1 666 844,03
Fuusiossa saadut rahavarat	0,00	101 606,21
Rahavarat tilikauden lopussa	3 638 488,64	4 624 488,08

TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

TILINPÄÄTÖKSEN LAATIMISTA KOSKEVAT LIITETIEDOT

Konsernitilinpäätöksen laatiminen

Yhtiö omistaa 100 % seuraavista yrityksistä:

Next Games GmbH, Saksa. Yhtiön oma pääoma tilinpäätöshetkellä on 31 117,46 € (31.12.2015) ja tilikauden tulos 5 115,82 € (2015).

Konsernitilinpäätös on jätetty laatimatta kirjanpitolain 6 luvun 3 §:n 1 momentin nojalla.

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 konserni-, 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
Vuorahuoneiston perusparannusmenot	3 vuoden tasapoisto
Atk-ohjelmistot	3 vuoden tasapoisto
Muihin aineettomiin hyödykkeisiin sisältyvä sulautumistappio	3 vuoden tasapoisto (2015 on tehty 12 kk:n suuruinen poisto 6 kk:n poiston sijaan).
Koneet ja kalusto	25 % menojäännöspoisto

Poistot on aloitettu käyttöönottohetkellä.

Tuloutus

Yhtiön tuotteet ja palvelut jaetaan kahteen eri kategoriaan

1. Sovellusten, eli pelien, sisällä myydyistä palveluista, virtuaalivaluutoista ja tuotteista
2. Mainostuloista

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.

TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

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 elin-iän 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.

Ostot ja palvelut (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.

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

Laskennallinen verosaaminen on laskettu verotuksen ja tilinpäätöksen välisille väliaikaisille eroille käyttäen tilinpäätöshetkellä vahvistettua seuraavien vuosien verokantaa. Taseeseen sisältyy laskennallinen verosaaminen arvioidun todennäköisen saamisen suuruisena.

Oikaisut edellisen tilikauden tietoihin

Edellisen tilikauden liiketoiminnan muita kuluja on oikaistu kyseiselle tilikaudelle kuuluvalla markkinointikululla (yhteensä 225 263,71 euroa). Vastaavat muutokset on tehty edellisen tilikauden taseen lyhytaikaisiin siirtovelkoihin sekä oman pääoman eriin.

TULOSLASKELMAA KOSKEVAT LIITETIEDOT	31.12.2016	31.12.2015
Liikevaihto		
Liikevaihto toimialoittain		
Peliliiketoiminta	31 111 711,91	9 708 249,17
Liikevaihto markkina-alueittain		
Pohjois-Amerikka	19 807 769,17	6 278 324,74
EU	8 296 435,77	1 719 330,93
Muut	3 007 506,97	1 710 593,50
Liiketoiminnan muut tuotot		
Aineettomien oikeuksien luovutusvoitto	962 624,98	0,00
Saadut avustukset	250 000,00	250 000,00
Muut	25 061,84	12 104,16

TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

Liiketoiminnan muut kulut

Markkinointikulut	2 836 124,63	721 100,26
Laite- ja ohjelmistokulut	915 289,00	617 273,34
Laki- ja konsultointikulut	506 115,81	1 082 776,97
Matkakulut	389 023,12	261 338,62
Toimitilakulut	381 970,10	340 720,45
Muut kulut	1 067 685,52	805 648,77

Tilintarkastajan palkkiot

Tilintarkastus	3 482,00	6 351,00
Tilintarkastuslain 1.1,2 §:ssä tarkoitetut toimeksiannot	0,00	0,00
Veroneuvonta	0,00	0,00
Muut palvelut	4 875,00	0,00

Tuloverot

Laskennallisen verosaamisen muutos	2 399 662,25	0,00
------------------------------------	--------------	------

LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ

31.12.2016

31.12.2015

Henkilöstön lukumäärä keskimäärin

69

53

Johdon palkat ja palkkiot

Hallituksen jäsenet ja toimitusjohtaja	159 748,80	156 240,00
--	------------	------------

Johdon optiot

Optio-oikeudet

Peter Levin, hallituksen jäsen	13 334
Teemu Huuhtanen, toimitusjohtaja	41 675
Saara Bergström, johtoryhmän jäsen	13 429
Sami Nurmio, johtoryhmän jäsen	19 839
Annina Salvén, johtoryhmän jäsen	16 035
Yhteensä	104 312

TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT

31.12.2016

31.12.2015

Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt

Aineettomat oikeudet

Hankintameno 1.1.	57 203,27	20 014,06
Lisäykset	708,00	37 189,21
Hankintameno 31.12.	57 911,27	57 203,27
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	12 118,86	4 002,81
Tilikauden poisto	13 715,52	8 116,05
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	25 834,38	12 118,86
Kirjanpitoarvo 31.12.	32 076,89	45 084,41

TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT
Muut aineettomat hyödykkeet

Hankintameno 1.1.	999 507,35	0,00
Lisäykset	388 807,31	999 507,35
Vähennykset	-333 169,12	0,00
Hankintameno 31.12.	1 055 145,54	999 507,35
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	333 169,04	0,00
Vähennysten ja siirtojen kertyneet poistot	-222 112,67	0,00
Tilikauden poisto	365 405,44	333 169,04
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	476 461,81	333 169,04
Kirjanpitoarvo 31.12.	578 683,73	666 338,31

Kone- ja kalusto

Hankintameno 1.1.	261 984,95	208 324,37
Lisäykset	33 317,47	53 660,58
Hankintameno 31.12.	295 302,42	261 984,95
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	104 557,05	52 081,09
Tilikauden poisto	47 686,34	52 475,96
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	152 243,39	104 557,05
Kirjanpitoarvo 31.12.	143 059,03	157 427,90

Konsernisaamiset

Muut saamiset	13 977,13	5 524,72
---------------	-----------	----------

Siirtosaamiset

Pitkäaikainen		
Ennakkomaksut	479 754,37	0,00
Lyhytaikainen		
Avustussaamiset	250 000,00	250 000,00
Jaksotetut komissiot ja lisenssit	1 072 866,01	0,00
Muut	462 994,73	145 694,29

Laskennalliset verosaamiset

Käyttämättömistä verotuksellisista tappioista	2 399 662,25	0,00
---	--------------	------

Ennen vuoden 2016 kasvua ja parannusta kannattavuudessa oli epätodennäköistä, että yhtiö olisi pystynyt hyödyntämään sille kertyneitä verotuksellisia tappioita. Tästä syystä ennen vuotta 2016 ei ole kirjattu laskennallista verosaamista. Nykytilanteessa on todennäköistä, että yhtiö kykenee hyödyntämään verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun, sillä yhtiön tuloksenteekokyky on parantunut huomattavasti vuoden 2016 aikana, esimerkiksi liikevaihdon kasvun myötä.

TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT
31.12.2016
31.12.2015
Oma pääoma

Oman pääoman erittely

Osakepääoma 1.1.	2 500,00	2 500,00
Osakepääoma 31.12.	2 500,00	2 500,00
Sidottu oma pääoma yhteensä 31.12.	2 500,00	2 500,00

TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 1.1.	15 776 371,72	6 622 046,05
Osakeanti	0,00	9 137 712,66
Optiooikeuksiin perustuva osakeanti	6 558,17	16 613,01
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 31.12.	15 782 929,89	15 776 371,72
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-11 132 682,61	-4 260 898,14
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-11 132 682,61	-4 260 898,14
Tilikauden voitto (tappio)	755 729,22	-6 871 784,47
Vapaa oma pääoma yhteensä 31.12.	5 405 976,50	4 643 689,11
Myöhemmin kuin viiden vuoden kuluttua erääntyvä pitkäaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	109 750,00	84 000,00
Siirtovelat		
Myynnin suorien kulujen jaksotus	3 709 879,64	1 153 230,46
Muut	880 789,15	557 541,16
VAKUUKSET JA VASTUUSITOUMUKSET	31.12.2016	31.12.2015
Leasingvuokrasopimusvastuut		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	170 397,15	209 705,72
Myöhemmin maksettavat	64 596,75	110 973,28
Muut annetut vastuusitoumukset		
Yhtiö on maksanut 130 000 euroa pankkitakauksen. Takaus liittyy yhtiön leasing-laitteiden vuokriin.		
Yhtiö on maksanut vuokravakuuksia 128 318,80 euroa. Vuokrasopimuksien ennaaikaisten irtisanomisten johdosta syntyvä kertaluonteinen korvaus on enimmillään 209 000 euroa.		
Yhtiö on vuoden 2016 aikana sitoutunut lisenssisopimuksiin, jotka saattavat aiheuttaa lisäsitoumuksia vuoden 2017 aikana liittyen lisenssimaksuihin, kehityskuluihin ja markkinointiin. Nämä mahdolliset sitoumukset ovat taseen ulkopuolisia eriä.		
Sekkilimiittisopimukset		
Myönnetyn limiitin kokonaismäärä: 1 000 000 euroa.		
Käytössä oleva limiitti 31.12.2016: 0,00 euroa.		
Limiittisopimuksen vakuudeksi on annettu 1 000 000 euron yrityskiinnitys.		
LASKELMA JAKOKELPOISESTA OMASTA PÄÄOMASTA	31.12.2016	31.12.2015
Jakokelpoinen oma pääoma yhteensä	5 405 976,50	4 643 689,11
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	15 782 929,89	15 776 371,72
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-11 132 682,61	-4 260 898,14
Tilikauden voitto (tappio)	755 729,22	-6 871 784,47

LÄHIPHIRITIEDOT

Yhtiö on tilikauden aikana maksanut lisenssimaksuja sekä ostanut markkinointipalveluja lähipiiriin kuuluvalta yhtiöltä 5 145 185,22 eurolla (2015: 926 194,63 €).

Yhtiön lähipiiriin kuulumisen edellyttää kykyä käyttää määräysvaltaa tai huomattavaa vaikutusvaltaa yhtiön taloutta ja liiketoimintaa koskevassa päätöksenteossa. Vuoden 2016 aikana yhtiö on käynyt kauppaa yhden sellaisen tahon kanssa, The Walking Dead lisenssihaltijan AMC:n kanssa.

Tilinpäätöksen ja toimintakertomuksen allekirjoitus ja tilinpäätösmerkintä

Helsingissä 2.2.2017

Huhtanen Teemu
toimitusjohtaja

Achrén Joakim
hallituksen puheenjohtaja

Levin Peter

Ovaskainen Jari

Rehrig Paul

Sanderson Philip

Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Helsingissä 17.2.2017

PricewaterhouseCoopers Oy
tilintarkastusyhteisö

Tuomas Honkamäki
KHT

Tilintarkastuskertomus

Next Games Oy:n hallitukselle

Lausunto

Lausuntonamme esitämme, että tilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan yhtiön taloudellisesta asemasta 31.12.2015 ja 31.12.2016 sekä sen toiminnan tuloksesta mainittuina päivinä päättyneiltä tilikausilta Suomessa voimassa olevien tilinpäätöksen laatimista koskevien säännösten mukaisesti.

Tilintarkastuksen kohde

Olemme tilintarkastaneet Next Games Oy:n (y-tunnus 2536072-3) tilinpäätöksen, joka sisältää taseet 31.12.2015 ja 31.12.2016, tuloslaskelmat ja rahoituslaskelmat mainittuina päivinä päättyneiltä tilikausilta sekä liitetiedot. Tämä tilintarkastuskertomus on annettu ainoastaan sisällytettäväksi komission asetuksen EY No: 809/2004 mukaisesti laadittuun esitteeseen.

Lausunnon perustelut

Olemme suorittaneet tilintarkastuksen kansainvälisten tilintarkastusstandardien (ISA-standardit) mukaisesti. Näiden standardien mukaisia velvollisuuksiamme kuvataan tarkemmin kohdassa Tilintarkastajan velvollisuudet tilinpäätöksen tilintarkastuksessa.

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

Riippumattomuus

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

Muu informaatio

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat muusta informaatiosta. Muu informaatio käsittää toimintakertomukseen sisältyvän informaation.

Tilinpäätöksiä koskeva lausuntonamme ei kata muuta informaatiota, emmekä esitä siitä minkäänlaista varmennusjohtopäätöstä.

Velvollisuutenamme on lukea edellä yksilöity muu informaatio tilinpäätösten tilintarkastuksen yhteydessä ja tätä tehdessämme arvioida, onko muu informaatio olennaisesti ristiriidassa tilinpäätösten tai tilintarkastusta suoritettaessa hankkimamme tietämyksen kanssa tai vaikuttaako se muutoin olevan olennaisesti virheellistä. Jos teemme suorittamamme työn perusteella johtopäätöksen, että kyseisessä muussa informaatiossa on olennainen virheellisyys, meidän on raportoitava tästä seikasta. Meillä ei ole tämän asian suhteen raportoitavaa.

Tilinpäätöstä koskevat hallituksen ja toimitusjohtajan velvollisuudet

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat tilinpäätöksen laatimisesta siten, että se 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 yhtiön kykyä jatkaa toimintaansa ja soveltuvis-
sa tapauksissa esittämään seikat, jotka liittyvät toiminnan jatkuvuuteen ja siihen, että tilinpäätös on laadittu toiminnan jatkuvuuteen perustuen. Tilinpäätös laaditaan toiminnan jatkuvuuteen perustuen, paitsi jos yhtiö aiotaan purkaa tai sen 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 virheellisyttä, sekä antaa tilintarkastuskertomus, joka sisältää lausuntomme. Kohtuullinen varmuus on korkea varmuustaso, mutta se ei ole tae siitä, että olennainen virheellisyys aina havaitaan ISA-standardien mukaisesti suoritettavassa tilintarkastuksessa. Virheellisyksiä 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.

ISA-standardien mukaiseen tilintarkastukseen kuuluu, että käytämme ammatillista harkintaa ja säilytämme ammatillisen skeptisyyden koko tilintarkastuksen ajan. Lisäksi:

- tunnistamme ja arvioimme väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvat tilinpäätöksen olennaisen virheellisuuden 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 yhtiön 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 aiheutta epäillä yhtiön kykyä jatkaa toimintaansa. Jos johtopäätöksemme on, että olennaista epävarmuutta esiintyy, meidän täytyy kiinnittää tilintarkastuskertomuksessamme lukijan huomiota epävarmuutta koskeviin tilinpäätöksessä 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 yhtiö 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.

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

Helsingissä 17.2.2017

PricewaterhouseCoopers Oy
Tilintarkastusyhteisö

Tuomas Honkamäki
KHT

1 §

YHTIÖN TOIMINIMI

Yhtiön toiminimi on Next Games Oyj. Yhtiön rinnakkaistoiminimi on englanniksi Next Games Corporation.

2 §

YHTIÖN KOTIPAikka

Yhtiön kotipaikka on Helsinki.

3 §

YHTIÖN TOIMIALA

Yhtiön toimiala on ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus, julkaisu, kustannus ja konsultointi sekä ylläpitotoiminta. Yhtiö voi lisäksi omistaa ja hallita osakkeita ja muita arvopapereita ja käydä näillä kauppaa.

4 §

HALLITUS

Yhtiöllä on hallitus, johon kuuluu vähintään neljä ja enintään kuusi varsinaista jäsentä. Lisäksi hallitukseen voidaan valita yhdestä kuuteen varajäsentä.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy vaalia ensiksi seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

5 §

TOIMITUSJOHTAJA

Yhtiöllä on toimitusjohtaja, jonka valitsee hallitus.

6 §

YHTIÖN EDUSTAMINEN

Yhtiötä edustavat paitsi hallitus, myös hallituksen puheenjohtaja ja toimitusjohtaja kumpikin yksin. Lisäksi hallitus voi antaa nimetyille henkilöille prokuran tai oikeuden yhtiön edustamiseen.

7 §

OSAKKEET

Yhtiöllä voi olla A-, B- ja C-osakkeita, jotka eroavat toisistaan siten kuin tässä pykälässä 6 on määrätty.

Mikäli yhtiö (i) asetetaan selvitystilaan tai konkurssiin tai puretaan, tai (ii) mikäli enemmistö yhtiön osakkeista ja osakkeiden tuomasta äänivallasta siirtyy kaupalla ulkopuoliselle taholle, tai kaikki tai olennaisilta osin kaikki yhtiön osakkeista ja osakkeisiin oikeuttavista arvopapereista siirtyy kaupalla olemassa olevalle osakkeenomistajalle, joka ei entuudestaan omista kaupassa siirtyviä osakkeita tai osakkeisiin oikeuttavia arvopapereita, taikka kaikki tai olennaisilta osin kaikki yhtiön varat luovutetaan tai lisensoidaan yksinoikeudella, tai mikäli enemmistö yhtiön osakkeiden muodostamasta äänivallasta muun yritysjärjestelyn seurauksena (mukaan lukien sulautumiset ja osakevaihdot) siirtyy (jäljempänä "likvidaatiotapahtuma"), jaetaan varat tai vastike (jäljempänä "vastike") yhtiön osakkeiden välillä seuraavasti:

i. Ensiksi jaetaan kullekin C-osakkeelle määrä, joka on suurempi seuraavista:

a. summa, joka vastaa kyseisestä C-osakkeesta maksettua merkintähintaa (oikaistuna mahdollisten kyseistä likvidaatiotapahtumaa edeltävien kyseisen C-osakkeen jakamisten tai yhdistämisten vaikutuksella) lisättynä mahdollisella kyseiselle C-osakkeelle maksettavaksi päätetyllä, mutta vielä maksamattomalla, varojenjaolla, edellyttäen, että maksettavasta määrästä vähennetään summa, joka on yhtä suuri kuin kyseiselle osakkeella jo maksetut käteisosingot; tai

b. kaikki käteis- tai muu vastike, joka olisi ollut jaettavissa kyseiselle C-osakkeelle, jos se olisi muunnettu A-osakkeeksi välittömästi ennen likvidaatiotapahtumaa.

Toiseksi jaetaan kullekin B-osakkeelle määrä, joka on suurempi seuraavista:

- a. summa, joka vastaa kyseisestä B-osakkeesta maksettua merkintähintaa (oikaistuna mahdollisten kyseistä likvidaatiotapahtumaa edeltävien kyseisen B-osakkeen jakamisten tai yhdistämisten vaikutuksella), lisättynä mahdollisella kyseiselle B-osakkeelle maksettavaksi päätetyllä, mutta vielä maksamattomalla, varojenjaolla, edellyttäen, että maksettavasta määrästä vähennetään summa, joka on yhtä suuri kuin kyseiselle osakkeella jo maksetut käteisosingot; tai
- b. kaikki käteis- tai muu vastike, joka olisi ollut jaettavissa kyseiselle B-osakkeelle, jos se olisi muunnettu A-osakkeeksi välittömästi ennen likvidaatiotapahtumaa.

Siltä osin kuin edellä suoritettujen vastikejaon jälkeen jää varoja edelleen jaettavaksi, jaetaan jokaiselle A-osakkeelle osakeomistuksien suhteessa sama euromääräinen vastike.

B- ja C-sarjan osakkeenomistajilla on milloin tahansa oikeus muuntaa B- ja C-osakkeet A-osakkeiksi tekemällä sitä koskevan vaatimuksen kirjallisesti yhtiölle. Osakkeiden vaihtosuhte on 1:1 kuitenkin siten, että vaihtosuhdetta korjataan siten kuin osakkeenomistajien solmimassa erillisessä osakassopimuksessa on yksilöity. Muuntamista koskevassa kirjallisessa vaatimuksessa on ilmoitettava muunnettavaksi vaadittujen osakkeiden lukumäärä.

Kaikki B- ja C-sarjan osakkeet muuntuvat ilman osakkeenomistajien erillistä vaatimusta A-sarjan osakkeiksi edellä kuvatun vaihtosuhteen mukaisesti (i) välittömästi ennen sellaisen listautumisen toteutumista, jossa yhtiön osakkeen hinta on viisinkertainen C-sarjan osakkeesta maksettua korkeimpaan merkintähintaan (oikaistuna mahdollisten kyseistä likvidaatiotapahtumaa edeltävien kyseisen C-osakkeen jakamisten tai yhdistämisten vaikutuksella) nähden ja jonka tuotto on vähintään USD 50.000.000 tai (ii) mikäli osakkeenomistajat, jotka omistavat vähintään seitsemänkymmentäviisi prosenttia (75 %) liikkeeseen lasketuista B-osakkeista ja C-osakkeista, erikseen kunkin osakesarjan osalta, päättävät muuntaa B- ja C-sarjan osakkeet A-sarjan osakkeiksi.

B- ja C-osakkeet muuntuvat A-osakkeiksi kaupparekisterimerkinnän tapahduttua.

Kaikissa muissa tilanteissa A-, B- ja C-osakkeet tuottavat yhtäläiset oikeudet yhtiössä.

8 §

LUNASTUSLAUSEKE

Osakkeenomistajalla ja yhtiöllä on oikeus lunastaa muulta omistajalta kuin yhtiöltä kolmannelle (pois lukien yhtiön olemassa olevat osakkeenomistajat) siirtyvä osake.

Ensisijainen lunastusoikeus on yhtiöllä. Ellei yhtiö halua käyttää lunastusoikeuttaan, toissijainen lunastusoikeus on B- ja C-sarjan osakkeenomistajilla. Jos useampi B- ja C-sarjan osakkeenomistaja haluaa käyttää lunastusoikeuttaan, osakkeet jaetaan lunastukseen halukkaiden kesken heidän omistamiensa B- ja C-sarjan osakkeiden mukaisessa suhteessa. Mikäli osakkeiden jako ei mene tasan, jaetaan ylijääneet osakkeet lunastusta haluavien kesken arvalla. Elleivät B- ja C-sarjan osakkeenomistajat halua käyttää lunastusoikeuttaan, on A-sarjan osakkeenomistajilla oikeus lunastaa muulta omistajalta kuin yhtiöltä toiselle siirtyvät osakkeet. Jos useampi A-sarjan osakkeenomistaja haluaa käyttää lunastusoikeuttaan, osakkeet jaetaan lunastukseen halukkaiden kesken heidän omistamiensa osakkeiden mukaisessa suhteessa. Mikäli osakkeiden jako ei mene tasan, jaetaan ylijääneet osakkeet lunastusta haluavien kesken arvalla. Muilta osin lunastukseen sovelletaan osakeyhtiölain määräyksiä.

9 §

SUOSTUMUSLAUSEKE

Muut kuin yhtiön osakkeenomistajat tarvitsevat yhtiön osakkeen hankkimiseen luovutustoimin yhtiön hallituksen suostumuksen.

10 §

TILINTARKASTAJAT

Yhtiössä on yksi varsinainen tilintarkastaja, jonka tulee olla Patentti- ja rekisterihallituksen tilintarkastajarekisteriin merkitty tilintarkastusyhteisö, jonka päävastuullinen tilintarkastaja on KHT-tilintarkastaja. Tilintarkastajan toimikausi päättyy valintaa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

11 §

YHTIÖKOKOUKSET

Varsinainen yhtiökokous on pidettävä vuosittain hallituksen määräämänä päivänä kuuden kuukauden kuluessa tilikauden päättymisestä.

Ylimääräinen yhtiökokous on pidettävä silloin, kun hallitus katsoo sen tarpeelliseksi, tai kun tilintarkastaja tai osakkeenomistajat, jotka edustavat vähintään yhtä kymmenesosaa kaikista yhtiön liikkeeseen laskemista osakkeista, kirjallisesti vaativat yhtiökokouksen koolle kutsumista tietyn asian käsittelemistä varten.

12 §

KOKOUSKUTSU

Kutsu yhtiökokoukseen on julkaistava 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.

13 §

VARSINAINEN YHTIÖKOKOUS

Varsinaisessa yhtiökokouksessa on

esitettävä

1. tilinpäätös, joka käsittää tuloslaskelman, taseen ja toimintakertomuksen,
2. tilintarkastuskertomus;

päätettävä

3. tilinpäätöksen vahvistamisesta,
4. toimenpiteistä, joihin vahvistetun taseen mukainen voitto tai tappio antaa aihetta, sekä osingon jakamisesta,
5. vastuuvapaudesta hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle,
6. hallituksen jäsenten lukumäärästä sekä hallituksen jäsenten ja tilintarkastajan palkkioista,

valittava

7. hallituksen jäsenet ja mahdolliset varajäsenet sekä
8. tilintarkastaja,

käsiteltävä

9. muut kokouskutsussa mainitut asiat.

14 §

TILIKAUSI

Yhtiön tilikausi on kalenterivuosi

15 §

ARVO-OSUUSJÄRJESTELMÄ

Yhtiön osakkeet kuuluvat arvo-osuusjärjestelmään hallituksen päättämän ilmoittautumisajan jälkeen.

[Tämä sivu on tarkoituksella jätetty tyhjäksi]

[Tämä sivu on tarkoituksella jätetty tyhjäksi]

[Tämä sivu on tarkoituksella jätetty tyhjäksi]

[Tämä sivu on tarkoituksella jätetty tyhjäksi]

Yhtiö

Next Games Oyj
Kansakoulukatu 10
00100 Helsinki

Pääjärjestäjä ja Hyväksytty Neuvonantaja

Danske Bank A/S, Helsingin sivukonttori
Pohjoisesplanadi 37 A
00100 Helsinki

Yhtiön oikeudellinen neuvonantaja

Avance Asianajotoimisto Oy
Mannerheimintie 20
00100 Helsinki

Pääjärjestäjän oikeudellinen neuvonantaja

Roschier Asianajotoimisto Oy
Keskuskatu 7 A
00100 Helsinki

Yhtiön tilintarkastaja

PricewaterhouseCoopers Oy
Itämerentori 2, PL 1015
00101 Helsinki