



SISÄLTÖ

Next Games lyhyesti	3
Toimitusjohtajan katsaus	7
Strategia	9
Vastuullisuus	21
Sijoittajatietoa	22
Hallinto- ja ohjausjärjestelmä	26
Palkka- ja palkkioselvitys	38
Hallituksen toimintakertomus ja tilinpäätös	42

Missio

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

Visio

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

Arvot

- Rohkeus
- Välittäminen
- Uteliaisuus

Next Gamesin VUOSI 2019

Next Games on lisensoituihin, palvelupohjaisiin peleihin keskittyvä mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija sekä ensimmäinen Suomessa pörssiin listautunut mobiilipeliyrittäjä. Yhtiö operoi pelinkehityksen koko kaarta pelin kehityksestä, julkaisuun, markkinointiin ja myyntiin. Pelit ovat tarjolla kuluttajille Applen ja Googlen sovelluskaupoissa. Next Gamesin pelit perustuvat kolmannen osapuolen olemassa oleviin brändeihin tai massaviihdebrändituotteisiin, kuten elokuviin, tv-sarjoihin tai kirjoihin.

Hyvän vastaanoton saaneiden The Walking Dead -peliensä ansiosta, Next Games on suunnannäyttäjät omassa kategoriassaan. Yhtiön ensimmäinen The

Walking Dead -lisenssiin perustuva peli julkaistiin vuonna 2015 ja kesällä 2018 yhtiö julkaisi The Walking Dead: Our World -pelin, joka käyttää viimeisintä lisätyn todellisuuden (augmented reality, AR) -teknologiaa ja lokaatiopohjaista teknologiaa, kumppaninaan Google Maps. Tällä hetkellä Next Games kehittää useaa viihdebrändilisensoituksiin perustuvaa peliä, mukaan lukien Blade Runner Nexus -peliä, joka perustuu suosittuihin Blade Runner -elokuviin sekä Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuvaa mobiilipeliä.

VUOSI 2019

Liikevaihto maa-alueittain

Bruttokate

57%
2018
60%

Liikevaihto

34,7 M€
2018
35,2 M€

Bruttokate

19,7 M€
(21,2)

Liiketulos

-7,4 M€
(-16,9)

Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)

3,8 M€
(-4,5)

Tuotekehitysmenot

6,6 M€
(7,5)

Osuus liikevaihdosta

19%
(21%)

Operatiiviset tunnusluvut

MAU Kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät

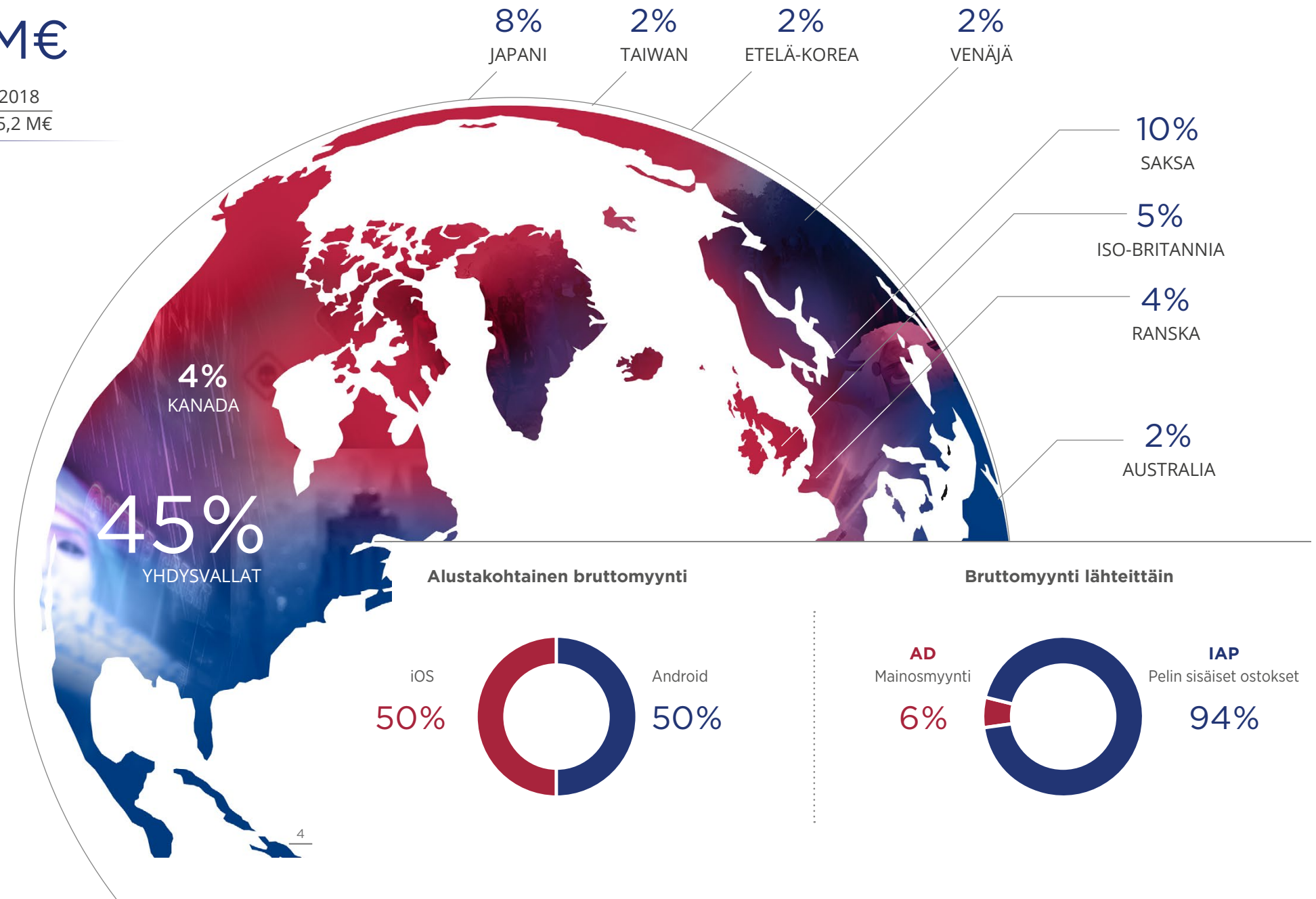
2018 1 600 000 > 2019 1 400 000

DAU Päivittäiset aktiiviset käyttäjät

2018 458 000 > 2019 350 000

ARPDau Keskimääräinen myynti päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden

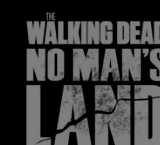
2018 0,21€ > 2019 0,26€



Vuoden 2019 tärkeimpiä tapahtumia



Henkilöstön
avainluvut
vuoden 2019 lopussa



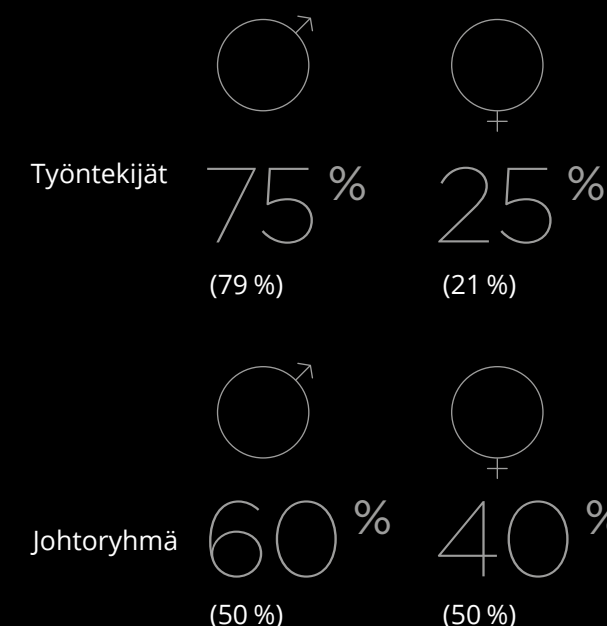
13%
(14 %)

Tuotekehitys
51%
(49 %)



23%
(24 %)

Hallinto
12%
(13 %)





STRANGER THINGS

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

BLADE RUNNER NEXUS

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

THE WALKING DEAD OUR WORLD

The Walking Dead: Our World on sijaintitietoa ja viimeisintä lisätyn todellisuuden (Augmented Reality, AR) teknologiaa hyödyntävä selviytymispeli. Peli hyödyntää ainutlaatuisella tavalla Google Maps -teknologiaa. Pelaajan tavoitteena on taistella zombeja vastaan kaduilla, puistossa tai vaikkapa kotisohvalta käsin ja selvitä voittajana yhdessä muiden pelaajien kanssa.

THE WALKING DEAD NO MAN'S LAND

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

Pelien kehitysvaiheet

31.12.2019

STRANGER THINGS BLADE RUNNER NEXUS

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

ESITUOTANTO

TUOTANTO

TEKNINEN TESTAUS

KOEMARKKINOINTI

LIVE

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

2019 – Muutoksen vuosi

Vuosi 2019 oli Next Gamesille muutoksen ja uudistumisen vuosi. Aloitimme vuoden alussa kolmivaiheisen suunnanmuutosprojektin, jonka tavoitteena oli alhaisemman kulutason saavuttaminen, toimintamallien ja tuotekehitysprosessien uudistaminen ja viimeiseksi lisärahoituksen hankkiminen.

Olen erittäin tyytyväinen tehokkaasti toteutettuun perusliiketoiminnan vakauttamiseen ja kaikkien kolmen vaiheen onnistuneeseen läpivientiin. Projektin onnistuminen oli tärkeää strategian toteuttamisen ja tulevaisuuden investointien kannalta. Toisena hienona

vuoden 2019 kohokohtana nostaisin esiin Netflixin – merkittävän globaalin viihdealan toimijan – osoittaman luottamuksen yhtiötämme kohtaan, kun aloitimme yhteistyön Stranger Things -pelin osalta.

Next Gamesin liiketulos (EBIT) parani 9,5 miljoonaa euroa edellisvuodesta, vaikka liikevaihto laski 1,6 prosenttia. Liikevaihtomme oli 34,7 miljoonaa euroa ja olemme onnistuneet pitämään sen yli 30 miljoonan euron tasolla jo neljä vuotta peräkkäin. Vuoden 2019 aikana emme julkaisseet uusia tuotteita markkinoille, sillä Blade Runner Nexus -pelin kehitys ja testaus jatkui vuodelle 2020.

Julkaisutoimintamme, eli pelien liikevaihto oikaistuna kuluilla jotka liittyvät julkaistujen pelien ylläpitoon ja edelleenkehitykseen, mukaan lukien kehitystiimeihin liittyvät kustannukset, markkinointi-investoinnit ja asiakaspalvelu kääntyi kannattavaksi vuoden 2019 aikana. Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,8 miljoonaa euroa. Koska Next Games strategiansa mukaisesti jatkoi panostamista uusien tuotteiden ja teknologian kehitykseen, ja julkaisutoiminnan tuotot eivät riittäneet kattamaan tuotekehitystoinnin kuluja kokonaisuudessaan, koko konsernin käyttökate (EBITDA) oli -3,5 miljoonaa euroa.

Syksyllä järjestettyyn merkintäoikeusantiimme osallistui 2 015 nykyistä osakkeenomistajaamme ja keräsimme kahdeksan miljoonaa euroa yhtiön tulevaisuuden investointeja varten. Olen erittäin tyytyväinen ja iloinen nykyisten omistajiemme sitoutumisesta yhtiömme kehittämiseen ja Jari Ovaskaiselta ja AMC

Syksyllä keräsimme merkintäoikeusannissa 8 miljoonaa euroa yhtiön tulevaisuuden investointeja varten.

Teemu Huuhtanen
Toimitusjohtaja

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS



Networks Ventures LLC:ltä saamastamme täysimääräisestä sitoumuksesta merkintäoikeusantiimme. Haluan kiittää kaikkia Next Gamesin nykyisiä ja uusia osakkeenomistajia luottamuksesta yhtiön tulevaisuuteen.

Loppuvuonna Business Finland myönsi Next Gamesille yhteensä kahden miljoonan euron avustuksen tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämistä koskevaan projektiin. Projekti edistää suoraan yhtiön strategisten tavoitteidemme saavuttamista, muun muassa tehostaen toimintaa tekoälyä hyödyntämällä.

Vuoden 2019 aikana jatkoimme molempien julkaistujen The Walking Dead -peliemme, Our Worldin ja No Man's Landin, kehittämistä. Optimoimme jatkossakin peleihin liittyviä investointeja ja käytettyjä resursseja, jotta ne vastaavat pelien tuottotasoa. Pelien yhdistetty käyttäjämäärä laski 23,5 % vuodesta 2018, kun taas keskimääräinen tulo käyttäjää kohden nousi 24 %.

Vuoden 2019 kohokohtana nostaisin esiin Netflixin – merkittävän globaalin viihdealan toimijan – osoittaman luottamuksen yhtiötämme kohtaan, kun aloitimme yhteistyön Stranger Things -pelin osalta.

Lisäksi olemme kehittäneet Blade Runner -elokuvaan perustuvaa Blade Runner Nexus -peliä. Kesällä julkistimme, että kehitämme yhteistyössä Netflixin kanssa Stranger Things -hittisarjaan perustuvaa mobiilipeliä. Arvioimme pelin julkaisun ajoittuvan suunnitelmien mukaisesti vuodelle 2020. Olemme jatkaneet edelleen panostamista uuden tuoteportfolion rakentamiseen ja saaneet prototyyppi- ja konseptointivaiheeseen uusia peliprojekteja uudistetun kehitysprosessimme ansiosta.

Riskiprofiilin hajauttamisen näkökulmasta tutkimme vuoden 2020 aikana myös erilaisten sopimusrakenteiden toteuttamista. Nykyisissä sopimuksissamme kannamme melko korkeaa riskiä pelin kaupallisesta onnistumisesta ja saamme myös onnistumisesta korkeimman mahdollisen hyödyn. Riskiprofiilin kannalta meidän on hyödyllistä tutkia myös matalamman riskin ja taatumman tai nopeamman tuoton takaavia sopimusrakenteita, kuten niin sanottuja co-development -sopimuksia, ja liiketoiminnan rakentamista näiden eri sopimustyyppien yhdistelmästä.

Seuraavien vuosien aikana keskitymme rakentamaan liiketoimintaamme jo aiempina vuosina tehdyn työmme pohjalta. Strategisten kumppanuuksien vahvistaminen ja laajentaminen sekä portfolion aktiivinen hallinta ovat tärkeässä roolissa. Jatkamme edelleen kokonaistehokkuutemme parantamista panostamalla yhtenäiseen infrastruktuuriin. Tärkeänä osana strategiassamme on myös asiakaskokemuksen, ja erityisesti räätälöityjen ostokokemusten kehittäminen, jotta ratkaisumme vastaavat kuluttajien mieltymyksiä yhä paremmin.

Haluan kiittää yhteistyökumppaneitamme, osakkeenomistajiamme ja henkilöstöämme kuluneesta vuodesta. Odotan innolla vuotta 2020, sillä yhtiö on tilanteessa, josta on hyvä jatkaa strategiaamme toteuttamista entistä ketterämmän tuotekehitysmallimme avulla.

LISENSSIPELISTRATEGIA

KASVUN PERUSTANA

- > Mobiilipelialaa muokkaavat trendit
- > Muuttuva markkina ja kasvavat käyttäjähankintakulut asettavat paineita pelien suorituskyvylle
- > Viihdemedia- ja sisältömarkkinat murroksessa
- > Strategia 2019–2021
- > Strategiset fokusalueet
- > Liiketoimintaprosessin kuvaus



Sitoutuminen

Pelaajan yhdessä tai muutamassa pelissä käytetty keskimääräinen aika kasvaa



Käytettävyys

Mobiilipelejä pelaavat nykypäivänä kaikki ja käytettävyydestä tulee yhä keskeisempi kilpailutekijä



Asiakaslähtöisyys

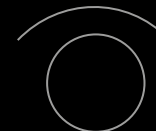
Tarve räätälöidylle ja yksilölliselle osto-kokemukselle kuten erilaisille pelinsisäisille ostoksille, kestopilausille ja mainoksille yhdistävien kokemusten luomiseksi

Mobiilipelialaa muokkaavat megatrendit



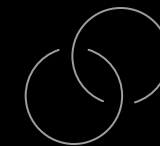
Brändiuskollisuus

Tutun brändin merkitys pelikokemuksessa kasvaa, kun tarjonta lisääntyy ja kuluttaja kohtaa yhä kasvavan määrän pelejä



FOMO ja BINGE

FOMO- (Fear of Missing Out – pelko, että jää jostakin paitsi) ja BINGE (sisällön ahmiminen) -trendit: Sosiaalinen media mahdollistaa reaaliaikaisten tapahtumien seuraamisen ja niihin osallistumisen ja tämä trendi ulottuu myös peleihin. Kuluttajat haluavat kuluttaa sisältöä omassa tahdissaan ja loputon tarve uuteen sisältöön korostuu



Yhteisöllisyys

Yhdessä pelaamisen ilo ja jaetut kokemukset korostuvat menestyneimmissä peleissä



Dynaamisuus

Teknologinen kehitys ja alustojen konvergenssi mahdollistaa pelaamisen missä vain, milloin vain, millä tahansa laitteella

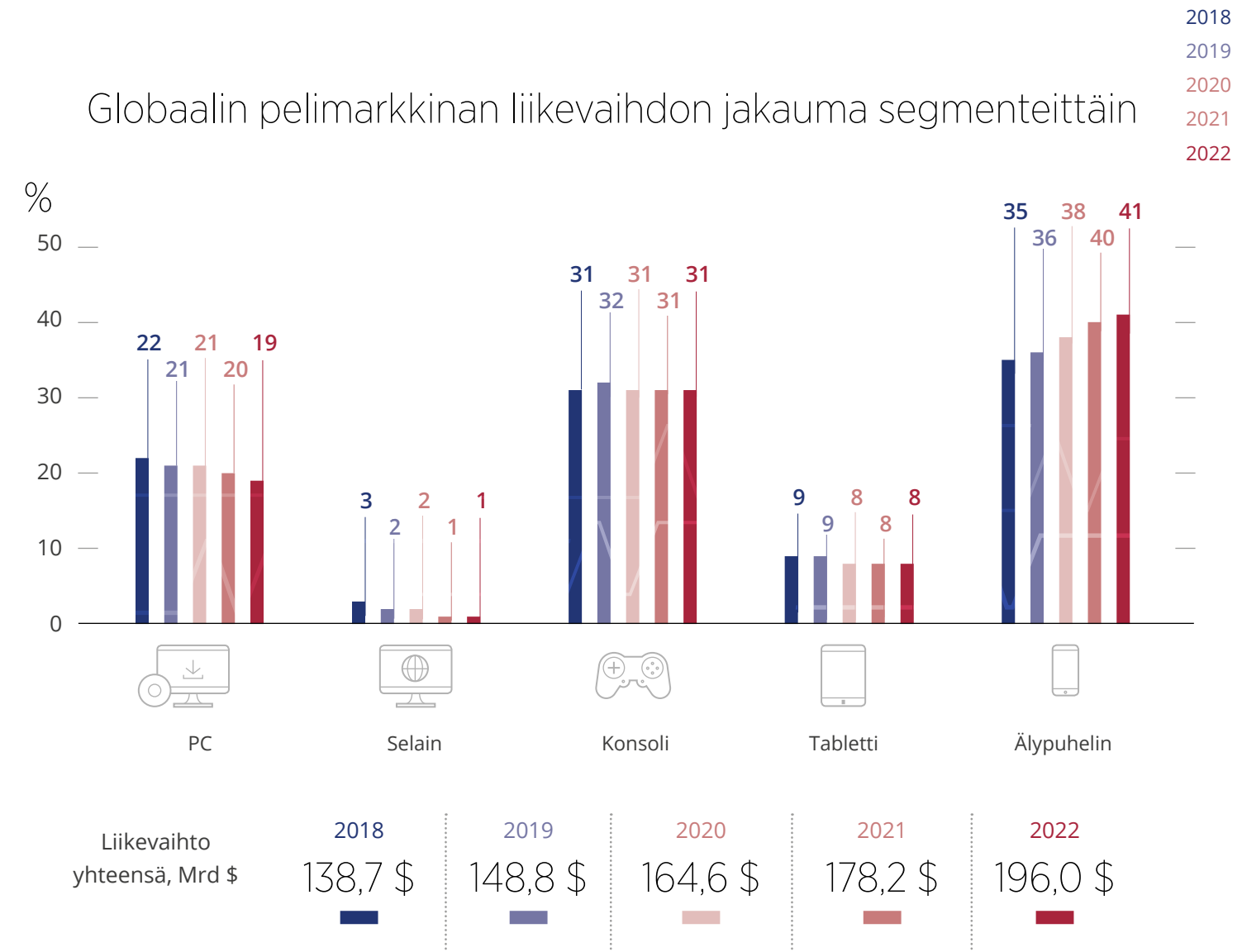
Muuttuva markkina ja kasvavat käyttäjähankintakulut asettavat paineita pelien suorituskyvylle

Mobiilipelimarkkina on muuttunut huomattavasti viimeisen kolmen vuoden aikana. Markkina kypsyy ja pelien julkaisutahti hidastuu. Pelikäyttäytyminen konsolidoituu, ja nykypäivän mobiilipelaaja keskittyy keskimäärin neljään peliin, joiden parissa sekä käytetty aika, että rahankäyttö kasvavat. Tämä asettaa hintojen nousupaineita käyttäjähankinnalle, sekä kasvavia vaatimuksia pelin suorituskykyä, esimerkiksi retentiota ja monetisointia, kohtaan.

Mobiilipelimarkkinan globaali liikevaihto oli vuonna 2019 tutkimusyhtiö Newzoon mukaan 68,2 miljardia dollaria. Vuoteen 2022 mennessä liikevaihdon ennustetaan kasvavan 95,4 miljardiin dollariin (CAGR +9,7 %), mikä vastaa puolta koko pelimarkkinan liikevaihdesta.¹

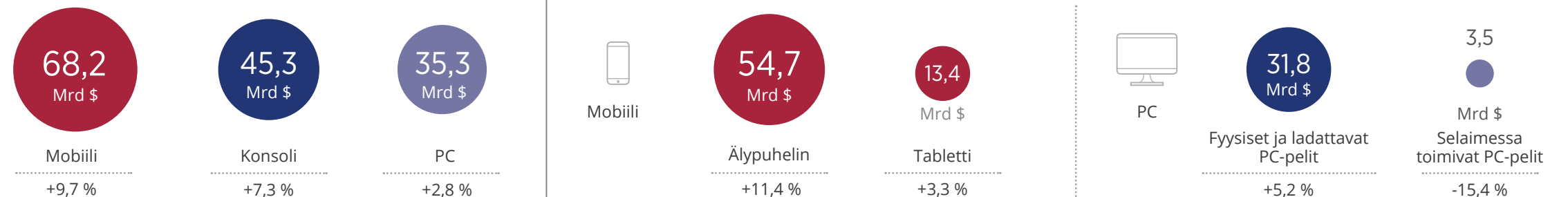
1) Newzoo.com/global-games-market-report

Globaalin pelimarkkinan liikevaihdon jakauma segmenteittäin



Globaalit pelimarkkinat 2019

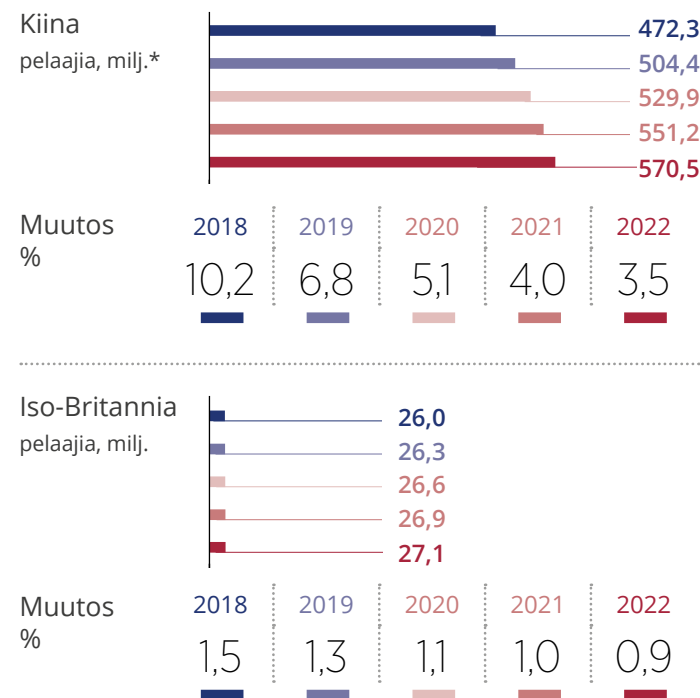
per laite ja segmentti vuotuisella kasvuprosentilla



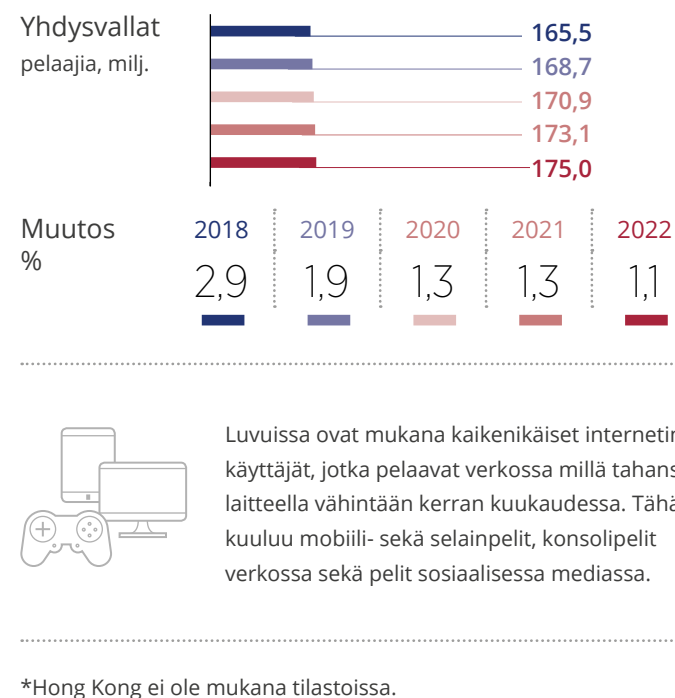
2018
2019
2020
2021
2022

Muutoksen nopeus

Digitaalisten pelaajien kasvun hidastuminen kehittyneillä markkinoilla



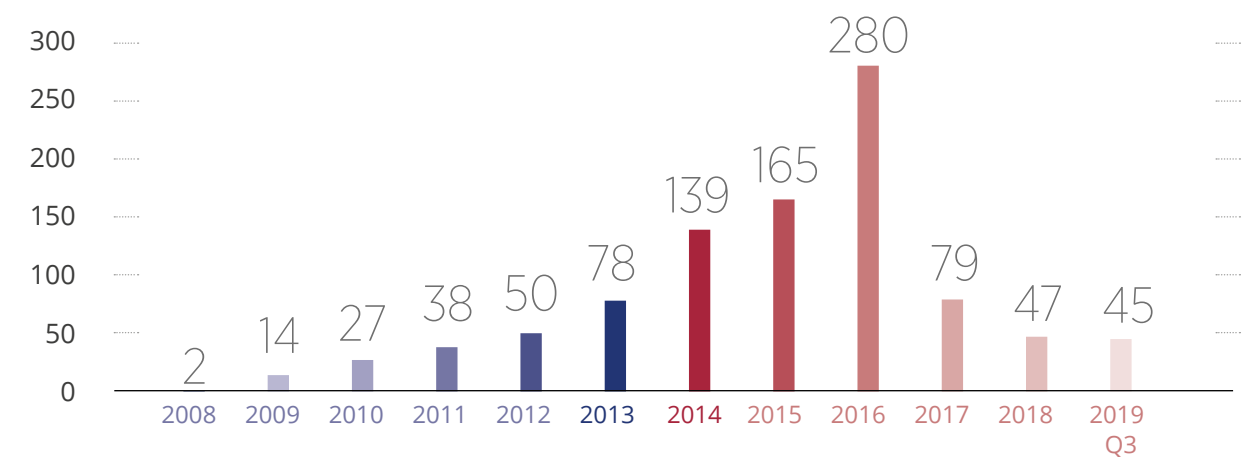
Globaalin pelimarkkinan kasvu on jatkunut jo monta vuotta. Aluksi kasvu perustui älypuhelimien määrän kasvuun, minkä jälkeen markkina kasvoi erityisesti pelaajien määrän kasvun myötä. Tällä hetkellä alan kasvu perustuu etenkin pelaajien käyttämän rahamää-



rän kasvuun. Huomioitavaa on, että pelaajamäärän kasvu digitaalisten kanavien kautta on taantunut ja asettuu seuraavien viiden vuoden aikana noin 1 % tasolle länsimaisilla markkinoilla.¹

Julkaistut pelit Applen sovelluskaupassa

(tuhansissa)



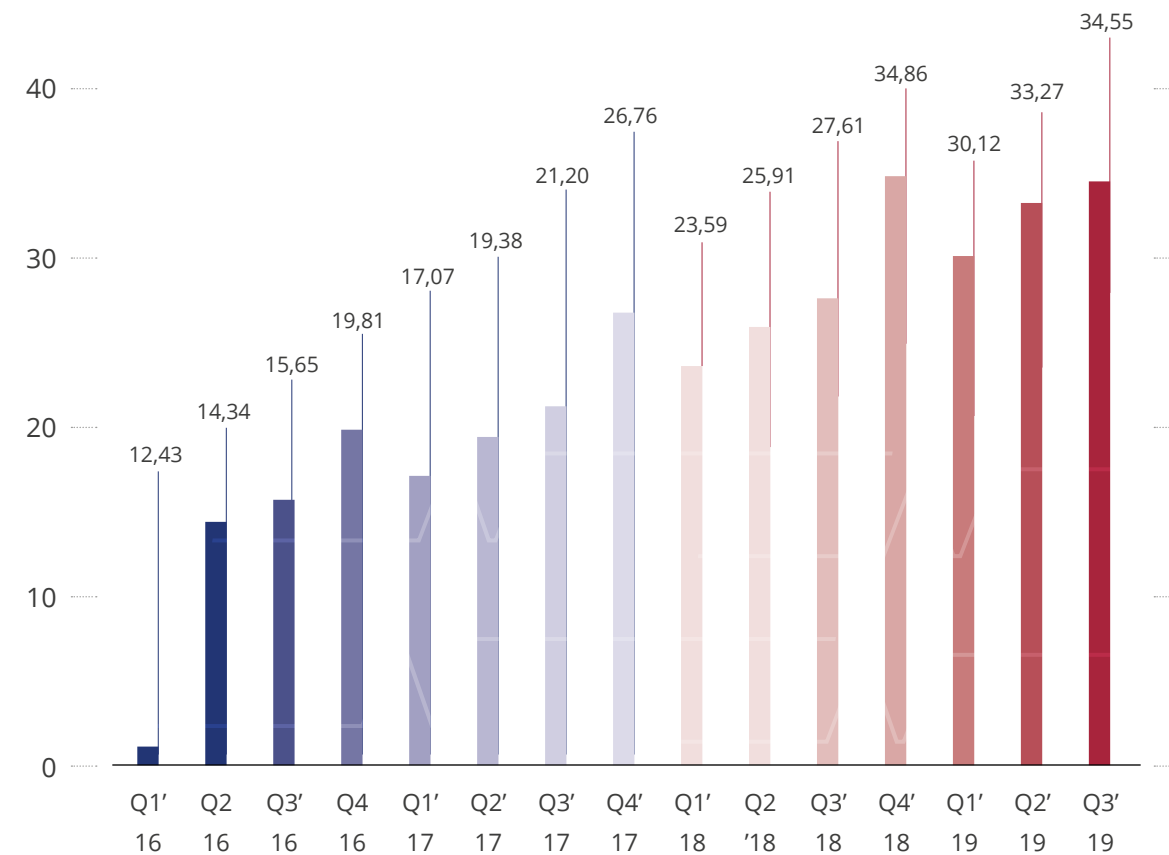
Käyttäjähankinnan kulut ovat kasvaneet huomattavasti viimeisen kolmen vuoden aikana, koska liikevaihdon kasvu toimialalla ei enää perustu pelaajien nousevaan määrään, vaan samasta pelaajasegmentistä kilpailee yhä useampi toimija. Kilpailu digitaalisissa markkinointikanavissa on tiukentunut yhä useamman mainostajan mainostaessa samoissa kanavissa. Kanavia hallitsee muutama suuri toimija, kuten Facebook ja

Google, joiden asema näyttää vahvistuvan entisestään. Kilpailun puute sekä toimijoiden mainosmekanismien avoimuuden puute vaikuttavat käyttäjähankinnan hinnoitteluun.

1) US Digital Gamers, 2019–2023. eMarketer, March 2019

Facebookin mainoshintojen kasvu (dollaria)

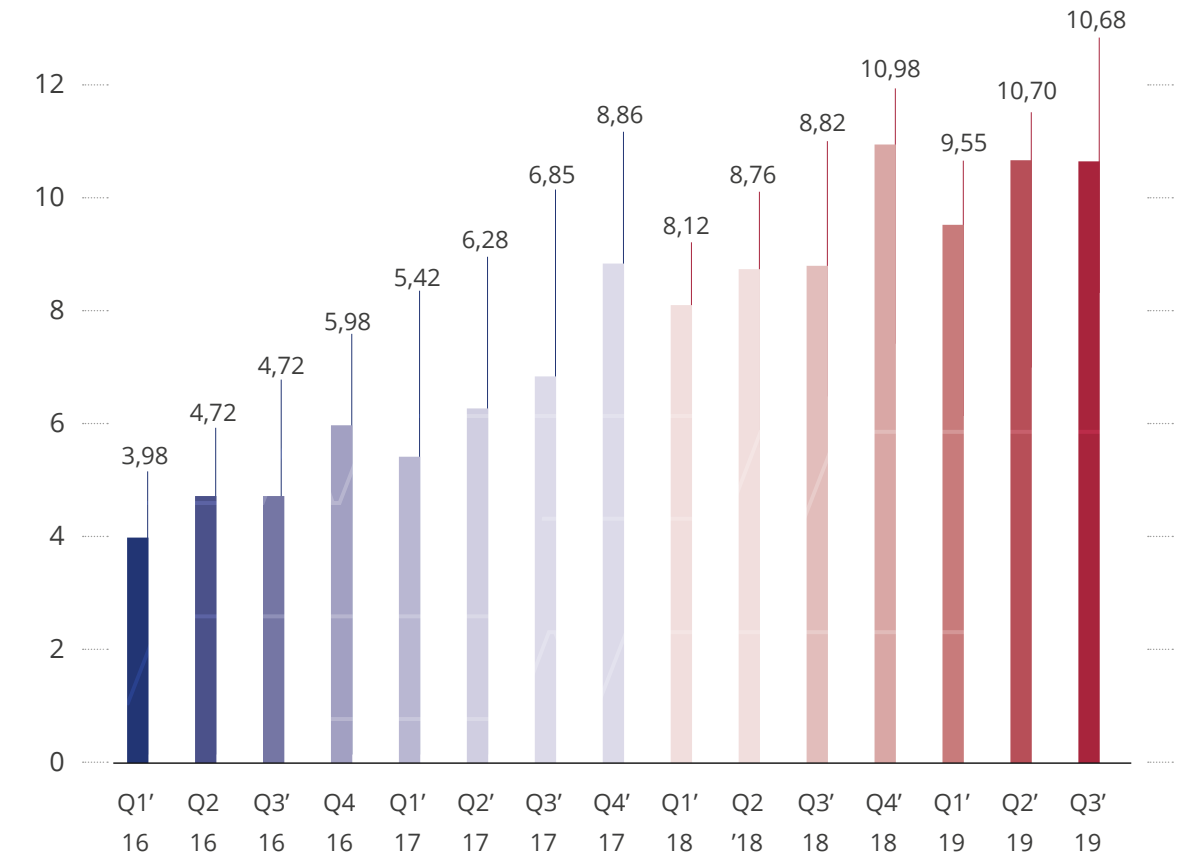
YHDYSVALLAT JA KANADA



Esimerkiksi Facebookin mainoshintojen kasvu Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa on ollut liki 200 % vuodesta 2016 vuoteen 2019. Tätä vastaava kustannusnousu valuu mainostajalle, eli esimerkiksi mobiilipeliyhtiöille.¹

Käyttäjähankinnan kulujen kasvun myötä vaatimukset pelin suorituskyvylle (ARPPDAU ja retentio) kasvavat ja sen seurauksena vain pieni osa markkinoille tulleista peleistä saavuttaa merkittäviä latausmääriä. Tämä on myös johtanut julkaisukriteerien tiukentumiseen ja siihen, että uusia pelejä julkaistaan yhä vähemmän. Kun

EUROOPPA



Applen ja Googlen sovelluskaupoissa vuonna 2016 julkaistiin 280 000 uutta peliä, vuonna 2019 niitä julkaisiin enää 45 000, mikä vastaa vuoden 2012 tasoa.²

Lisäksi free-to-play -mallin mukaisesti (pelin voi ladata ilmaiseksi ja liikevaihto syntyy ostoksista tai

mainosnäyttöistä) yhtiö investoi pelien markkinointiin etupainotteisesti ja investoinnit kirjataan suoritehete-kellä tulokseen. Liikevaihto sen sijaan kertyy myöhemmin ajan kuluessa, kun pelaajat etenevät pelissä ja ostavat virtuaalisia tavaroita. Takaisinmaksuajat markkinointi-investoinneille ovat nousseet, ja tämä vaatii alalla toimivilta yhtiöiltä lisää käyttöpääomaa.

1) Facebook Annual Reports 2016–2019

2) Note: Liftoff's 2019 Mobile Gaming Apps Report based on 555 total apps, 81.8M installs and 1.6B clicks between June 2018 – May 2019.
Source: App Annie, eMarketer, IDC, Liftoff, Newzoo, Pocket Gamer

Viihdemedia- ja sisältömarkkinat murroksessa

Globaalit brändit dominoivat lisenssimarkkinoita. Kuluttajakäyttäytyminen muuttuu sekä kehittyy, mikä asettaa paineita sisällöntuotannolle, määrälle ja tuotantoaikojen lyhentämiselle. Kysyntä lisensoituja tuotteita kohtaan kasvaa yhä ja teknologia on kasvava ja tärkeä osa lisenssihaltijoiden tuotestrategiaa.

Lisensointitoimialan kattojärjestö LIMAn mukaan viihde- ja hahmolisensointimarkkinoiden koko oli 7,1 miljardia dollaria vuonna 2017 brändilisensoijien saamien rojaltien arvolla laskettuna. Uusien brändien rakentaminen on kallista ja aikaa vievää. Markkinaa dominoivat globaalit brändit, joilla on korkea brändi-tunnettuus ja sitouttavuus laajojen kohdeyleisöjen joukossa.

Suoratoistopalvelut, kuten Netflix ja Amazon Prime, ovat muokanneet Pohjois-Amerikan mediakenttää investoimalla useita miljardeja dollareita omiin

alkuperäissisältöihin. Lopputuloksena on useita korkealaatuisia ja kuluttajien kasvavaan sisällön-nälkään vastaavia viihdebrändejä, jotka on avattu myös lisensoinnille. Kilpailu ja kuluttajien vaatimukset asettavat paineita myös lyhentää sisällöntuotanto-aikoja ja kiinnittää huomiota teknologian parempaan hyödyntämiseen viihdemarkkinoilla.

Lähde:

www.slideshare.net/adobe/2019-adobe-brand-content-survey

www.researchgate.net/publication/322424390_Binge-watching_motivates_change_Uses_and_gratifications_of_streaming_video_viewers_challenge_traditional_TV_research

Lisensointitoimialan kattojärjestö LIMAn mukaan viihde- ja hahmolisensointimarkkinoiden koko oli 7,1 miljardia dollaria vuonna 2017.



Strategia 2019–2021

Arvonluonnin ja kasvun ajurit



Uusien pelien kehittäminen ja julkaiseminen, uusien kohderyhmien palveleminen sekä pelit palveluna -konseptin kehittäminen edelleen



Asiakaslähtöisen, räätälöidyn ja yksilöllisen ostokokemuksen kehittäminen



Käyttäjäkokemukseen panostaminen, alkuperäisen brändin tulkinnan aitous ja kuluttajien saavuttaminen vahvojen brändien kautta



Organisaation suorituskyvyn jatkuva kehittäminen, oikea-aikainen resursointi ja jatkuva panostaminen henkilöstöön



Kokonaistehokkuuden parantaminen teknologiaratkaisujen, uudelleenkäytettävyyden ja yhtenäisen infrastruktuurin avulla

Pääoma

HENKILÖSTÖ



BRÄNDIT



KUMPPANIT



TALOUDELLISET RESURSSIT

Strategiset fokusalueet

1

STRATEGISTEN KUMPPANUUKSIEN VAHVISTAMINEN

Next Gamesin visio on olla massa-viihdebrändien halutuin yhteistyökumppani. Next Games hallitsee koko arvoketjun pelin konseptoinnista ja kehityksestä julkaisuun ja markkinointiin. Yhtiö tarjoaa kumppaneilleen kokonaisvaltaista palvelua ja osaamista, jota suurin osa brändien omistajista tarvitsee.

Next Games pyrkii osaltaan auttamaan kumppaneita luomaan uusia liiketoimintamahdollisuuksia tarjoamalla kumppaneiden ja heidän kohderyhmiensä tarpeisiin soveltuvan pelikokemuksen. Yhtiöllä on erittäin hyvät kyvykkyudet solmia kumppanuuksia maailman merkittävimpien toimijoiden, kuten AMC Networks, Netflixin ja Alcon Entertainmentin kanssa.

2

AKTIIVINEN BRÄNDIPORTFOLION HALLINTA

Next Gamesin missio on olla suunnannäyttävä massaviihdebrändien, kuten elokuvien tai tv-sarjojen pohjalta luotavien palvelupohjaisten mobiilipelien alalla. Käyttäjähankintahintojen nousu ja pelien suorituskykyyn kohdistuvat vaatimukset muodostavat haasteen, johon olemassa olevien ja tunnettujen brändien pohjalle rakennettu strategia vastaa. Brändien käyttö luo kilpailuetua esimerkiksi vaihtoehtoisten markkinointimahdollisuuksien tai halvemman kokonaiskäyttäjähankintakustannuksen myötä, kun brändillä on potentiaalia oikein hyödynnettynä tuoda mukanaan korkeampi orgaaninen noste kilpailijoihin verrattuna.



Next Gamesin missio on olla suunnannäyttävä massaviihdebrändien, kuten elokuvien tai tv-sarjojen pohjalta luotavien palvelupohjaisten mobiilipelien alalla.

Aktiiviseen brändiportfolion hallintaan liittyy uusien lisenssisopimusten solmiminen nykyisten ja uusien kumppanuuksien pohjalta. Toisaalta julkaistujen pelien edelleenkehitys on toinen oleellinen osa portfoliostrategiaa. Käytettävyys, asiakaslähtöisyys ja brändin merkityksellinen hyödyntäminen sekä yhteisöllisyyden korostaminen on tärkeää, kun pelejä rakennetaan olemassa oleville brändeille ja niihin tottuneille kohderyhmille.

Riskiprofiilinsa hajauttamisen näkökulmasta yhtiö tutkii vuoden 2020 aikana myös erilaisten sopimusstruktuurien toteuttamista. Yhtiön tämänhetkissä sopimuksissa yhtiö kantaa melko korkeaa riskiä pelin kaupallisesta onnistumisesta, missä tapauksessa yhtiö saa myös onnistumisesta korkeimman mahdollisen hyödyn. Riskiprofiilin kannalta yhtiön on hyödyllistä tutkia myös matalamman riskin ja taatumman tai nopeamman tuoton takaavia sopimusrakenteita, kuten nk. co-development -sopimuksia ja liiketoimintansa rakentamista näiden eri sopimustyyppien yhdistelmästä.



3

**KOKONAISTEHOKKUUDEN
PARANTAMINEN YHTENÄISEN
INFRASTRUKTUURIN AVULLA**

Yhtiön kokonaistehokkuuden ja tuotavuuden kannalta on tärkeää jatkuvasti parantaa toimintatapoja sekä toimintaa tukevaa infrastruktuuria. Palvelupohjaisia pelejä operoitaessa on oleellista, että sisältö on saatavilla missä ja milloin tahansa, sisältö ei lopu kesken tai sitä annostellaan sopivissa määrin. Tulevaisuudessa palvelupohjaisten pelien tekemisessä menestyvät ne yhtiöt, jotka pystyvät luomaan lisäarvoa jatkuvan pelikokemuksen kehittämisen avulla.

Haasteellisinta tässä kontekstissa on luoda mahdollisimman kevyt, mutta kestävä ja yhtenäinen infrastruktuuri pelien rakentamiseen ja operoimiseen. Yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa eri pelien kesken jaetut palvelut kuten analytiikan, teknisten ratkaisujen uudelleenkäytettävyyden, laadukkaan teknisen suori-

tuskyvyn sekä näiden vaikutuksesta mahdollisimman nopean kehityssyklin, jotta markkinalla vallitsevaan sisällöntuotantohaasteeseen voidaan vastata.

Yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa jaettujen palvelujen, kuten analytiikan, asiakaspalvelun tai markkinoinnin operoimisen yhtenäistämistä, jolloin saavutetaan tehokkuushyötyjä verrattuna hajautettuun



malliin. Next Gamesin teknologia-alusta mahdollistaa modulaarisen pelinkehityksen, eli koodin ja toiminnallisuuksien uudelleenkäytön pelien välillä. Näin jokaiselle pelille ei rakenneta omaa alustaa, mikä osaltaan nopeuttaa kehityssykliä. Myös teknistä suorituskkyä on mahdollista kehittää ja valvoa keskitetysti tässä ratkaisussa, laadun ollessa yhä merkittävämpi tekijä menestyville pelituotteille.



Tulevaisuudessa palvelupohjaisten pelien tekemisessä menestyvät ne yhtiöt, jotka pystyvät luomaan lisäarvoa jatkuvan pelikokemuksen kehittämisen avulla.

4

**ASIAKASLÄHTÖISEN PELI- JA
OSTOKOKEMUKSEN KEHITTÄMINEN**

Yhä erilaisempien kohdeyleisöjen pelatessa ostoprosessissa korostuu räätälöidyn kokemuksen tarve.

Liikevaihdon kasvun saavuttaminen vaatii asiakasläh-töisyyden ja ostokokemuksen kehittämistä yksilöllisten kokemusten avulla.

Next Games aikoo hyödyntää koneoppimista ja tekoälyä (AI) kehittäessään mixed-monetization -mallia, jossa pelaajan mieltymysten mukaan peleissä tarjotaan suoria ostomahdollisuuksia tai mainoksia. Mixed-monetization -malliin panostaminen ja valinnanvaran kasvattaminen on tärkeää, kun pelissä käytetty keskimääräinen aika kasvaa, ja peliyhtiön on tarjottava kullekin kohderyhmälle mielekäs tapa kuluttaa ja ostaa sisältöä.

Liiketoimintaprosessin kuvaus

Tuotantoa edeltävät vaiheet

Markkinatuntemus ja suhteet: Jatkuva luotauk massaviihdemarkkinoilla tapahtuvista muutoksista ja ymmärryksen rakentaminen parhaista mahdollisuuksista. Suhteiden luominen ja ylläpito alan merkittäviin toimijoihin.

Mahdollisuuksien tunnistaminen ja seulonta: Mahdollisia kumppanuuksia ja brändejä tarkastellaan tiettyjen kriteerien avulla, joihin kuuluu esimerkiksi lähestyttävyyys, tunnettavuus, fanipohjan laajuus ja päämarkkinat.

Konseptointi- ja prototyyppivaihe: Prototyyppejä testataan ja konseptoidaan mahdollisten kumppanien brändien sekä

omien innovaatioiden pohjalta. Suurin osa ideoista karsiutuu tässä vaiheessa ja osa jatkaa edelleen tuotantovaiheeseen yhtiön prosessin mukaisesti.

Kaupallinen yhteistyö: Neuvottelut brändin saatavuudesta ja kaupallisista sekä muista ehdoista kumppanin kanssa.

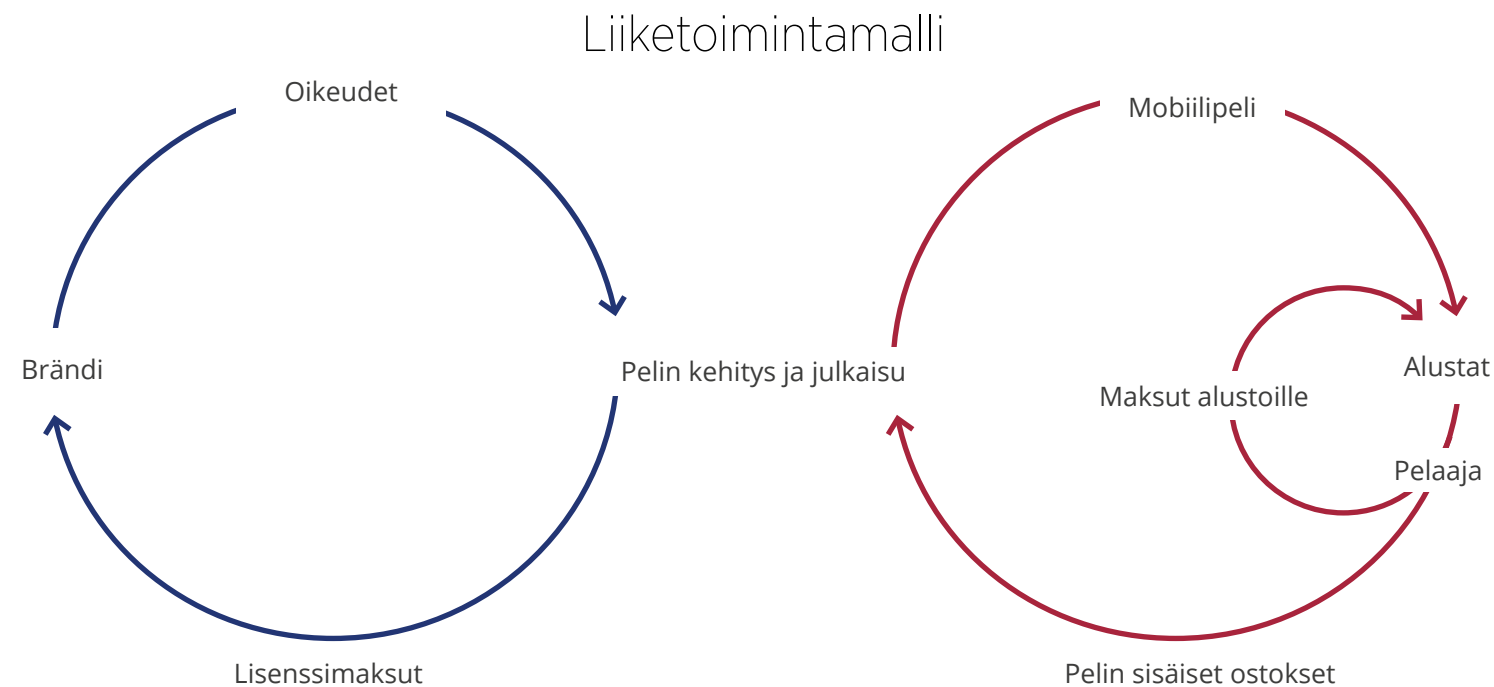
Arviointi: Konseptin ja/tai prototyypin perusteella arvio tuotteen mahdollisuuksista yhteistyössä kumppanin kanssa.

Sopimus: Lisenssioikeudesta sopiminen yhteistyökumppanin kanssa.

Tuotannon eri vaiheet ja testaus

Kehitysprosessi: Konseptin ja hyväksytyn prototyypin pohjalta tiimit siirtyvät esituotantoon ja siitä varsinaiseen tuotantovaiheeseen. Esituotannon aikana määritellään tuote ja sitä varten tarvittavat toiminnallisuudet, jotka tuotantovaiheessa rakennetaan. Tiimin koko kasvaa jonkin verran tuotantovaiheiden edetessä ja jokaisessa vaiheessa tuotetta testataan tarvittavalla tavalla. Kehitysprosessin alkuvaiheet (prototyyppaus ja esituotanto) ovat kustannuksiltaan pienimmät ja tuotantoon siirryttäessä kulut kasvavat.

Testaus ja validaatio: Testaus ja validaatio ovat oleellinen osa kehitysprosessia. Tavoitteena on testata nk. sitoutuneisuuden



Testauksen ja validaation tärkein tehtävä on havaita kehityssyklin aikana mahdolliset tarvittavat korjaustarpeet mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

(engagement) mittarit, eli esimerkiksi retentio (pelissä pysyminen), sessioiden kesto ja kuinka paljon aikaa pelaajat viettävät pelissä. Prosessi alkaa markkinatutkimuksella ja kohderyhmäanalyysillä. Tämän jälkeen prototyyppejä, konsepteja ja pelimekaniikkoja voidaan testata esimerkiksi fokusryhmissä. Testauksen ja validaation tärkein tehtävä on arvioida kehityssyklin aikana, onko tuote kehittynyt aiempien oletusten mukaisesti, jotta mahdolliset tarvittavat korjaustarpeet identifioidaan mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

Taustainfrastruktuurin hyödyntäminen kehitysprosessissa: Yhtiön pelikehityksessä hyödynnetään jaettua infrastruktuuria eli teknologia-alustaa, jonka tarkoituksena on tarjota yhtiön kaikille peleille yhtei-

nen taustaratkaisu ja työkalut. Tavoitteena on lisätä koodin ja toiminnallisuuksien uudelleenkäytettävyyttä ja vähentää siten pelien yleisten ominaisuuksien kehittämiseen kuluva aikaa ja kuluja.

Julkaisutoiminta ja brändin hyödyntäminen

Koemarkkinointi: Koemarkkinointivaiheen tarkoitus on testata tuotteen kaupallinen potentiaali, monetisaatio ja markkinointitaktiikat. Mikäli tuotteessa tänä aikana havaitaan oleellisia korjaus- tai muutostarpeita esimerkiksi pelimekaniikkaan liittyen, tuote voidaan palauttaa tuotantovaiheeseen.

Julkaisu ja jatkuva markkinointi: Yhtiö julkaisee pelinsä Applen ja Googlen sovelluskaupoissa ja markkinoi ne itse ilman kolmansia osapuolia. Markkinointi-investoinnit ovat tyypillisesti alalla tuloslaskelmaa eniten rasittava kuluerä. Yhtiö käyttää markkinoinnissaan alalle tyypillisten mobiilimainonnan kanavien lisäksi erilaisia muita markkinoinnin taktisia kanavia, esimerkiksi vaikuttajamarkkinointia tai tv-mainontaa. Markkinointi toimii suorassa yhteydessä tuotteen monetisaatioon, eli yhtiön kaikki markkinointi on tulospohjaista kanavasta riippumatta.



Kumppanuudet: Next Games kehittää pelejä globaalien viihdebrändien pohjalta, jotka tavoittavat kuluttajia useilla eri markkinoilla ja jotka ovat tunnistettavia, eli niillä on olemassa oleva fanikunta. Kun yhtiö neuvottelee lisenssin käyttöoikeudesta, neuvotellaan myös muunlaisesta taustatuesta. Kumppani voi tukea pelin markkinoinnissa, joko suoraan tai välillisesti, esimerkiksi hyödyntämällä brändin sosiaalista mediaa, muita digitaalisia kanavia ja hallussa olevia alustoja käyttäjien hankkimiseksi. Vastineeksi oikeudesta käyttää brändiä suoritamme sovitun rojaltimaksun neljännesvuosittain perustuen pelin myyntiin ja mainostuloon. Sopimukset ovat yksilöllisiä ja ne rakennetaan eri tavoin riippuen lisenssistä ja vastuunjaosta osapuolten välillä.

Julkaistujen pelien jatkuva kehitys

Liiketoimintalogiikka pelin sisällä: Next Gamesin kehittämät pelit ovat palvelupohjaisia, eli nk. free-to-play -pelejä. Kuluttaja voi ladata pelin ilmaiseksi sovelluskaupasta ja liikevaihto syntyy pelin sisällä tapahtuvista vapaaehtoisista ostoksista tai mainosnäytöistä.



Kuluttaja voi ladata Next Gamesin pelin ilmaiseksi sovelluskaupasta ja liikevaihto syntyy pelin sisällä tapahtuvista vapaaehtoisista ostoksista tai mainosnäytöistä.

Pelin sisäisten ostosten kerryttämästä myynnistä tilite-tään noin 30 % sovelluskaupoille. Mainosmyynnistä on erilliset sopimukset mainosalustojen kanssa.

Pelit palveluna: Koska pelit perustuvat vapaaehtoiisiin ostoksiin esimerkiksi virtuaalisten tavaroiden muodossa pelaajan edetessä pelissä, on loogista että yhtiö pyrkii luomaan mahdollisimman pitkän elinkaaren peleilleen. Pelin elinkaari alkaa julkaisuhetkestä, ja tavoitteena on ylläpitää monivuotista palvelua. Tuotteen lähestyessä elinkaarensa loppua, tyypillisesti käyttäjähankintaan investoidaan vähemmän, jolloin tuotteiden kannattavuus paranee pelaajahankinta-

kustannusten suhteellisen alenemisen johdosta. Next Games arvioi jatkuvasti pelien kehitykseen käytettävien resurssien ja investointien määrää. Tiimin koko pienenee ja tuotekehitykseen käytetyt investoinnit pienenevät, kun niillä ei enää ole merkittävää vaikutusta pelin suorituskykyyn, jolloin panostukset kannattaa suunnata toisaalle, esimerkiksi uusien tuotteiden kehitykseen.



VASTUULLISUUS

Tavoitteenamme on tehdä vastuullista liiketoimintaa kehittämällä alkuperäisille viihdetuotteille uskollisia pelejä. Ainutlaatuisten pelikokemusten takana on hyvinvoiva ja osaava henkilöstömme ja pelikokemuksen kehittämisen keskiössä ovat pelaajat.

HYVINVOIVA JA OSAAVA HENKILÖSTÖ

Työllistämme yli 100 henkilöä, jotka edustavat 24 eri kansallisuutta. Olemme ylpeitä, että voimme tarjota heille innostavan, arvostavan ja kehittymiseen kannustavan työyhteisön.

Arvomme – **välittäminen, rohkeus ja uteliaisuus** – ovat vahvasti läsnä arjessamme ja ohjaavat päätöksentekoamme. Henkilöstömme yhdenvertainen kohtelu, henkilökohtaisiin ominaisuuksiin kuten ikään, sukupuoleen tai uskontoon katsomatta, on meille tärkeää.

Panostamme henkilöstömme hyvinvointiin kattavilla terveydenhuollon palveluilla ja sairaskuluvakuutuksella, joiden painopiste on ennaltaehkäisyssä ja helpokäyttöisyydessä. Lisäksi edistämme henkilöstömme

työhyvinvointia tukemalla vapaa-ajan harrastekerhoja sekä liikunta- ja kulttuuriharrastuksia. Tuemme myös työn, perheen ja vapaa-ajan yhteensovittamista muun muassa joustavilla työajoilla, etätyömahdollisuuksilla sekä sairaan lapsen hoitopalvelulla.

Pyrimme antamaan työntekijöillemme mahdollisimman laajat mahdollisuudet kehittää osaamistaan ja päästä työtehtäviin, jotka he kokevat mielenkiintoisiksi. Tarjoamme kehittymismahdollisuuksia sisäisen

työnkierron kautta ja mittaamme henkilöstömme työtyytyväisyyttä säännöllisesti.

Meille on tärkeää toimia ympäristötietoisella tavalla. Kierrätämme jätteet ja säästämme energiaa käyttämällä energiansäästölamppuja, liikkeentunnistusta ja ajastusta valaisimissa sekä kaikissa sähkölaitteissa. Olemme luopuneet muovisista vesipulloista ja pyrimme vähentämään tulostusta ja paperinkulutusta toimistossamme. Optimoimalla työvälineiden käyttöä pyrimme pidentämään niiden elinkaarta.

PELAAJAYHTEISÖ PELINKEHITYKSEN KESKIÖSSÄ

Kuuntelemme tarkasti pelaajiemme palautetta ja osallistamme heitä pelikokemuksen kehittämiseen.

Uskomme, että laadukkaan ja pitkäaikaisen mobiiliviihteen tuottaminen pitää pelaajat peliemme parissa. Suhtaudumme pelien ikärajakäytäntöihin vakavasti. Noudatamme jakelukanaviemme asettamia sisältöjen teemoihin perustuvia ikärajoja ja pyrimme myös markkinoimaan tuotteitamme aina vastuullisesti oikean ikäisille kohderyhmille. Pelaajatukemme pitää huolta ja tekee ennaltaehkäisevää työtä sen eteen, että peleistämme kitketään huonoa kielenkäyttöä sekä huonoa käytöstä ja että peliympäristö on pelaajille positiivinen ja turvallinen.

Olemme Fair Play Alliancen jäsen ja osa yli 140 peliyhtiön kansainvälistä yhteisöä, joiden kanssa olemme yhdessä sitoutuneet kehittämään ja jakamaan tietoa mahdollisimman aktiivisen, turvallisen ja reilun pelikokemuksen takaamisesta kaikenlaisille pelaajille. Suomessa olemme pelialan kattojärjestön Neogamesin jäsen ja tuemme sekä osallistumme järjestön kautta Suomen pelialan kehitykseen.



Arvomme – välittäminen, rohkeus ja uteliaisuus – ovat vahvasti läsnä arjessamme ja ohjaavat toimintaamme.

SIJOITTAJILLE

MIKSI

NEXT GAMES?

KASVAVA JA GLOBAALI MARKKINA MURROKSESSA

Globaalin mobiilipelimarkkinan kasvu on jatkunut jo monta vuotta. Vuoteen 2022 mennessä markkinan ennustetaan kasvavan 95,4 miljardiin dollariin (CAGR +9,7 %), mikä luo markkinalla toimiville globaaleille peliyhtiöille kasvumahdollisuuksia. Viime vuosina pelejä on julkaistu yhä vähemmän ja markkinan kasvu perustuukin tätä nykyä pelien parissa käytetyn ajan ja pelin sisäisten ostosten lisääntymiseen. Samaan aikaan on nähtävillä viihdebrändien kasvava kiinnostus pelialaa kohtaan, mikä luo uusia mahdollisuuksia Next Gamesin kaltaiselle yhtiölle tulevaisuudessakin.

NEXT GAMES VASTAA MUUTTUVAN MARKKINAN AVAINHAASTEISIIN

Mobiilipelialaa muokkaavat useat globaalit trendit, joilla on voimakas vaikutus alan yritysten toimintaan. Brändiuskollisuuden korostuminen pelaajakäyttäytymisessä, pelien suorituskykyvaatimusten ja kilpailun



Next Games lyhyesti

Mobiilipelejä tunnettujen viihdebrändien, kuten elokuvien tai tv-sarjojen pohjalta

Vahva näyttö pitkäikäisen ja sitouttavan mobiilipeli-kokemuksen luomisesta

Koko arvoketjun hallinnointi pelin tuotannosta julkaisuun ja markkinointiin – Avaimet käteen -palvelu viihdebrändeille

Nykyisiä lisenssejä mm. The Walking Dead, Stranger Things ja Blade Runner. Läheiset suhteet kaikkiin merkittäviin viihdebrändien omistajatahoihin

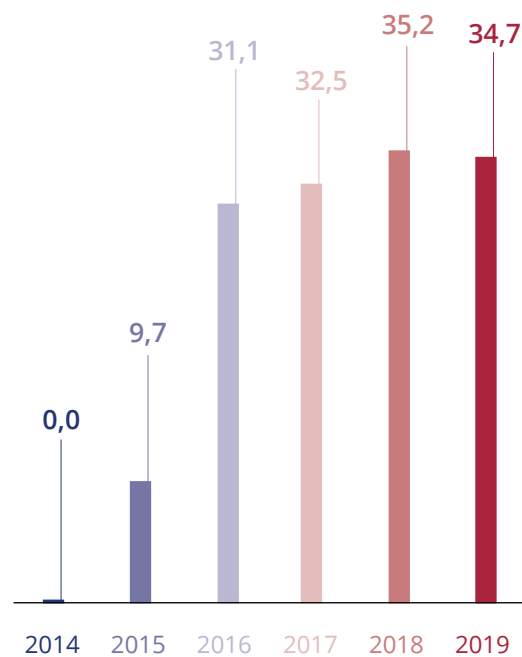
Yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa tehokkaan pelituotannon, datan prosessoinnin ja markkinointi-investointien optimoinnin

Yhtiö arvioi julkaisevansa yksi tai kaksi peliä vuoden 2020 aikana

Voimakas panostus tuotekehitykseen: 51 prosenttia työntekijöistä työskenteli julkaisemattomien pelien eri kehitysvaiheissa vuonna 2019

Liikevaihto

miljoonaa euroa



koveneminen ja sitä kautta tuotekehitysaikojen pitkityminen, sekä toisaalta käyttäjähankintakustannusten nousu ovat alan avainhaasteita. Näihin haasteisiin Next Games vastaa pitkän aikavälin strategiassaan hyödyntämällä tunnettuja brändejä ja globaaleja kumppaneita sekä tehokasta jaettua pelikehityksen infrastruktuuria.

TUNNETUT BRÄNDIT PELAAJAHANKINNAN MOOTTORINA

Kun laadukas mobiilipeli yhdistyy tunnetun viihdetuotteen kanssa, on helpompi vakuuttaa valmiiksi innokkaan yleisön joukosta löytyvä pelaaja lataamaan peli. Lisäksi viihdebrändeillä on omia, erittäin merkittäviä suoria kanavia kuluttajiin, jotka pyritään valjastamaan pelaajahankinnan avuksi. Näin pelaajahankinnan kokonaiskustannus on mahdollista saada alemmalle tasolle, kuin ilman tunnetun brändin vetoapua. Pelaajakunnan ylläpitämiseksi ja ostojen kasvattamiseksi luomme peleihin uutta sisältöä analysoimalla dataa ja keräämällä palautetta. Laadukas pelikokemus pitää pelaajat mukana pelissä pitkään.

YHTENÄINEN INFRASTRUKTUURI KASVUN TUkena

Kasvaneet pelaajahankintakustannukset, suorituskykyvaatimukset sekä jatkuvan sisällöntuotannon tarve kasvattavat pelien kehitysaikojen ja -kuluja. Next Gamesin oman, pelien kesken jaetun teknologia- ja analytiikka-alustan avulla, pelien kehitys on nopeampaa ja tehokkaampaa, kun esimerkiksi koodia voidaan uudelleenkäyttää pelien välillä. Yhtenäinen infrastruktuuri tehostaa toimintaamme myös analytiikan, asiakaspalvelun ja markkinoinnin osalta. Tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntäminen on yhä vahvemmassa roolissa, esimerkiksi pelien ansaintamallien kehityksessä. Vuonna 2019 tuotekehityskustannuksemme olivat 19 % liikevaihdosta.

PELI- JA VIIHDETEOLLISUUDEN ARVOSTETTU JA GLOBAALI KUMPPANI

Elokuvien ja tv-sarjojen lisenssinhaltijat näkevät pelit yhä olennaisempina osana liiketoimintaansa. Next Gamesin visio on olla massaviihdebrändien halutuin yhteistyökumppani. Tarjoamme brändinhaltijoille palvelua ja osaamista, joka kattaa koko pelituotannon



Pelimme ovat ladattavissa yli 160 maassa ja meillä on vahva suhdeverkosto suuriin länsimaaisiin elokuva- ja tv-lisenssien omistajiin.

arvoketjun. Meillä on kokemusta pelien maailmanlaajuisesta julkaisemisesta ja markkinoimisesta ja teknologia-alustamme skaalautuu globaalin toiminnan tarpeisiin. Pelimme ovat ladattavissa yli 160 maassa. Meillä on vahva suhdeverkosto useisiin suuriin länsimaalaisiin elokuva- ja tv-lisenssien omistajiin ja olemme solmineet kumppanuuksia maailman merkittävimpien toimijoiden kuten AMC Networks, Netflixin ja Alcon Entertainmentin kanssa.

Tietoa sijoittajille



Next Gamesillä oli
5 165 omistajaa.

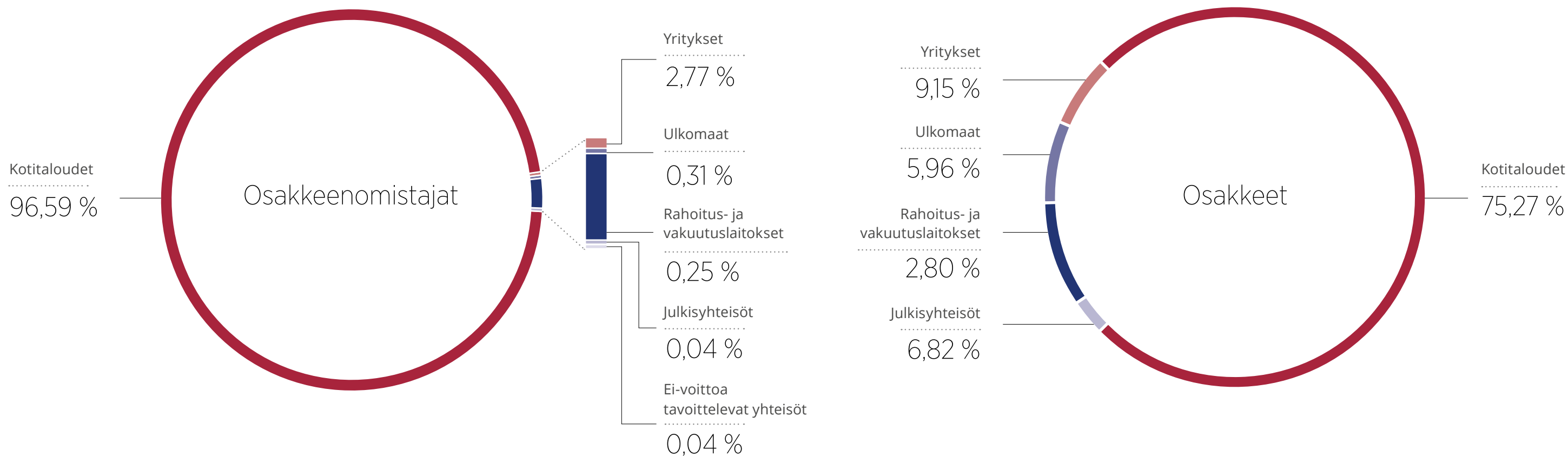
	31.12.2019	31.12.2018
20 suurintaomistajaa yhteensä	15 176 065	11 408 561
Hallintorekisteriöityjä	6 653 294	3 210 319
Muut osakkeet	6 086 865	3 884 434
Josta yhteistilillä	902 012	902 012
Yhteensä	27 916 224	18 503 314

Suurimmat osakkeenomistajat vuoden 2019 lopussa

Osakkeenomistajat	Osakkeet	% osakkeista
1 Ovaskainen Jari Juhani Rainer	6 578 068	23,56
2 IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	4,26
3 Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,48
4 Achrén Joakim Tomas Johan	941 698	3,37
5 Jumisko Jaakko	830 246	2,97
6 Ilmarinen Mutual Pension Insurance Company	819 336	2,94
7 Achrén Mikael Jan Kennet	811 367	2,91
8 Varma Mutual Pension Insurance Company	570 000	2,04
9 Nuard Ventures Oy	364 000	1,30
10 Danske Invest Finnish Small Cap Fund	306 465	1,10

Osakkeenomistajat	Osakkeet	% osakkeista
11 Säästöpankki Small Cap Mutual Fund	274 438	0,98
12 Vaah Holdings Oy	266 720	0,96
13 OP-Finland Micro Cap	222 784	0,80
14 Odesangel Ab	197 488	0,71
15 Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,62
16 Pardon Christophe	157 916	0,57
17 Hollming Toni Kristian	144 574	0,52
18 Vartia Arvo Arnar Antero	126 829	0,45
19 Big Blue Games Oy	121 212	0,43
20 Cunzi Sylvain	110 024	0,39

Omistusrakenne



Taloudelliset tiedotteet ja yhtiökokous vuonna 2020

Next Gamesin puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2020 julkaistaan perjantaina 28.8.2020 ja yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi keskiviikkona 20.5.2020.

SIJOITTAJASUHTEET, YHTEYSTIEDOT

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

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

Certified Adviser:
Danske Bank A/S,
Suomen sivuliike,
+358 (0)10 546 7938



HALLINTO- JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ

Hallintotapa

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

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

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

Yleistä

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

Next Gamesin osake on listattu NASDAQ First North -markkinapaikalla.

Yhtiökokous

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

Yhtiökokoukset vuonna 2019

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous järjestettiin 21.5.2019 elokuvateatteri Maximissa Helsingissä.

Next Gamesin ylimääräinen yhtiökokous järjestettiin 25.9.2019 asianajotoimisto Castrén & Snellmanin tiloissa Helsingissä.

Hallitus ja hallituksen valiokunnat

HALLITUKSEN KOKOONPANO JA TOIMIKAUSI

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

Ehdotuksen hallituksen kokoonpanosta valmistelee hallituksen palkitsemisvaliokunta, joka ottaa ehdotusta laatiessaan huomioon yhtiön liiketoiminnot, niiden kehityksen sekä yhtiön strategian. Tavoitteena on varmistaa, että hallituksen kokoonpano tukee optimaalisella tavalla yhtiön liiketoimintoja ja strategisia prioriteetteja. Hallituksen monimuotoisuus on ensisijainen seikka edellä mainitun tavoitteen täyttymiseksi. Hallituksen monimuotoisuus nähdään laajasti muun

muassa monimuotoisena sukupuoli- ja ikäjakaumana. Tavoitteen täyttymistä seurataan säännöllisesti. Hallitukseen valitulla johtajalla on oltava aseman edellyttämä pätevyys sekä riittävästi aikaa aseman edellyttämien tehtävien hoitamiseksi.

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous pidettiin 21.5.2019. Varsinainen yhtiökokous valitsi hallitukseen seuraavat jäsenet:

Petri Niemi

Hallituksen puheenjohtaja

Master of Science, Engineering
s. 1961

Suomen kansalainen

Hallituksen puheenjohtaja 23.2.2017 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 7 000 osaketta ja 1 400 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

G2 Invest Oy, CEO, 2011–

CapMan Oyj, Head of CapManTechnology, 1999–2010

LUOTTAMUSTOIMET:

Detection Technology Oyj, hallituksen jäsen, 2012–

Insta Group Oy, hallituksen jäsen, 2011–

Lounea Oy, hallituksen jäsen, 2017–

Leaddesk Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2017–

Autori Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2018–

Clausion Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2018–

Wega Advisors Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2017–

Bilot Consulting Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2016–

B10 Group Oy, hallituksen puheenjohtaja, 2015–

Joakim Achrén

Hallituksen jäsen

Insinööri, Jyväskylän ammattikorkeakoulu
s. 1978

Suomen kansalainen

Hallituksen jäsen 14.3.2013 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 941 698 osaketta ja 984 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 121 212 osaketta.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, Co-founder, Director of Games Research, hallituksen jäsen, 2013–2019

Supercell, Director of Analytics, 2011–2012

Ironstar Helsinki Oy, perustaja ja toimitusjohtaja, 2005–2011

Endero Plc, 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

Peter Levin

Hallituksen jäsen

University of Southern California
s. 1970

Yhdysvaltain kansalainen

Hallituksen jäsen 30.6.2014 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0 osaketta ja 13 334 pääomaohjelman 2014 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Griffin Gaming Partners 2019–

Lionsgate, President: Interactive Ventures & Games, 2014–2019

Legendary Entertainment, Co-President Digital Strategy, 2012–2013

Nerdist Industries, Chief Executive Officer, 2009–2013

LUOTTAMUSTOIMET:

DEFY Media, hallituksen jäsen, 2016–

Telltale Games, hallituksen jäsen, 2014–

Yoshimoto Kogyo, Advisor, 2005–

Jari Ovaskainen

Hallituksen jäsen

KTM, Turun yliopisto
s. 1964

Suomen kansalainen

Hallituksen jäsen 25.4.2013 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 6 578 068 osaketta ja 0 optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Ibox 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–

Elina Anckar

Hallituksen jäsen

KTM, Turun yliopisto
s. 1968

Suomen kansalainen

Hallituksen jäsen 21.5.2019 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Marimekko Oy, Chief Financial Officer, 2015–

A-lehdet Oy, Chief Financial Officer, 2013–2015

Teliasonera Oy, Broadband Services, VP, Head of Business Control, 2012–2013

Sodexo Oy, Chief Financial Officer, 2007–2012

H&M Hennes & Mauritz Oy, Country Controller, 2002–2007

Nokia Oy, Controller, 1999–2002

Cultor Oy, Controller, 1995–1999

LUOTTAMUSTOIMET:

Kalevala Koru Oy, hallituksen jäsen, 2014–

Finnish Design Shop Oy. Hallituksen jäsen, 2013–2015



Xenophon Lategan

Hallituksen jäsen

B.Sc. (Computer Science and Applied Mathematics), University of Cape Town
s. 1980
Etelä-Afrikan ja Ison-Britannian kansalainen
Hallituksen jäsen 21.5.2019 alkaen
Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0 osaketta, 11 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 20 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games Corporation, Executive Advisor, 2018–
Fox (Film, TV and Sports), Executive Advisor, 2018–
Hulu LLC, Executive Advisor, 2018
Style.com, Executive Advisor, 2017–2018
Entrepreneur, Investor, Executive Advisor, 2013–
News International, Chief Technology Officer, 2010–
2012
Google, Regional Head of Enterprise Solutions Engineering, 2007–2010
Microsoft, BPM and SOA Technical Specialist for Microsoft UK, 2005–2007
Accenture, Software Architect and Consultant, 2002–
2005

LUOTTAMUSTOIMET:

Xineoh Technologies Inc., hallituksen jäsen
Bitcube (Pty) Ltd, hallituksen puheenjohtaja
Toshi Technologies Ltd, johtaja ja hallituksen jäsen
Ophin Ltd, johtaja

Next Gamesin ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 25.9.2019. Nicholas Seibert valittiin hallitukseen Joakim Achrénin tilalle.

Nicholas Seibert

Hallituksen jäsen

Bard College
s. 1990
Yhdysvaltain kansalainen
Hallituksen jäsen 25.9.2019 alkaen
Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.
Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

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

Hallitus arvioi jäsentensä riippumattomuuden vuosittain hallinnointikoodin suositusten mukaisesti. Hallituksen suorittaman riippumattomuusarvioinnin perusteella kaikki hallituksen jäsenet Joakim Achrénia sekä Jari Ovaskaista lukuun ottamatta ovat riippumattomia yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista. Joakim Achrén ja Jari Ovaskainen ovat yhtiön merkittävät osakkeenomistajia.

Hallituksen toiminta

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

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

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

Vuonna 2019 hallitus kokoontui 20 kertaa. Hallituksen jäsenten osallistuminen kokouksiin ilmenee alta.

	Asema	Hallituksen jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Petri Niemi	Puheenjohtaja vuodesta 2017	2017	Kyllä	20/20
Jari Ovaskainen	Jäsen	2013	Ei	19/20
Peter Levin	Jäsen	2014	Kyllä	14/20
Elina Anckar	Jäsen	21.5.2019	Kyllä	14/14
Xenophin Lategan	Jäsen	21.5.2019	Kyllä	14/14
Nicholas Seibert	Jäsen	25.9.2019	Kyllä	6/6

	Asema	Hallituksen jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Joakim Achrén	Jäsen 25.9.2019 saakka	2013	Ei	14/14
Paul Rehrig	Jäsen 21.5.2019 saakka	2015	Kyllä	5/6
Phil Sanderson	Jäsen 21.5.2019 saakka	2015	Kyllä	5/6

Hallituksen oikeus saada tietoa

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

Hallituksen valiokunnat

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

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

Varsinaisen yhtiökokouksen 21.5.2019 valitsema hallitus nimitti valiokuntiin seuraavat jäsenet:

TARKASTUSVALIOKUNTA:

Elina Anckar, puheenjohtaja
Petri Niemi, jäsen

PALKITSEMISVALIOKUNTA:

Petri Niemi, puheenjohtaja
Jari Ovaskainen, jäsen
Joakim Achrén, jäsen

Tarkastusvaliokunta

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

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

Vuonna 2019 tarkastusvaliokunta kokoontui kaksi kertaa. Valiokunnan jäsenten osallistuminen kokouksiin ilmenee alta.

Asema		Valiokunnan jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Puheenjohtaja 21.5.2019 saakka.				
Petri Niemi	Jäsen 21.5.2019 alkaen	2017	Kyllä	2/2
Philip Sanderson	Jäsen 21.5.2019 saakka	2017	Kyllä	1/2
Elina Anckar	Puheenjohtaja 21.5.2019 alkaen	2019	Kyllä	1/2

Palkitsemisvaliokunta

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

Palkitsemisvaliokunta koostuu vähintään kolmesta jäsenestä. Hallitus nimittää palkitsemisvaliokunnan jäsenet vuodeksi kerrallaan.

Vuonna 2019 palkitsemisvaliokunta kokoontui 0 kertaa.

Toimitusjohtaja

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

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

Johtoryhmä

Toimitusjohtajan tukena toimii johtoryhmä, jonka kokoonpanon hallitus vahvistaa. Johtoryhmällä ei ole lakiin tai yhtiöjärjestykseen perustavaa toimivaltaa tai itsenäistä päätöksentekovaltaa, vaan johtoryhmä toimii neuvoa-antavana ja valmistelevana elimenä Next Gamesin toimivalle johdolle kuuluvissa asioissa. Vuoden 2019 alkaessa yhtiön johtoryhmässä oli kuusi jäsentä. Tuotejohtajan jätettyä tehtävänsä 15.2.2019 yhtiön johtoryhmä koostui viidestä jäsenestä. Johtoryhmä kokoontuu pääsääntöisesti kerran viikossa.

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

Johtoryhmän jäsenet

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

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

LUOTTAMUSTOIMET:

Dark May Oy, hallituksen varajäsen, 2016–
Armada Interactive Oy, hallituksen jäsen, 2016–
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

Teemu Huuhtanen

Toimitusjohtaja

BBA, Preston University
s. 1971
Suomen kansalainen
Toimitusjohtaja vuodesta
2013 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 172 919 osaketta, 30 000 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta, 844 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta, 22 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 140 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 266 720 osaketta.

Kalle Hiitola

Teknologiajohtaja

s. 1980

Ylioppilas, Oulunkylän yhteiskoulu

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2013

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 971 675 osaketta ja 1 400 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 364 000 osaketta.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

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

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–

Saara Bergström

Markkinointijohtaja

s. 1979

FM (filosofian maisteri), yhteisöviestintä, markkinoinnin tradenomi

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2014

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 19 596 osaketta, 19 726 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta, 500 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta, 60 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 100 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, Chief Marketing Officer, 2014–

Rovio Entertainment, VP, Marketing & Communications, 2013–2014

Rovio Entertainment, Director, Consumer Engagement, 2011–2013

Nokia, Marketing Manager, Community Management Lead, 2009–2011

Nokia, Online Marketing Manager, 2008–2009

Nokia, Marketing Specialist, 2007–2008

Right Management, Communications Consultant, 2006–2007

Freelance-toimittaja, erinäisiä julkaisuja, 2002–2005

LUOTTAMUSTOIMET:

Suomen Markkinointiliitto, hallituksen jäsen
2017–2020

Neogames, neuvonantaja 2017–

Rovio Entertainment Corp, johtoryhmän
jäsen 2013–2014

Annina Salvén

Talousjohtaja

s. 1988

KTM (kauppatieteiden maisteri)

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2016

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2019 lopussa 48 992 osaketta, 12 631 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta, 12 074 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta, 49 129 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 100 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2018 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, CFO 2016–

Greenstep Oy, CFO Services 2012–2016

Aktia Pankki Oyj, sijoitusneuvoja, 2008–2010 ja 2011–2012

LUOTTAMUSTOIMET:

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

Joonas Viitala

Operatiivinen johtaja

s. 1988

KTM (kauppatieteiden maisteri)

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2018

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2018 lopussa: 1 733 osaketta, 22 990 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta, 42 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 100 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on johtajan valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2018 lopussa: 0.

KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, COO, 2018–

Next Games, Head of Business Development, 2017–2018

Rovio Entertainment Oy, Director Business Development, 2017–2017

Rovio Entertainment Oy, Head of Production Asia / Director Business Development Asia 2015–2016

Rovio Entertainment Oy, Country Director Korea, 2015–2016

Rovio Entertainment Oy, Country Director China, 2013–2014

LUOTTAMUSTOIMET:

Finnish Chamber of Commerce Korea (FINNCHAM), hallituksen jäsen, 2016–2017

Tuotejohtaja Emmi Kuusikko siirtyi muihin tehtäviin helmikuussa 2019.

Ohjausjärjestelmät

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

Sisäinen valvonta

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

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

ja yleisiin hallinto- ja kirjanpitomenettelyihin sisältyy ulkoistettujen toimintojen ja kaikkien merkittävien kumppaneiden kuukausitarkastus.

Riskienhallinta

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

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

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

- Tavoitteet asetetaan liiketoimintamahdollisuudet ja riskit huomioiden

- Jatkuvuuden turvaamiseksi varmistetaan kriittiset toiminnot ja niiden tarvitsemat resurssit
- Riskeistä ja riskienhallinnasta tiedotetaan sidosryhmille Next Gamesin hallinnointiperiaatteiden mukaisesti
- Mahdollisuus väärinkäyttöksiin tai laittomaan toimintaan minimoidaan

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

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

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

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

Taloudellinen raportointi

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

Next Games siirtyi vuonna 2018 suomalaisesta tilinpäätöskäytännöstä (FAS) kansainväliseen tilinpäätöskäytäntöön (IFRS). Next Gamesin talousjohtaja vastaa taloushallinnon prosessien noudattamisesta ja sisäisen valvonnan toimintaympäristöstä. Taloushallinnon sekä sisäisen valvonnan toimintaperiaatteita päivite-

tään tarvittaessa, vähintään vuosittain. Päivitys kattaa taloudellisen raportoinnin sisällön sekä määrääjat.

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

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

Suunnittelu ja tulosraportointi

Next Games asettaa ja seuraa taloudellisia tavoitteita sekä pitkällä että lyhyellä aikavälillä.

Pitkän aikavälin tavoitteet määritellään vastaamaan yhtiön kokonaissmissiota, -visiota, ja -strategiaa. Lyhyen aikavälin tavoitteet luodaan osana vuosittaista suunnitteluprosessia ja tavoitteiden toteutumista seurataan kuukausittain.

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

Yhtiö käyttää roadmap-mallia tunnistaaakseen julkaisujen peliensä ratkaisevia ominaisuuksia ja niiden odotettuja vaikutuksia pelien suorituskykyyn. Samaa roadmap-mallia käytetään uusien pelien kehityksen

suunnittelemiseen ja toteutukseen. Roadmap sisältää aikajanoja, määrääaikoja, taloudellisia tavoitteita sekä vaiheita, joita pelien täytyy käydä läpi siirtyäkseen kehityksessä seuraavaan vaiheeseen.

Next Gamesin tilinpäätös perustuu johdon kuukausiraportointimenettelyyn. Menettelyyn sisältyy tuloksessa tapahtuvien poikkeamien, budjetin, aikaiseman vuoden tuloksen ja liiketoiminnan uusimpien ennusteiden syvälinen analyysi. Menettelyssä tarkastellaan taloudellisia tietoja sekä keskeisiä suorituskykyindikaattoreita, jotka mittaavat operatiivista suorituskykyä niin liiketoimintayksiköiden kuin konsernin tasolla. Tavoitteena on varmistaa, että kaikki taloudellista tai operatiivista suorituskykyä ja taloushallintomenettelyjä koskevat poikkeamat suunnitelmista tunnistetaan ja että niihin reagoidaan tehokkaasti, johdonmukaisesti ja ajantasaisesti.

Tilintarkastus

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

Yhtiön tilintarkastajana toimii tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy. Päävastuullisena tilintarkastajana toimi KHT Tuomas Honkamäki 29.1.2019 saakka, jolloin PricewaterhouseCoopers Oy ilmoitti Next Gamesille nimittäneensä päävastuulliseksi tilintarkastajaksi KHT Jukka Karisen.

Lakisääteisestä tilintarkastuksesta on maksettu palkkioita yhteensä 80 000 euroa. Yhtiö maksoi tilintarkastajalle lisäksi Tilintarkastuslain (1141/2015) 1 luvun 1§:n 2 momentissa tarkoitetuista lausunnoista yhteensä 5 000 euroa sekä palkkioita muista neuvontapalveluista yhteensä 31 000 euroa.

Sisäpiirihallinto

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

Next Gamesin johtotehtävissä koskevia henkilöitä velvoittaa ns. suljettu ikkuna, joka alkaa 30 päivää ennen puolivuotiskatsauksen, liiketoimintakatsauksen tai tilinpäätöstiedotteen tai niihin liittyvien ennakkotietojen julkistamista ja jona aikana kyseiset henkilöt eivät saa käydä kauppaa Next Gamesin arvopapereilla. Suljettu ikkuna koskee myös yhtiön vuosikertomusta. Suljettu ikkuna sisältää sen päivän, jona Next Games on julkistanut edellä mainitut tiedot.

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

Lähipiiritapahtumat

Next Gamesin lähipiiriin kuuluvat tytäryhtiöt, hallituksen jäsenet, toimitusjohtaja, johtoryhmän jäsenet sekä suurimmat osakkeenomistajat. Lähipiiriin kuuluvat myös edellä mainittujen lähipiiriin kuuluvien henkilöiden ja tahojen läheiset perheenjäsenet, jotka ovat lähipiiriksi määritellyn henkilön määräysvallan tai yhteisen määräysvallan alaisia. Yhtiön ja lähipiirin väliset liiketoimet ovat sallittuja, mikäli ne edistävät yhtiön toimintaa, liiketoimet tehdään hyväksyttävien ehdoin sekä markkinaehtoja noudattaen. Lisäksi lähipiiriliiketoimien on noudatettava voimassa olevia lakeja ja määräyksiä.

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

PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS **2019**

Palkitseminen, palkkiot ja kannustimet

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

Hallituksen jäsenten palkitseminen

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

Varsinainen yhtiökokous vahvisti 21.5.2019 hallituksen jäsenten vuosipalkkiot:

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

Palkkio maksetaan käteisenä.

Koska tietyt hallituksen jäsenet eivät muun muassa työnantajayhteisöjensä sääntöjen vuoksi välttämättä saa ottaa vastaan henkilökohtaisia palkkioita, palkkio maksetaan vain niille hallituksen jäsenille, jotka ovat

ilmoittaneet yhtiölle haluavansa vastaanottaa palkkioita toimestaan hallituksen jäsenenä.

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

Toimitusjohtajan palkitseminen

Toimitusjohtajan palkitsemisesta ja muista eduista sekä toimisuhteen muista ehdoista päättää hallitus. Toimitusjohtajan palkitseminen koostuu kiinteästä kuukausipalkasta sekä luontoiseduista kuten puhelin- ja lounasedusta.

Muun johdon palkitseminen

Johtoryhmän muiden jäsenten palkitsemisesta päättää toimitusjohtaja. Johtoryhmän muiden jäsenten palkitseminen koostuu kiinteästä kuukausipalkasta sekä luontoiseduista kuten puhelin- ja lounasedusta.

Johtoryhmän jäsenet ovat heidän työ- tai palvelussuhteidensa päättyessä oikeutettuja palkkaan soveltuvan irtisanomisajan ajalta. Johtoryhmän jäsenet eivät ole oikeutettuja lisäetuihin työ- tai palvelussopimuksen päättyessä. Johtoryhmän jäsenten eläkkeet on järjes-

tetty lakisääteisien eläkevakuutuksin, eikä johtoryhmän jäsenillä ole lisäeläkejärjestelyitä yhtiön kanssa.

Kannustinohjelmat

TULOSPERUSTEINEN KANNUSTINJÄRJESTELMÄ

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

Vuonna 2018 hallitus hyväksyy yhtiön tulosperusteisen kannustinjärjestelmän vuodelle 2019. Yhtiö ei saavut-

tanut liikevoittoa vuonna 2019, joten tulosperusteisesta kannustinjärjestelmästä ei makseta palkkioita.

Osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Next Games laskee liikkeelle vuosittaisen optio-ohjelman, jonka piirissä on koko yhtiön henkilöstö. Yhtiöllä oli vuoden 2019 käytössä viisi (5) osakepohjaista kannustinjärjestelmää. Optioita on mahdollista myöntää yhtiön tai sen tytäryhtiöiden nykyisille tai tuleville työntekijöille, ulkopuolisille konsulteille, johdolle ja hallituksen jäsenille. Optioiden myöntäminen vaatii hallituksen päätöksen. Palkitsemisvaliokunta valmistelee optio-oikeuksien jakamista koskevat asiat pääomaohjelmien mukaisesti.

PÄÄMAOHJELMA 2014

Tammikuussa 2014 Next Games myönsi vuoden 2014 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien optio-oikeuksien yhteenlaskettu määrä on enintään 175 795. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on päättynyt. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi tammikuussa 2015. Kullakin optio-oikeudella voitiin merkitä neljä (4) Next Gamesin uutta osaketta hintaan 1,97 euroa (epäsuora merkintahinta 0,49 euroa), lukuun ottamatta tiettyjä optio-oikeuksia, jotka on myönnetty toimitusjohtajalle

ja tietyille yhtiön ulkopuolisille konsulteille, joiden osalta merkintähinta on 0,01 euroa kultakin neljältä osakkeelta. Katsastuskauden aikana käytettiin 22 856 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2014 merkittiin 91 424 uutta osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyi 31.12.2019. Käyttämättömät optio-oikeudet ovat rauenneet merkintäajan päätyttyä.

PÄÄMAOHJELMA 2015

Lokakuussa 2015 Next Games myönsi vuoden 2015 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien optio-oikeuksien yhteenlaskettu määrä on enintään 183 182. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on päättynyt. Optio-ohjelman merkintä aikataulu on yksilöllinen ja alkoi lokakuussa 2016. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä neljä (4) Next Gamesin uutta osaketta hintaan 2,66–5,10 euroa (epäsuora merkintähinta 0,67–1,28 euroa). Katsastuskauden aikana käytettiin 20 265 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2015 merkittiin 101 060 uutta osaketta. Tarkastelukauden lopussa 31.12.2019 oli käyttämättä 92 494 optio-oikeutta, joka vastaa 369 976 osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2021.

PÄÄMAOHJELMA 2017

Helmikuussa 2017 Next Games myönsi vuoden 2017 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 350 000 osaketta. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on päättynyt. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi helmikuussa 2018. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next

Gamesin osakkeen hintaan 1,14 euroa–7,90 euroa. Hallituksella on oikeus muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintahinnasta. Katsastuskauden aikana ei käytetty optio-oikeuksia (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2017 ei merkattu uusia osakkeita. Tarkastelukauden lopussa 31.12.2019 oli käyttämättä 208 433 optio-oikeutta, joka vastaa 208 433 osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2023.

PÄÄMAOHJELMA 2018

Heinäkuussa 2018 Next Games myönsi vuoden 2018 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 730 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota sai myöntää 15.1.2019 asti.

Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi heinäkuussa 2019.

Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 1,14 euroa. Katsastuskauden aikana ei käytetty optio-oikeuksia (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2018 ei merkattu uusia osakkeita. Tarkastelukauden lopussa 31.12.2019 oli käyttämättä 504 906 optio-oikeutta, joka vastaa 504 906 osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2023.

PÄÄMAOHJELMA 2019

Heinäkuussa 2019 Next Games myönsi vuoden 2019 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään

925 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota saa myöntää 21.11.2020 asti. Vuonna 2019 myönnettiin 835 376 optiota, ohjelmasta on myöntämättä 89 624 optiota.

Optio-ohjelman merkintä aikataulu on yksilöllinen ja alkaa heinäkuussa 2020.

Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 0,85-1,38 euroa. Hallituksella on oikeus muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintahinnasta. Osakkeiden merkintäaika ohjelmalle ei alkanut katsauskaudella, joten optio-oikeutta joiden nojalla olisi merkitty uusia osakkeita ei käytetty. Tarkastelukauden lopussa 31.12.2019 oli käyttämättä 835 376 optio-oikeutta, joka vastaa 835 376 osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2024.

Kaikki Next Gamesin työntekijät, joiden koeaika päättyi vuoden 2019 loppuun mennessä, ovat optionhaltijoita. Yhtiö aikoo jatkossakin jakaa optio-oikeuksia kaikille uusille työntekijöille koeajan päätyttyä pitkän aikavälin kannustimena.

Jollei hallitus toisin päättä, optio-oikeudet annetaan saajille vastikkeetta, ja osakkeiden merkintähinta määritellään kussakin pääomaohjelmassa. 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 erillistä korvausta. Jos optionhaltijalla, jonka työ- tai palvelussuhde Next Gamesiin on päättynyt, on osakemerkintään oikeuttavia optio-oikeuksia, on hänellä oikeus käyttää nämä optio-oikeudet osakemerkintään 30 päivän kuluessa työ- tai palvelussuhteen päättymispäivästä, minkä jälkeen optio-oikeudet automaattisesti palautuvat yhtiölle ilman erillistä korvausta.

Vuonna 2019 Suomen arvopaperirekisteriin merkittiin optio-oikeuksien perusteella 114 480 uutta osaketta. Jokaisen merkitsijän osakkeiden merkintähinta määriteltiin pääomaohjelman ja optiosopimuksen mukaisesti.

KOHDENNETTU OSAKEANTI

Yhtiö pyrkii järjestämään työntekijöille kohdennetun osakeannin joka vuosi edellisen vuoden tilinpäätöksen julkaisun jälkeen. Tilikaudella 2019 kohdennettua osakeantia ei järjestetty.

Palkka- ja palkkioselvitys

Next Gamesin hallituksen jäsenille maksetut palkkiot 2018–2019

EUR tuhatta	Palkkio työstä hallituksessa 2018	Palkkio työstä hallituksessa 2019	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2018	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2019
Petri Niemi	54	59	-	-
Jari Ovaskainen	-	-	-	-
Peter Levin	30	30	-	-
Xenophon Lategan (hallituksen jäsen 21.5.2019 alkaen)	-	12,5	11,5	20
Elina Anckar (hallituksen jäsen 21.5.2019 alkaen)	-	17,5	-	-
Nicholas Seibert (hallituksen jäsen 25.9.2019 alkaen)	-	-	-	-
Joakim Achrén (hallituksen jäsen 25.9.2019 saakka)	30	27,5	-	-
Paul Rehrig (hallituksen jäsen 21.5.2019 saakka)	-	-	-	-
Philip Sanderson (hallituksen jäsen 21.5.2019 saakka)	17	30	-	-

TOIMITUSJOHTAJALLE MAKSETUT PALKAT JA ANNETUT OPTIO-OIKEUDET 2018–2019

EUR tuhatta	Palkka 2018	Palkka 2019	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2018	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2019
Toimitusjohtaja	238	236	22,5	163,3

MUULLE JOHDOLLE MAKSETUT PALKAT JA ANNETUT OPTIO-OIKEUDET 2018–2019

EUR tuhatta	Palkka 2018	Palkka 2019	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2018	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2019
Johtoryhmä	609	590	113	489



NEXT GAMES OYJ

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JA TILINPÄÄTÖS

31.12.2019 | PÄÄTTYVÄLTÄ TILIKAUDELTA

SISÄLTÖ

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS	44	KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT	69	4 Yrityssostot ja Investoinnit	82	EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS	102
KONSERNITILINPÄÄTÖS	65	1 Laadintaperiaatteet	69	4.1 Liikearvo	82	Emoyhtiön tuloslaskelma	102
Konsernin laaja tuloslaskelma	65	1.1 Laatimisperusta	69	4.2 Aineettomat hyödykkeet	83	Emoyhtiön tase	103
Konsernitase	66	1.2 Laskentastandardien muutokset	70	4.3 Aineelliset hyödykkeet	85	Emoyhtiön rahoituslaskelma	105
Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta	67	1.3 Uudet standardit ja tulkinnat	70	5 Konsernin pääoma ja riskit	87	Emoyhtiön liitetiedot	106
Konsernin rahavirtalaskelma	68	1.4 Konsolidointiperiaatteet	71	5.1 Pääomariskien hallinta	87	HALLITUKSEN ALLEKIRJOITUKSET	112
		1.5 Segmentti-informaatio	71	5.2 Rahoitusriskien hallinta	88	TILINTARKASTUSKERTOMUS	114
		1.6 Arvionvaraiset erät tilinpäätöksessä	71	5.3 Omaa pääomaa koskevat tiedot	90		
		2 Liiketulos	72	5.4 Rahoitusvelat	94		
		2.1 Myynnin tuloutus	72	5.5 Vuokrasopimusvelat	94		
		2.2 Liiketoiminnan muut tuotot ja avustukset	74	5.6 Rahoitustuotot ja -kulut	95		
		2.3 Kulut	74	5.7 Työsuhde-etuuksista aiheutuvat velvoitteet	96		
		3 Liiketoiminnan varat ja velat	77	5.8 Rahavarat	97		
		3.1 Tuloennakot (Myyntitulojen jaksotus)	77	6 Muut liitteet	98		
		3.2 Myyntisaamiset ja muut saamiset	78	6.1 Lähipiiritapahtumat	98		
		3.3 Ostovelat ja muut velat	79	6.2 Vastuusitoumukset ja ehdolliset velat	99		
		3.4 Laskennalliset verosaamiset ja -velat	80	6.3 Tuloverot	99		
				6.4 Johdon palkitseminen	100		
				6.5 Tapahtumat tilikauden jälkeen	101		

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

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

Hyvän vastaanoton saaneiden The Walking Dead -peliensä ansiosta, Next Games on suunnannäyttävä omassa kategoriassaan. Yhtiön ensimmäinen The Walking Dead -lisenssiin perustuva peli julkaistiin vuonna 2015 ja kesällä 2018 yhtiö julkaisi The Walking Dead: Our World -pelin, joka käyttää viimeisintä lisätyn todellisuuden (augmented reality, AR) -teknologiaa ja lokaatiopohjaista teknologiaa, kumppaninaan Google Maps. Tällä hetkellä Next Games kehittää useaa viihdebrändilisensseihin perustuvaa peliä, kuten Blade Runner Nexus -peliä, joka perustuu suosittuihin Blade Runner -elokuvaan sekä Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuvaa mobiilipeliä.

Vuosi 2019 lyhyesti

Next Gamesin operatiivinen tulos (EBIT) parani 9,5 miljoonaa euroa vuonna 2019, vaikka liikevaihto laski 1,6%. Liikevaihto oli 34,7 (35,2) miljoonaa ja konserni on onnistunut pitämään liikevaihdon yli 30 miljoonan euron tasolla jo neljä vuotta peräkkäin. Liikevaihto muodostui konsernin kahdesta julkaistusta tuotteesta, The Walking Dead: Our Worldista ja The Walking Dead: No Man's Landista. Vuoden 2019 aikana konserni ei julkaissut uusia tuotteita markkinoille, kun Blade Runner Nexus -pelin kehitys ja testaus jatkui vuodelle 2020.

Konsernin julkaisutoiminta, eli julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun menoilla, kääntyi kannattavaksi vuoden 2019 aikana. Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli 3,8 (-4,5) miljoonaa euroa. Koska Next Games jatkoi panostamista uusien tuotteiden ja teknologian kehitykseen, ja julkaisutoiminnan tuotot eivät riittäneet kattamaan tuotekehitystoiminnan kuluja kokonaisuudessaan, koko konsernin käyttökate (EBITDA) oli -3,5 (-14,8) miljoonaa euroa.

Operatiivisen tuloksen parantumiseen vaikutti vuoden 2019 aikana toteutettu suunnanmuutosprojekti, jonka myötä toimintaa tehostettiin ja konserni onnistui leikkaamaan kulunsa uudelle, alemmalle tasolle. Konsernin näkemyksen mukaan, sillä on jatkossa hyvät mahdollisuudet edelleen tehostaa toimintaansa työskentelemällä entistä yhtenäisemmin, sekä hyödyntämällä jaettua infrastruktuuria yhä tehokkaammin. Konserni vahvisti syyskuussa omaa pääomaa, kassaa ja tasetta onnistuneella 8 miljoonan euron merkintä-oikeusannilla.

Taloudelliseen kehitykseen vuonna 2019 vaikuttivat myös toimintaympäristöön liittyvät ulkoiset tekijät. Next Gamesin kannalta myönteistä on ollut vuonna 2019 Yhdysvaltojen markkinan kasvu suurimmaksi pelimarkkinaksi liikevaihdolla mitattuna, ohittaen Kiinan. Markkinan kasvua on kuitenkin hidastanut pelaajahankintahintojen nousu, mikä on tärkeä vaikuttava seikka, kun yhtiö tutkii mahdollisuuksia kasvattaa peliensä käyttäjämääriä. Hintojen nousun myötä takaisinmaksuajat markkinointi-investoinneille pitenevät, mikä asettaa paineita pelien suorituskyvylle ja vaatii konsernilta pääomaa sekä riskinottoa.

Tärkeimmät tapahtumat tilikaudella

- » Kolmivaiheinen suunnanmuutosprojekti saatiin onnistuneesti päätökseen
- » Onnistuneella merkintäoikeusannilla kerättiin 8 miljoonan euron bruttovarat
- » Business Finlandilta saatiin 2 miljoonan euron avustus tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämiseen
- » Next Games ryhtyi yhteistyöhön Netflixin kanssa ja aloitti hittisarja Stranger Things -mobiilipelin kehittämisen
- » The Walking Dead: Our World voitti kolme kansainvälistä Webby-palkintoa teknisestä ja lisätyn todellisuuden toteutuksesta
- » Next Gamesin Game Developer Academy käynnistyi. Academy on koulutusohjelma opiskelijoille ja ohjelmoijille, jotka haluavat päästä pelialalle.

Avainluvut

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Bruttokate	19 688	21 294
Käyttökate (EBITDA)	-3 468	- 14 750
Liikevoitto / tappio (EBIT)	-7 436	-16 914
Oikaistu liikevoitto/ tappio	-3 965	-13 778
Laimentamaton osakekohtainen tulos, EUR	-0,41	-0,99
Laimennettu osakekohtainen tulos, EUR	-0,41	-0,99

%	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Bruttokateprosentti	57 %	60 %
Käyttökateprosentti	-10 %	-42 %
Liiketulosprosentti	-21 %	-48 %
Oikaistu liiketulosprosentti	-11 %	-39 %

Pelien kehitys

Vuoden 2019 aikana konsernilla oli kaksi liikevaihtoa tuottavaa peliä, The Walking Dead: No Man’s Land sekä The Walking Dead: Our World. Tämän lisäksi Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuva peli siirtyi tuotantovaiheeseen ja Blade Runner Nexus palautettiin tuotantovaiheeseen neljännen neljänneksen aikana. Vuoden 2019 lopussa 13 % työntekijöistä

työskenteli The Walking Dead: No Man’s Land -pelin parissa (14 % vuonna 2018), 23 % The Walking Dead: Our World -pelin parissa (24 % vuonna 2018) ja 51 % tuotekehityksen parissa (49 % vuonna 2018). Noin 12 % työntekijöistä työskenteli hallinnossa (13 % vuonna 2018).

Uusien tuotteiden ja teknologian kehityksen parissa työskenteli yli puolet konsernin henkilöstöstä vuonna 2019. Tulosta rasittavat tuotekehityspanostukset ylittävät konsernin julkaisutoiminnan tuloksen, minkä vuoksi konsernin operatiivinen tulos jäi tappiolliseksi vuoden 2019 aikana.

Next Games on osana tavanomaista liiketoimintaa tutkinut useita eri lisenssejä mahdollisia tulevaisuuden

projekteja silmällä pitäen merkittävien kansainvälisten lisenssienhaltijoiden kanssa. Liikevaihdon kasvattamiseksi konserni on myös aktiivisesti kehittänyt mainos-tulomalliaan. Lisäksi konserni on ensimmäisen vuosi-puoliskon aikana pilotoinut innovatiivista lokaatiopoh-jaista mainosratkaisua Our Worldissa alan merkittävän kansainvälisen toimijan kanssa lupaavin alustavin tuloksin.

JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Bruttokate	19 668	21 294
Myyntin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Julkaisutoiminnan poistot	1 693	1 030
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	3 767	-4 452

YHTIÖN PELIEN YHDISTETYT KESKEISET OPERATIIVISET TUNNUSLUVUT

	10-12/2019	07-09/2019	04-06/2019	01-03/2019	10-12/2018
Bruttomyynti, EUR tuhatta	8 178	7 864	8 971	9 536	11 552
DAU	303 847	295 509	349 993	441 735	482 814
MAU	1 267 688	1 013 796	1 161 302	1 670 936	1 505 995
ARPPU (USD)	0,33	0,29	0,30	0,27	0,30
ARPPU (EUR)	0,29	0,27	0,29	0,24	0,27

Kauden bruttomyyntin kohdistukset on päivitetty liittyen mainosmyyntin tuloutukseen, sekä valuuttakurssikorjauksiin. Korjaukset eivät vaikuta yhtiön liikevaihtoon.

Konsernin julkaisutoiminta, eli julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun menoilla, kääntyi kannattavaksi vuoden 2019 aikana. Julkaisu-

toiminnan käyttökate oli 3,8 (-4,5) miljoonaa euroa. Pelien yhdistetty käyttäjämäärä laski 23,5 % vuodesta 2018, kun taas keskimääräinen tulo käyttäjää kohden nousi 24 %.

Pelien kehitysvaiheet

31.12.2019



Julkaistut pelit

THE WALKING DEAD: NO MAN’S LAND

Pelin keskimääräinen liikevaihto päivittäistä käyttäjää kohden (ARPDau) kasvoi noin 6 % ja oli keskimäärin 0,22 euroa vuoden 2019 aikana. Aktiivisten päivittäisten käyttäjien määrä laski edellisvuodesta.

Tiimi onnistui tavoitteessaan säilyttää pelin liikevaihdon vakaalla tasolla ja pitää peli itsenäisesti kannattavana.

TWD: No Man's Land	Q4/2019	Q3/2019	Q2/2019	Q1/2019	Q4/2018
Bruttomyynti, EUR tuhatta	4 244	3 366	3 753	4 547	5 727
DAU	183 087	162 940	189 852	225 048	253 339
MAU	651 104	479 144	539 948	669 181	728 296
ARPDau (USD)	0,27	0,23	0,24	0,25	0,28
ARPDau (EUR)	0,25	0,21	0,22	0,22	0,25

THE WALKING DEAD: OUR WORLD

Our World -peli teki joulukuussa 2019 jälleen uuden ARPDau-ennätyksen 0,41 euroa. Huolimatta ARPDau noususta, pelin käyttäjämääriä ei pystytty kasvattamaan, sillä pelin retentiossa esiintyi haasteita. Tämän johdosta markkinointi-investointien taso oli liikevaihtoon nähden yhtiön tavoitetasoa korkeammalla ja sillä oli vaikutus sekä pelin, että yhtiön julkaisutoiminnan

kokonaiskannattavuuteen. Pelin lanseeraukseen käytetyt markkinointi-investoinnit maksoivat itsensä takaisin elokuussa 2019 ja peli on pysynyt itsenäisenä projektina kannattavana koko vuoden 2019. Our World -peliin lisättiin No Man’s Landissa jo implementoidut tavanomaiset videomainokset kesäkuun 2019 puolessa välissä.

TWD: Our World	Q4/2019	Q3/2019	Q2/2019	Q1/2019	Q4/2018
Bruttomyynti, EUR tuhatta	3 906	4 473	4 849	4 961	5 793
DAU	114 367	127 078	154 936	210 693	222 943
MAU	591 469	528 751	602 486	982 345	758 542
ARPDau (USD)	0,40	0,40	0,37	0,29	0,31
ARPDau (EUR)	0,38	0,36	0,35	0,26	0,28

Mainokset lisättiin Our World -peliin Q2 2019. Kauden bruttomyyntiin kohdistukset on päivitetty liittyen mainosmyyntin tuloutukseen, sekä valuuttakurssikorjauksiin. Korjaukset eivät vaikuta yhtiön liikevaihtoon.

Kehitteillä olevat pelit

BLADE RUNNER NEXUS

Blade Runner Nexus -peliä on kehitetty koko vuoden 2019 ajan. Tavoitteena oli julkaista peli vuoden 2019 aikana, mutta julkaisua lykättiin testitulosten perusteella. Vuoden 2019 neljännän neljänneksen aikana yhtiö päätti palauttaa pelin tuotantovaiheeseen, sillä peli ei saavuttanut yhtiön näkemyksen mukaan vaadittavia tavoitteita koemarkkinoinnin jatkamiseksi vielä tässä vaiheessa. Kehityksessä on keskitytty pelin ominaisuuksien ja laadun parantamiseen, ja pelin edistymistä on jatkuvasti testattu. Uudet testitulokset ovat osoittaneet huomattavaa parannusta keskeisissä tunnusluvuissa ja pelin kehitys jatkuu edelleen.

STRANGER THINGS

Kehitteillä oleva Netflixin Stranger Things -sarjaan perustuva peli eteni vuonna 2019 tuotantovaiheeseen. Pelitiimi on vuoden 2019 aikana kasvanut optimaaliseen kokoon pelinkehityksen loppuun viemiseksi. Pelin kehitys ja testaukset etenevät suunnitellusti ja tavoitteena on julkaista peli alkuperäisen aikataulun mukaisesti vuonna 2020.

Tuotekehitystoiminnan uudistus

Vuonna 2019 Next Games panosti pelien kehityksen toimintamallin uudistamiseen osana suunnanmuutosprojektia. Uuden toimintamallin tavoitteena on lyhentää pelien tuotantoaikoja ja pienentää pelinkehityksen eri vaiheiden riskiä. Yksi päätavoitteista yhtiölle oli kasvattaa koodin ja erilaisten komponenttien uudelleenkäyttöä eri projektien välillä ja laventaa yhtiön pelien välillä jaettua yhteistä infrastruktuuria. Koska yhtiö on investoinut oman teknologia-alustansa rakentamiseen, tehokas uudelleenkäyttö on mahdollista laajalla mittakaavalla.

Jaettujen komponenttien käyttö on tehokas tapa vaikuttaa pelien tuotantoaikoihin, mutta myös tuotantokustannuksiin, esimerkiksi tiimin pienemmän koon kautta. Tiimit voivat lähes täysin keskittyä pelikohtaisten toiminnallisuuksien rakentamiseen, kun kaikissa peleissä tarvittavat perustoiminnallisuudet, kuten esimerkiksi erilaiset tekniset integraatiot tai viestintämenetelmät, joita jokaisessa pelissä tarvitaan, saadaan valmiina.

Jaettuja komponentteja voivat olla muiden muassa:

- » **Tekniset integraatiot:** Esimerkiksi palvelin-, analytiikka-alusta- tai sovelluskauppayhteys
- » **Transaktiot:** Esimerkiksi ostotapahtumat tai pelaajan edistyminen pelissä

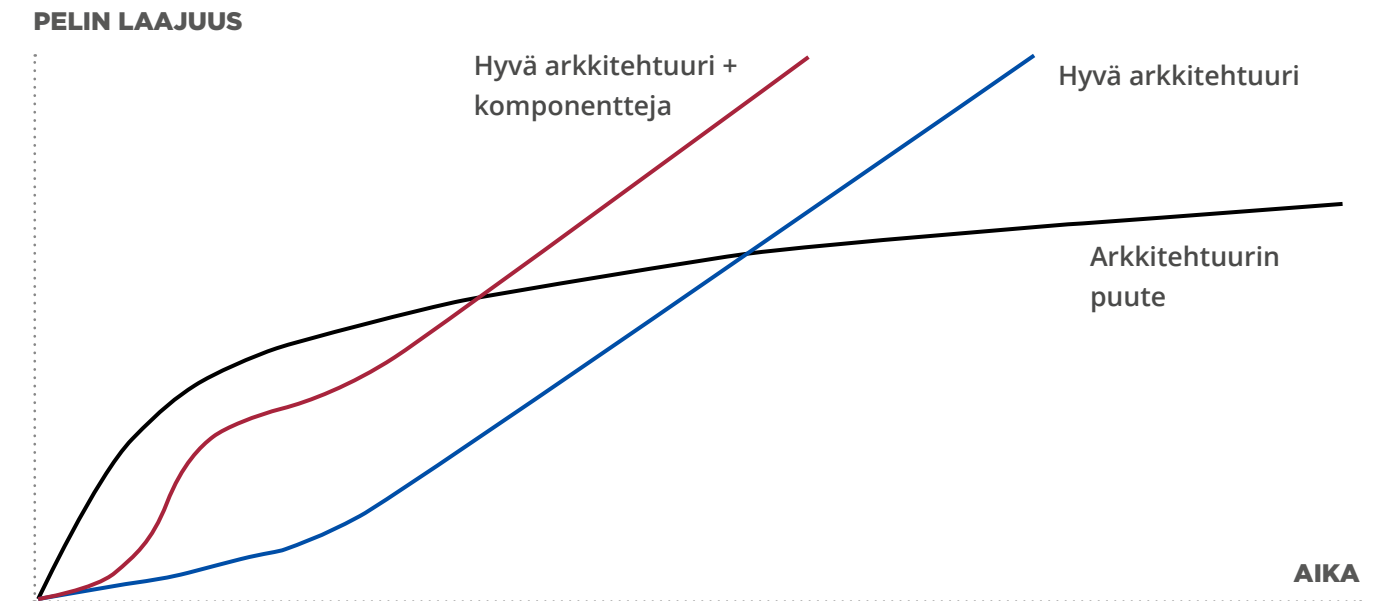
- » **Viestintämenetelmät:** Esimerkiksi pelin chat-toiminto tai pelaajien tulossijoitusten (leaderboard ranking) esittäminen
- » **Varastointi:** Esimerkiksi pelaajan saavuttamat tasot tai pelin sisäisten hyödykkeiden ja valuuttasaldon raportointi
- » **Julkaisutoiminnan työkalut:** Esimerkiksi pelin sisäisten tarjousten ja tapahtumien operointi

Vuoden 2019 aikana on tuotettu yhteensä 14 jaettua komponenttia, joista kaikki ovat olleet projektien käytössä. Näitä komponentteja on pääasiallisesti ryhdytty hyödyntämään uusissa projekteissa, mutta joitakin myös jo julkaistuissa peleissä:

- » No Man's Land – 1 komponentti
- » Our World – 5 komponenttia
- » Blade Runner – 5 komponenttia
- » Stranger Things – 12 komponenttia
- » Prototyypit – keskimäärin 8–12 komponenttia

Seuraavien kahden–kolmen vuoden aikavälillä konsernin tavoitteena on jatkaa jaettujen komponenttien tuottamista ja jopa tuplata niiden määrä nykyisestä. Pitkällä aikavälillä on mahdollista saavuttaa huomattavia tehokkuusetuja ja säästöjä esimerkiksi tuotantoajoissa. Jaettujen komponenttien hyödynnettävyys on pelikohtaista ja kaikissa peleissä ei ole mahdollisuutta hyödyntää maksimimäärää komponentteja.

Teknisen arkkitehtuurin ja uudelleenkäytettävien komponenttien vaikutus pelin kehitysnopeuteen



Näkymät vuodelle 2020

Next Games arvioi liikevaihdon kasvavan maltillisesti vuonna 2020. Mahdollinen kasvu painottuu vuoden 2020 toiselle puoliskolle. Yhtiö uskoo julkaisutoimintansa pysyvän kannattavana käyttökatteella (EBITDA) mitattuna. Yhtiö odottaa, että sen jo julkaistut pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai laskevalla trendillä.

NÄKYMIIEN PERUSTA

Näkymien perustana on arvio, että Next Games julkaisee vuoden 2020 aikana yksi tai kaksi peliä. Liikevaihdon kasvuennuste perustuu yhtiön arvioon uusien tuotteiden menestyksestä.

Osinko- politiikka

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

Hallituksen voitonjakoehdotus

Alla olevassa taulukossa on esitetty emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2019 ja 31.12.2018. Jakokelpoiset varat 31.12.2019 olivat 13,8 miljoonaa euroa, josta -9,5 miljoonaa euroa koostui 31.12.2019 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2019

päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa.

JAKOKELPOINEN OMA PÄÄOMA, EMOYHTIÖ

EUR tuhatta	2019	2018
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 410	53 335
Kertyneet voittovarot	-38 116	-16 477
Tilikauden voitto	-9 457	-21 638
Vapaa oma pääoma	13 837	15 220
Yhteensä	13 830	15 213

TALOUDELLINEN KATSAUS

Liikevaihdon kehitys

Vuonna 2019 Next Gamesin liikevaihto oli 34,7 miljoonaa euroa (35,2), laskua edelliseen vuoteen verrattuna oli 1,6 %. Suurimmat maat liikevaihdolla mitattuna olivat Yhdysvallat (45 %), Saksa (10 %) ja Japani (8 %). Pohjois-Amerikan alueella liikevaihto kasvoi 12 %, EU-alueen liikevaihto laski 7 %, ja muiden alueiden, kuten Aasian liikevaihto laski 18 %. Kiinan markkinalle

ei julkaistu pelejä vuonna 2019. Suurin osa liikevaihdosta 94% (94%) muodostui pelin sisäisistä ostoksista ja 6% (6%) muodostui mainostuloista. Alustakohtaisen liikevaihdon jakautumisessa ei ollut muutosta edellisvuoteen; Applen App Store ja Google Play -sovelluskauppojen välillä liikevaihto jakautui tasan, 50 % kummastakin.

LIIKEVAIHTO 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Tuloennakoiden muutos	-503	544
Bruttomyynti	34 198	35 789

LIIKEVAIHTO MARKKINA-ALUEITTAIN 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	Osuus liikevaihdesta, %	1.1.–31.12.2018	Osuus liikevaihdesta, %
Liikevaihto alueittain	34 701	100 %	35 245	100 %
Pohjois-Amerikka	16 657	48 %	16 918	48 %
EU	9 716	28 %	10 221	29 %
Suomi	347	1 %	352	1 %
Muut	7 981	23 %	7 754	22 %

LIIKEVAIHTO LÄHTEITTÄIN

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	Osuus liikevaihdesta, %	1.1.–31.12.2018	Osuus liikevaihdesta, %
Liikevaihto	34 701	100 %	35 245	100 %
Liikevaihto lähteittäin				
Pelien sisäiset ostokset (IAP)	32 675	94 %	32 994	94 %
Mainosmyynti (ADS)	2 026	6 %	2 251	6 %

LIIKEVAIHTO ALUSTAKOHTAISESTI 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	Osuus liikevaihdesta, %	1.1.–31.12.2018	Osuus liikevaihdesta, %
Liikevaihto	34 701	100 %	35 245	100 %
iOS	17 351	50 %	17 954	51 %
Android	17 351	50 %	17 291	49 %

Android ja iOS liikevaihto jakautui tasan 50 % - 50 % vuonna 2019

Konsernin liiketulos vuonna 2019 oli -7,4 (-16,9) miljoonaa euroa. Liiketulokseen edellisenä vuotena vaikutti merkittävästi The Walking Dead: Our World -pelin maailmanlaajuinen julkaisu heinäkuussa 2018, jonka seurauksena konserni investoi merkittävästi pelin markkinointiin. Liiketuloksen parantumiseen vaikutti vuoden 2019 aikana toteutettu suunnanmuutosprojekti, jonka myötä toimintaa tehostettiin ja konserni onnistui leikkaamaan kulunsa uudelle, alemmalle tasolle. Tilikauden tappio oli -8,3 (-18,0) miljoonaa

euroa. Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,2 (0,1) miljoonaa euroa ja osuus osakkuusyhtiöiden tappiosta -0,2 (-0,1) miljoonaa euroa. Tilikauden verot olivat -0,5 (-1,2) miljoonaa euroa johtuen pääasiassa laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,41 (-0,99) euroa.

Rahavirta, rahoitus ja tase

Taseen loppusumma vuonna 2019 oli 34,6 (36,5) miljoonaa euroa. Omavaraisuusaste parani ja oli 65 % (63 %).

TASEEN AVAINLUVUT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Pitkäaikaiset varat	21 734	22 829
Lyhytaikaiset varat	12 907	13 646
Varat yhteensä	34 641	36 475
Oma pääoma	22 837	22 876
Pitkäaikaiset velat	3 669	4 663
Lyhytaikaiset velat	8 135	8 936
Velat yhteensä	11 804	13 599
Oma pääoma ja velat yhteensä	34 641	36 475

EUR tuhatta	2019	2018
Omavaraisuusaste %	65 %	63 %

Tilikauden 2019 lopussa rahat- ja pankkisaamiset nousivat 0,4 miljoonaa euroa ja olivat 7,7 (7,3) miljoonaa euroa verrattuna edellisen tilikauden loppuun. Yhtiöllä on myös 3 miljoonan euron käyttämätön luottolimiitti. Konserni rahoittaa toimintaansa pääasiassa oman pääoman ehtoisella rahoituksella sekä liiketoiminnasta tulevilla tuotoilla. Yhtiö on saanut myös valtiollista Business Finland -tukea ja lainaa.

Liiketoiminnan nettorahavirta vuonna 2019 oli -3,6 (-12,0) miljoonaa euroa. Rahavirtaan vaikutti nettokäyttöpääoman kehitys ja pidennetyt maksuajat. Lisäksi liiketoiminnan rahavirtaan vaikutti tuloksen huomattava parannus vuonna 2019.

Rahoituksen rahavirta oli 6,6 (-0,6) miljoonaa euroa. Rahoituksen rahavirtaan vertailukauteen nähden vaikutti eniten lokakuussa suoritettu merkintäoikeusanti 8 miljoonaa euroa, sekä IFRS 16 mukaiset leasing vuokramaksut -1,2 (-0,6) miljoonaa euroa.

Vuonna 2019 Next Gamesille myönnettiin Business Finlandin kahden miljoonan euron avustus tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämistä koskevaan projektiin. Projekti alkoi joulukuussa 2019 ja sen arvioidaan päättyvän viimeistään 30.9.2021. Projektissa on neljä vaihetta ja Business Finland maksaa rahoituksen raportoitujen kustannusten ja projektin etenemisen perusteella neljässä erässä.

Selvitys tutkimus- ja kehitystoiminnasta

Konsernin suorat tutkimus ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät panostukset 2019 olivat 6,6 (7,5) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen.

Vuoden 2019 aikana Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 2,4 (5,0) miljoonaa euroa. Pelinkehitys sekä muu tutkimus- ja kehitystoiminta sijoittuu Helsinkiin.

TUOTEKEHITYKSEN KULUT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Henkilöstökulut	-4 331	-4 499
Ulkopuoliset palvelut	-467	-4 163
Poistot	-1 341	-725
Osakeperusteiset maksut	-285	-718
Kohdennetut yleiskustannukset	-2 522	-2 400
Aktivoinnit	2 377	4 965
Yhteensä	-6 570	-7 541
Osuus liikevaihdosta, %	-19 %	-21 %

Lisätiedot tutkimus ja kehitystoiminnasta löytyvät tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 2.3

MUUT KUIN TALOUDELLISET TUNNUSLUVUT

Henkilöstö

Vuoden 2019 lopussa Next Gamesilla oli 107 (140) työntekijää, jotka edustivat 24 (20) kansallisuutta. Työntekijöistä 75 % (79 %) on miehiä ja 25 % (21%)

naisia. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä vuonna 2019 oli 106 henkilöä (135).

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Palkat	5 036	5 088
Muut henkilösivukulut	136	137
Osakeperusteiset maksut	527	1 483
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	836	929
Yhteensä	6 535	7 636

Lisätiedot löytyvät tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 5.7

Yhtiökokoukset

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

YLIMÄÄRÄINEN YHTIÖKOKOUS

Next Games Oyj:n 25.9.2019 pidetty ylimääräinen yhtiökokous valitsi Nicholas Seibertin Next Games Oyj:n hallitukseen Joakim Achrénin tilalle.

VARSINAINEN YHTIÖKOKOUS

Next Games Oyj:n 21.5.2019 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa vahvistettiin vuoden 2018 tilinpäätös. Yhtiökokous vapautti hallituksen ja toimitusjohtajan vastuusta tilikaudelta 1.1.-31.12.2018. Yhtiökokous valitsi hallituksen jäsenet ja tilintarkastajan. Yhtiökokous vahvisti hallituksen puheenjohtajan palkkioksi 4 500 euroa kuukaudessa ja hallituksen muiden jäsenten palkkioksi 2 500 euroa kuukaudessa, jonka lisäksi tarkastusvaliokunnan ja palkitsemisvaliokunnan jäsenille maksetaan 1 000 euroa kustakin valiokunnan kokouksesta. Yhtiökokous päätti hallituksen esityksen mukaisesti ettei vuodelta 2018 jaeta osinkoa.

Voimassa olevat valtuutukset

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa hallituksen päättämään yhdestä tai useammasta suunnatusta maksullisesta osakeannista. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 1 900 000 osaketta. Hallitus voi valtuutuksen perusteella päättää osakeannista suunnatusti, eli osakkeenomistajien merkintäoikeudesta poiketen edellyttäen, että siihen on yhtiön kannalta painava taloudellinen syy, mukaan lukien osakkeiden antaminen mahdollisten yritysostojen ja muiden yritysjärjestelyjen toteuttamiseksi, tai uusien lisenssien hankkiminen osakevastiketta vastaan. Hallituksella on valtuutuksen perusteella oikeus päättää osakeannin muista ehdoista. Valtuutus on voimassa viiden vuoden ajan sen myöntämispäivästä eli 23.2.2022 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous 21.5.2019 valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen hankkimisesta yhdessä tai useammassa erässä. Osakkeita voidaan hankkia yhtiön pääomarakenteen kehittämiseksi, yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muutoin edelleen luovutetta-

viksi tai mitätöitäviksi. Valtuutus on voimassa 21.11.2020 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous 21.5.2019 valtuutti hallituksen päättämään osakeannista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta esimerkiksi yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, vastikkeeksi uusista lisensseistä, strategisten kumppanuuksien luomiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muihin hallituksen päättämiin tarkoituksiin. Valtuutuksen nojalla hallitus voi päättää korkeintaan 1 800 000 osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi voidaan valtuutuksen nojalla antaa kuitenkin enintään 925 000 osaketta. Valtuutus sisältää oikeuden päättää osakeanneista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Valtuutus on voimassa 21.11.2020 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutuksesta on käytetty 835 376 osaketta ja jäljellä on 964 624 osaketta.

Ylimääräinen yhtiökokous 25.9.2019 päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättämään osakkeiden antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan yhdessä tai useammassa erässä antaa enintään 10 000 000 osaketta, joka vastaa noin 53,7 prosenttia Yhtiön kaikista rekisteröidyistä osakkeista. Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai Yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Osakeanti toteutettaisiin osakkeenomistajien merkintäetuoikeuden mukaisesti eli uudet osakkeet annettaisiin Yhtiön osakkeenomistajien merkittäväksi siinä suhteessa kuin he ennestään omistavat Yhtiön osakkeita. Hallituksella on oikeus päättää kaikista muista osakkeiden antamisen ehdoista. Valtuutus on voimassa seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättymiseen asti. Valtuutus ei kumoa aiempia valtuutuksia, joiden nojalla hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutuksesta on käytetty 9 298 430 osaketta ja jäljellä on 701 570 osaketta.

Ylimääräinen yhtiökokous 25.9.2019 päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti valtuuttaa hallituksen päättä-

mään osakeannista ja/tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan yhdessä tai useammassa erässä antaa enintään 1 500 000 osaketta, joka vastaa noin 8,1 prosenttia Yhtiön kaikista rekisteröidyistä osakkeista yhtiökokouskutsun päivämääränä. Osakeanti ja/tai optio-oikeuksien antaminen voidaan toteuttaa osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Valtuutuksen perusteella osakkeita ja/tai optio-oikeuksia voidaan antaa Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi. Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai Yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Hallituksella on oikeus päättää kaikista muista osakkeiden ja/tai optio-oikeuksien antamisen ehdoista. Valtuutus on voimassa 25.9.2024 asti. Valtuutus ei kumoa aiempia valtuutuksia, joiden nojalla hallitus on valtuutettu päättämään osakkeiden tai osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2019 valtuutusta ei ole käytetty.

Hallituksen kokoonpano ja valiokunnat

Varsinainen yhtiökokous valitsi hallitukseen jäsenet. Ylimääräisessä yhtiökokouksessa Nicholas Seibert valittiin hallitukseen Joakim Achrénin tilalle.

Hallituksen jäsenet:

- » Petri Niemi, puheenjohtaja
- » Jari Ovaskainen, hallituksen jäsen
- » Peter Levin, hallituksen jäsen
- » Xenophin Lategan, hallituksen jäsen
- » Elina Anckar, hallituksen jäsen
- » Nicholas Seibert, hallituksen jäsen

Hallitus on arvioinut jäsentensä riippumattomuuden. Kaikki hallituksen jäsenet ovat yhtiöstä riippumattomia. Jari Ovaskainen omistaa yhtiöstä 23,56 %. Muut hallituksen jäsenet ovat riippumattomia yhtiön osakkeenomistajista.

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

Tilintarkastaja

Next Games Oyj:n tilintarkastajana jatkoi vuonna 2019 tilintarkastusyhteisö PricewaterhouseCoopers Oy, päävastuullisena tilintarkastajana Jukka Karinen (KHT).

Konsernin rakenne

Konsernin rakenteessa ei tapahtunut muutoksia vuonna 2019. Lisätietoja konsernin rakenteesta löytyy tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 1.4.

Toimitusjohtaja ja konsernin johto

Next Games Oyj:n johtoryhmän jäsenet vuonna 2019 olivat

- » Teemu Huuhtanen, Toimitusjohtaja
- » Annina Salvén, Talousjohtaja
- » Joonas Viitala, Operatiivinen johtaja
- » Saara Bergström, Markkinointijohtaja
- » Kalle Hiitola, Teknologiajohtaja

Tuotejohtaja Emmi Kuusikko siirtyi muihin tehtäviin helmikuussa 2019.

Selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä

Erillinen selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä on julkaistu hallituksen toimintakertomuksen yhteydessä. Selvitys on saatavilla yhtiön verkkosivuilla osoitteessa: www.nextgames.com

Osakkeet ja Osakkeenomistajat

Next Games Oyj:n osake (NXTGMS), ISIN-tunnus FI4000233267, on listattu Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North Finland -markkinapaikalla. Osakkeet kuuluvat Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään arvo-osuusjärjestelmään. Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2019 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä oli 27 916 224 rekisteröityä osaketta vuoden 2019 lopussa (18 503 314 vuoden 2018 lopussa). Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Painotettu keskiarvo vuonna 2019 oli 20 346 171 osaketta (18 363 428 osaketta). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin Yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen.

Next Games Oyj:n merkintäoikeusanti toteutettiin lokakuussa 2019. Annin yhteydessä tarjottiin yhteensä 9 298 430 uutta Next Gamesin osaketta. Osakkeiden

merkintähinta oli 0,86 euroa osakkeelta. Vuoden 2019 optio-oikeuksien merkinnän seurauksena kauppakisteriin rekisteröitiin yhteensä 114 480 uutta yhtiön osaketta. Osakkeiden merkintähinta määritettiin kullakin yksilöllisesti sovellettavan oman pääoman ehtoisen suunnitelman ja optiosopimuksen mukaisesti.

Joulukuun 2019 lopussa yhtiöllä oli 5 165 rekisteröityä osakkeenomistajaa. 27 % kaikista osakkeista on hallintarekisteröityjä. Vuonna 2019 korkein hinta oli 2,02 euroa ja alhaisin hinta 0,79 euroa osakkeelta. Vuoden 2019 lopussa osakkeen päätöshinta oli 0,89 euroa ja markkina-arvo noin 25 miljoonaa euroa. Nasdaq First North Finland -markkinapaikalla vaihdettujen osakkeiden lukumäärä oli 7,9 miljoonaa.



SEKTORIJAKAUMA

Sektorit	Osakkeenomistajat		Osakkeet	
	Määrä	%	Määrä	%
Yritykset	143	2,77	1 862 033	9,15
Rahoitus- ja vakuutuslaitokset	13	0,25	570 704	2,80
Julkisyhteisöt	2	0,04	1 389 336	6,82
Kotitaloudet	4 989	96,59	15 325 736	75,27
Ei voittoa tavoittelevat yhteisöt	2	0,04	340	0,00
Ulkomaat	16	0,31	1 212 769	5,96
Hallintarekisteröidyt	0	0,00	6 653 294	
Yhteistilillä	0	0,00	902 012	
Kaikki yhteensä	5 165	100,00	27 916 224	100,00

OSAKEOMISTUKSEN JAKAUTUMINEN SUURUUSLUOKITTAIN 31.12.2019

Osakkeiden määrä	Osakkeenomistajat		Osakkeet	
		%		%
1–100	1 701	32,93	83 263	0,3
101–1 000	2 704	52,35	912 365	3,27
1 001–10 000	666	12,89	1 874 106	6,71
10 001–100 000	70	1,36	2 341 526	8,39
100 001–1 000 000	21	0,41	8 764 642	31,4
> 1 000 000	3	0,06	13 038 310	46,71
Yhteensä	5 165	100	27 014 212	96,77
Joista hallintarekisteröityjä	8		6 653 294	23,83
Yhteistilillä			902 012	3,23
Liikkeeseenlaskettu määrä			27 916 224	100

SUURIMMAT OSAKKEENOMISTAJAT 31.12.2019

SUURIMMAT OSAKKEENOMISTAJAT 31.12.2019		Osakkeet	% osakkeista
1	Ovaskainen Jari Juhani Rainer	6 578 068	23,56
2	IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	4,26
3	Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,48
4	Achrén Joakim Tomas Johan	941 698	3,37
5	Jumisko Jaakko	830 246	2,97
6	Ilmarinen Mutual Pension Insurance Company	819 336	2,94
7	Achrén Mikael Jan Kennet	811 367	2,91
8	Varma Mutual Pension Insurance Company	570 000	2,04
9	Nuard Ventures Oy	364 000	1,30
10	Danske Invest Finnish Small Cap Fund	306 465	1,10
11	Säästöpankki Small Cap Mutual Fund	274 438	0,98
12	Vaah Holdings Oy	266 720	0,96
13	OP-Finland Micro Cap	222 784	0,80
14	Odesangel Ab	197 488	0,71
15	Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,62
16	Pardon Christophe	157 916	0,57
17	Hollming Toni Kristian	144 574	0,52
18	Vartia Arvo Arnar Antero	126 829	0,45
19	Big Blue Games Oy	121 212	0,43
20	Cunzi Sylvain	110 024	0,39

	31.12.2019	31.12.2018
20 suurintaomistajaa yhteensä	15 176 065	11 408 561
Hallintorekisteriöityjä	6 653 294	3 210 319
Muut osakkeet	6 086 865	3 884 434
Josta yhteistilillä	902 012	902 012
Yhteensä	27 916 224	18 503 314

Omat osakkeet

Vuoden 2019 aikana yhtiö ei lunastanut omia osakkeita. Vuoden 2018 aikana yhtiö lunasti 13 410 omaa osaketta hintaan 0,4925 euroa osakkeelta. Vuoden 2019 lopussa yhtiöllä oli hallussaan yhtä paljon omia osakkeita kuin vertailukaudella: 13 410 (0,007 %) omaa osaketta. Lisätietoja löytyy tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 5.3.

Osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Next Games laskee vuosittain liikkeelle optio-ohjelman, jonka piirissä on koko yhtiön henkilöstö. Yhtiöllä oli vuoden 2019 käytössä viisi (5) osakepohjaista kannustinjärjestelmää. Tarkemmat selvitykset ohjelmista löytyvät erillisestä palkka- ja palkkioselvityksestä. Lisätietoja löytyy tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 5.3.

Merkittävimmät riskit ja epävarmuustekijät

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

LIIKETOIMINTAAN JA TOIMIALAAN LIITTYVÄT RISKIT

Next Games on riippuvainen kahdesta julkaistusta pelistä, jotka tuottivat lähes 100 prosenttia Yhtiön liikevaihdosta vuonna 2019. Liikevaihdon kasvu ja yhtiön menestys on myös riippuvainen yhtiön kyvystä julkaista uusia pelejä. Jos Next Games ei onnistuisi uusien pelien kehityksessä ja julkaisussa tai olemassa olevien pelien edelleenkehityksessä, olisi sillä olennai-

sen haitallinen vaikutus Next Gamesin liiketoimintaan. Viivästykset pelien kehittämisessä voivat johtaa muun muassa odotetun liikevaihdon syntymisen viivästymiseen tai peliä koskevan lisenssin purkautumiseen.

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

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

TALOUDELLISET JA RAHOITUSRISKIT

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

Next Gamesin on aktivoinut taseeseensa pelinkehitysmenoja, joiden tulevat tuotot ovat epävarmoja, minkä lisäksi Next Games on taseessaan tehnyt kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, "IFRS") mukaisesti liikearvoa ja muita omaisuuseriä koskevia tuleviin tuottoihin perustuvia arvioita, joihin liittyy arvonalentumisriski, mikäli Next Gamesin tuotot eivät toteudu odotetusti.

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

Taloudelliset riskit on ja niiden vaikutukset on kuvattu tarkemmin tilinpäätöksen liitetiedoissa 5. Konsernin pääoma ja riskit.

TULEVAISUUTEEN JA YLLÄTTÄVIIN TAPAHTUMIIN LIITTYVÄT RISKIT

Next Gamesin liiketoiminnalle merkittävien lisenssisopimusten päättymisen tai lisenssinantajan muut epäsuotuisat päätökset voivat vaikuttaa olennaisen haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

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

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

Olennaiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Tilikauden jälkeen Next Games on tehnyt muutoksen tuotekehitys-, markkinointi- ja myynti-, sekä hallinto-toimintojen kulukohdistuksien laskentaperiaatteisiinsa. Muutos vaikuttaa vuoden 2018 tilinpäätöslukuihin sekä vuoden 2019 osavuositarkastuksiin. Yhtiö on julkaissut muutoksista erillisen tiedotteen: Next Games Oyj: Julkaisu- ja tuotekehitystoimintojen laskentaperiaatteiden muutos.

Varsinainen yhtiökokous 2020

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi keskiviikkona 20.5.2020.

Taloudellinen kalenteri vuodelle 2020

Next Games on siirtynyt puolivuositarkastukseen taloudelliseen raportointiin. Puolivuositarkastus tammi-kesäkuulta 2020 julkaistaan perjantaina 28.8.2020.

Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat

TUNNUSLUKUJEN MÄÄRITELMÄT

DAU (Daily Active Users) tarkoittaa päivittäisiä aktiivisia käyttäjiä. Pelaajan lasketaan olevan päivittäinen käyttäjä jos käyttäjä kirjautuu sisään peliin vähintään kerran 24 tunnin ajanjakson aikana. Tarkastelukauden DAU on laskettu jakamalla jakson DAU-lukujen summa päivien lukumäärällä. Yhtiö pitää DAU-lukua keskeisenä lukuna mitattaessa pelaajakuntansa aktiivisuutta peleissään.

MAU (Monthly Active Users) tarkoittaa kuukausittaisia aktiivisia käyttäjiä. Pelaajan lasketaan olevan kuukausittainen käyttäjä, jos pelaaja kirjautuu pelin sisään

vähintään kerran kuukauden aikana. Tarkastelukauden MAU keskiarvo on aktiivisten pelaajien lukumäärä jakson kunkin kuukauden viimeisenä päivänä laskettuna yhteen, jaettuna kuukausien lukumäärällä. MAU-luku mittaa pelaajaverkoston kokoa tarkastelukauden aikana.

ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User) mittaa keskimääräistä myyntiä päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden (DAU). ARPDau-luku lasketaan jakamalla myynti tarkastelukauden päivien lukumäärällä, jaettuna DAU:lla. ARPDau on yhtiölle tärkeä monetisaation mittari, sillä tämä suhteuttaa myynnin pelaajien määrään.

VAIHTOEHTOISTEN TUNNUSLUKUJEN TÄSMÄYTYS IFRS LUKUIHIN

BRUTTOMYYNTI

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Tuloennakoiden muutos	-503	544
Bruttomyynti	34 198	35 789

EBITDA

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liiketulos	-7 436	-16 915
Poistot	3 968	2 165
EBITDA	-3 468	-14 750

OIKAISTU LIIKETULOS

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liiketulos	-7 436	-16 915
IFRS 16 poistot	-1 024	-512
Poistot	3 968	2 166
IFRS 2 oikaisu	527	1 483
Oikaistu liiketulos	-3 965	-13 778

JULKAISUTOIMINNAN EBITDA

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Bruttokate	19 668	21 294
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Julkaisutoiminnan poistot	1 693	1 030
Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)	3 767	-4 452

JULKAISUTOIMINNAN EBIT

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Bruttokate	19 668	21 294
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-17 594	-26 776
Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)	2 074	-5 482

TUNNUSLUKUJEN LASKENTAKAAVAT

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

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

Käyttökate (EBITDA) = Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla

Oikaistu liikevoitto = Liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla. IFRS 16 mukaiset toimitilojen vuokriin kohdistuvia poistoja ei oikaista liiketuloksesta. IFRS 2 osakeperusteiset maksut oikaistaan liikevoitosta.

Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) = Julkaistujen pelien liikevaihto oikaistuna pelien ylläpidon, edelleenkehityksen, markkinoinnin ja asiakaspalvelun menoilla, lisättynä poistot.

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

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

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

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

KONSERNITILINPÄÄTÖS

KONSERNIN LAAJA TULOSLASKELMA

EUR tuhatta	Viittaus	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	2.1	34 701	35 245
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	2.3	-15 033	-13 952
Bruttokate		19 668	21 293
Liiketoiminnan muut tuotot	2.2	11	71
Tuotekehityksen kulut	2.3	-6 570	-7 541
Myynnin ja markkinoinnin kulut	2.3	-17 594	-26 776
Hallinnon kulut	2.3	-2 952	-3 963
Liiketulos		-7 436	-16 915
Rahoitustuotot	5.6	128	757
Rahoituskulut	5.6	-302	-608
Rahoituskulut, netto		-174	149
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	1.4	-163	-122

EUR tuhatta	Viittaus	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Tulos ennen veroja		-7 773	-16 887
Tilikauden tuloverot	6.3	-129	-143
Laskennallisten verojen muutos	6.3	-392	-1 008
Tuloverot yhteensä		-521	-1 150
Tilikauden tulos		-8 294	-18 037
Tilikauden laaja tulos		-8 294	-18 037
Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta		-8 294	-18 037

Osakkeet	Viittaus	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Osakekohtainen tulos emoyhtiön osakkeenomistajille			
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	5.3	-0,41	-0,99
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	5.3	-0,41	-0,99
Osakkeiden keskimääräinen lukumäärä	5.3	20 346 171	18 363 428
Osakkeiden lukumäärä vuoden lopussa	5.3	27 916 224	18 503 314

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa



KONSERNITASE

EUR tuhatta	Viittaus	31.12.2019	31.12.2018
Varat			
Pitkäaikaiset varat			
Liikearvo	4.1	3 344	3 344
Aineettomat hyödykkeet	4.2	10 563	10 347
Aineelliset hyödykkeet	4.3	5 285	6 734
Osuudet osakkuusyhtiöissä	1.4	225	388
Muut pitkäaikaiset saamiset	3.2	1 088	395
Laskennalliset verosaamiset	3.4	1 229	1 621
Pitkäaikaiset varat yhteensä		21 734	22 829
Lyhytaikaiset varat			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3.2	5 240	6 340
Rahavarat	5.8	7 667	7 306
Lyhytaikaiset varat yhteensä		12 907	13 646
Varat yhteensä		34 641	36 475

EUR tuhatta	Viittaus	31.12.2019	31.12.2018
Oma pääoma ja velat			
Oma pääoma			
Osakepääoma		80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto		61 651	53 925
Kertyneet voittovarot		-30 601	-13 091
Tilikauden tulos		-8 294	-18 037
Oma pääoma		22 837	22 876
Velat			
Pitkäaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteisöltä	5.4	517	518
Vuokrasopimusvelat	5.5	3 152	4 145
Pitkäaikaiset velat yhteensä		3 669	4 663
Lyhytaikaiset velat			
Laina julkishallintoyhteisöltä	5.4	177	222
Vuokrasopimusvelat	5.5	992	992
Tuloennakot	3.1	955	1 458
Ostovelat	3.3	3 667	2 731
Muut velat	3.3	144	204
Siirtovelat	3.3	2 201	3 329
Lyhytaikaiset velat yhteensä		8 135	8 936
Velat yhteensä		11 804	13 599
Oma pääoma ja velat yhteensä		34 641	36 475

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa



LASKELMA KONSERNIN OMAN PÄÄOMAN MUUTOKSESTA

EUR tuhatta	Viittaus	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2018		80	53 866	-14 574	39 372
Tilikauden voitto (tappio)				-18 037	-18 037
Tilikauden laaja tulos				-18 037	-18 037
Liiketoimet omistajien kanssa					
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	5.3	-	65	-	65
Omien osakkeiden takaisinosto	5.3	-	-7	-	-7
Osakeperusteiset maksut	5.3	-	-	1 483	1 483
Osingonjako	5.3	-	-	-	-
Oma pääoma 31.12.2018		80	53 925	-31 128	22 876

EUR tuhatta	Viittaus	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
Oma pääoma 1.1.2019		80	53 925	-31 128	22 876
Tilikauden voitto (tappio)		-	-	-8 294	-8 294
Tilikauden laaja tulos		-	-	-8 294	-8 294
Liiketoimet omistajien kanssa					
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	5.3	-	78	-	78
Omien osakkeiden takaisinosto	5.3	-	-	-	0
Osakeperusteiset maksut	5.3	-	-	527	527
Osingonjako	5.3	-	-	-	0
Osakeannit	5.3	-	7 997	-	7 997
Osakeannit kulut	5.3	-	-348	-	-348
Oma pääoma 31.12.2019		80	61 651	-38 894	22 837

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa

KONSERNIN RAHAVIRTUALASKELMA

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

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Investointien rahavirta		
Aineellisten hyödykkeiden hankinta	-21	-1 771
Aineettomien hyödykkeiden hankinta	-2 712	-4 965
Investointien nettorahavirta	-2 734	-6 736
Rahoitustoimintojen rahavirta		
Maksullinen osakeanti oikaistuna kulujen jälkeen	7 775	63
Pitkäaikaisten velkojen lyhennys	-45	-
Omien osakkeiden takaisinosto	-	-7
Osingonjako	-	-
Leasing maksut	-1 158	-612
Rahoitustoimintojen nettorahavirta	6 572	-555
Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto	361	-19 295
Muuntoerot	88	224
Rahavarat 1.1.	7 306	26 377
Rahavarat 31.12.	7 667	7 306

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa

KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

1. Laadinta-periaatteet

TÄSSÄ OSIOSSA

- » Laatimisperusta
- » Laskentastandardien muutokset
- » Uudet standardit
- » Konsolidointiperiaatteet
- » Segmentti-informaatio
- » Arvionvaraiset erät tilinpäätöksessä

1.1 LAATIMISPERUSTA

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

Next Gamesin konsernitilinpäätös on laadittu kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti. Laadinnassa on noudatettu myös kansainvälisen tilinpäätöskysymysten tulkintakomitean (IFRS IC) tulkintoja, joita sovelletaan Euroopan unionin päätöksen mukaan IFRS-standardeja soveltaviin yrityksiin. Konsernitilinpäätöksen liitetiedot on laadittu Suomen kirjanpito- ja osakeyhtiölain mukaisesti IFRS-standardeja täydentäen ja noudattaen 31. joulukuuta 2019 voimassa olevia standardeja ja tulkintoja.

Next Games on soveltanut vaatimuksien mukaan tilikauden aikana voimaantulleita ja konsernia koskevia standardimuutoksia ja tulkintoja. Tilikauden aikana konserni ei ole ottanut uusia standardeja käyttöön. Vuonna 2019 voimaantulleilla standardeilla ei ole ollut olennaisia vaikutuksia konsernin tilikauden tulokseen, taloudelliseen asemaan tai tilinpäätöksen esittämiseen.

Konsernitilinpäätös on laadittu 12 kuukauden ajalta tilikaudelta 1.1.–31.12.2019. Next Games Oyj:n hallitus on hyväksynyt konsernitilinpäätöksen maaliskuun 12, 2020. Suomen osakeyhtiölain mukaisesti osakkeenomistajat hyväksyvät tai hylkäävät konsernitilinpäätöksen julkaisun jälkeen pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa. Varsinainen yhtiökokous voi myös tehdä muutoksia konsernitilinpäätökseen.

Konsernitilinpäätös esitetään tuhansina euroina, mikäli ei muuta ilmoiteta ja ne perustuvat liiketapahtumien alkuperäisiin hankintamenoihin, ellei laadinta-periaatteissa ole erikseen toisin mainittu. Tilinpäätöksessä esitetyt luvut ovat pyöristetty tarkoista arvoista lähimpään tuhanteen, joten yksittäisten esitettyjen lukujen yhteenlaskettu summa voi poiketa ilmoitetusta yhteissummasta. Tunnusluvut on laskettu käyttäen tarkkoja arvoja. Rahoituserät kirjataan kaupantekohet-

ken mukaan. Varat ja velat arvostetaan hankintameno lukuun ottamatta tiettyjä rahoitusvaroja ja -velkoja, jotka arvostetaan käypään arvoon.

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

1.2 LASKENTASTANDARDIEN MUUTOKSET

International Accounting Standards Board on julkistanut uuden standardin IFRS 16, Vuokrasopimukset, joka on oleellinen Next Gamesille, ja jota on sovellettava 1. tammikuuta 2019 alkaen. Lisäksi IFRS 15, Myyntituotot asiakassopimuksista, ja IFRS 9, Rahoitusinstrumentit, astuivat voimaan 1. tammikuuta 2018 alkaen. Next Games julkaisi ensimmäisen IFRS-standardin mukaisen konsernitilinpäätöksen 31.12.2018 päättyneeltä tilikaudelta. IFRS-standardeihin siirtymisen yhteydessä Next Games otti ennenaikaisesti käyttöön IFRS 9, IFRS 15 ja vuodelle 2019 voimaan astuneen IFRS 16 standardin (Vuokrasopimukset) tilikausille 2018, 2017 ja 2016.

Standardit eivät näin ollen aiheuta muutoksia vuoden 2019 tilinpäätökseen.

1.3 UUDET STANDARDIT

Tulevaisuudessa voimaantulevilla standardeilla ei odoteta olevan olennaista vaikutusta yhtiön nykyiseen tai tulevaan raportointiin näkyvissä olevalla aikajak-solla. Uusi IFRIC 23 tulkinta astui voimaan vuonna 2019. Konserni arvioi, mikäli sillä on epävarmoja vero-tukseen liittyviä eriä ja tuli lopputulokseen, ettei sillä ole epävarmoja verotuksellisia eriä, jotka johtaisivat muutoksiin IFRIC 23 -tulkinnan alla konsernitilinpäätökseen.

Konserni muutti vuonna 2019 julkaistuihin peleihin liittyvien kehitysmenojen luokittelua ja esittää ne jat-kossa myynti- ja markkinointitoiminnon alla. Aiemmin kaikki, sekä julkaistujen että kehitteillä olevien pelien kehitykseen liittyvät kulut raportoitiiin osana tuotekehi-tystoimintoa. Jatkossa vain kehitteillä olevien pelien luvut raportoidaan osana tuotekehitystoimintoa. Las-kentaperiaatteiden muutos ei vaikuttanut koko kon-sernin raportoituun liikevaihtoon, liiketulokseen tai taseen lukuihin. Muutokset ja vaikutukset on julkaistu erillisellä tiedotteella ja löytyvät yhtiön nettisivuilta.

Laskentaperiaatteiden muutoksen keskeiset vaikutuk-set 2018

- » Tuotekehitys toiminnon kulut laskivat 2,9 miljoonaa euroa vuonna 2018
- » Myynti- ja markkinointitoiminnon kulut nousivat 3,1 miljoonaa euroa vuonna 2018
- » Hallinto toiminnon kulut laskivat 0,3 miljoonaa euroa vuonna 2018
- » Nettovaikutus tilikauden tulokseen on 0 euroa vuonna 2018

EUR tuhatta	Oikaistu 1.1.–31.12.2018	1.1.–31.12.2018	Muutos
Liikevaihto	35 245	35 245	-
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-13 952	-13 952	-
Bruttokate	21 293	21 293	-
Liiketoiminnan muut tuotot	71	71	-
Tuotekehityksen kulut	-7 541	-10 418	2 877
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-26 776	-23 643	-3 133
Hallinnon kulut	-3 963	-4 218	255
Liiketulos	-16 914	-16 914	-
Rahoitustuotot	757	757	-
Rahoituskulut	-608	-608	-
Rahoituskulut, netto	149	149	-
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta	-122	-122	-
Tulos ennen veroja	-16 887	-16 887	-
Tilikauden tuloverot	-143	-143	-
Laskennallisten verojen muutos	-1 008	-1 008	-
Tuloverot yhteensä	-1 150	-1 150	-
Tilikauden tulos	-18 037	-18 037	-
Tilikauden laaja tulos	-18 037	-18 037	-
Tilikauden voitto (tappio): Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta	-18 037	-18 037	-

Vuosi 2019 on laadittu uusia periaatteita noudattaen.

1.4 KONSOLIDOINTIPERIAATTEET

Konsernitilinpäätös sisältää emoyhtiön lisäksi ne yhtiöt, joissa emoyhtiöllä on tilikauden lopussa välittömästi tai välillisesti yli puolet äänivallasta tai muutoin määräysvalta. Omistuksen lisäksi otetaan huomioon myös mahdollinen muu määräysvallan tosiasiallinen luonne, jos konsernilla on yhtiössä huomattava vaikutusvalta mutta ei määräysvalta, yhtiö yhdistellään konsernitilinpäätökseen. Hankitut tytäryhtiöt on yhdistelty konsernitilinpäätökseen siitä hetkestä lähtien, kun konserni on saanut määräysvallan ja vastaavasti myydyt toiminnot ovat mukana määräysvallan lakkaamiseen saakka. Next Gamesillä on määräysvalta silloin, kun yhtiö altistuu tai on oikeutettu muuttuviin tuottoihin, ja sillä on kyky vaikuttaa näihin tuottoihin ohjaamalla yrityksen toimintaa. Konserniyhtiöiden keskinäinen osakkeenomistus eliminoidaan hankintamenetelmällä. Luovutettu vastike, mukaan lukien ehdollinen kauppahinta sekä hankitun yrityksen yksilöitävissä olevat varat ja velat on arvostettu käypään arvoon hankintahetkellä. Hankintaan liittyvät menot on kirjattu kuluksi. Kaikki konsernin sisäiset liiketapahtumat sekä saatavat, velat, realisoitumattomat voitot ja sisäinen voitonjako eliminoidaan konsernitilinpäätöksessä.

Sijoitukset osakkuusyhtiöihin, joissa Next Gamesillä on huomattava vaikutusvalta, mutta ei määräysvaltaa, kirjataan pääomaosuusmenetelmää käyttäen. Huo-

mattava vaikutusvalta esiintyy yleensä silloin, kun konsernilla on yli 20 % osuus yhteisön äänivallasta tai jos konsernilla on muutoin huomattava vaikutusvalta, mutta ei määräysvaltaa. Konsernin liiketoimintaa harjoittaa emoyhtiö ja tytäryhtiöillä ei ole ollut olennaista vaikutusta raportointikauden taloudelliseen kehitykseen.

KONSERNIRAKENNE

Konsernin tytäryhtiöt 31.12.2019 ovat seuraavat:

- » Next Games GmbH, omistus 100 %
- » Lume Games Oy sulautettiin Next Games Oyj:hen 1.1.2018

Lisäksi konsernilla on yksi osakkuusyhtiö:

- » Armada Interactive Oy, omistus 11,79 %

SIJOITUKSET OSAKKUUSYHTIÖIHIN

Next Games on luokitellut Armada Interactive Oy:n konsernin osakkuusyhtiöksi. 31.12.2019 Next Games omisti 11,79 % Armada Interactive Oy:stä. Lisäksi Next Games on edustettuna Armadan hallituksessa, jonka on määriteltävä olevan tekijä, joka muodostaa huomattavan vaikutusvallan Armada Interactive -yhtiön päätöksentekoon.

Osakkuusyhtiön tulos on arvioitu ennakkotietojen perusteella ja poikkeaa todellisesta tilinpäätöksestä. Ero on epäolennainen.

1.5 SEGMENTTI-INFORMAATIO

Next Gamesin kannattavuus esitetään yhtenä kokonaisuutena: ”Mobiilipelit” ja se esitetään omana kannattavuus yksikkönä. Next Gamesin toimitusjohtaja vastaa konsernin resurssien jaosta ja sen tulosten arvioinnista ja on siten vastuussa operatiivisista päätöksistä. Next Gamesin toimitusjohtaja arvioi säännöllisesti konsernin taloudelliset tiedot. Taloudellisiin tietoihin kuuluvat liikevaihdon kehitys konsernitasolla, tulosanalyysi sekä kuukausittaiset kassavirtamuutokset.

Next Gamesin liiketoimintamallin, toiminnan luonteen ja hallintorakenteen vuoksi raportoitava toimintasegmentti on koko konserni.

1.6 ARVIONVARAISET ERÄT TILINPÄÄTÖKSESSÄ

Konsernitilinpäätöksen laatiminen edellyttää johdolta sellaisten päätösten, arvioiden ja oletusten tekemistä, jotka vaikuttavat raportoitujen tuottojen, kulujen, varojen ja velkojen määrään. Osa-alueet, jotka sisältävät merkittäviä harkintaan perustuvia ratkaisuja tai arvioita ovat:

- » Myynnin tuloutuksen ajankohta (2.1)
- » Laskennalliset verosaamiset (3.4)
- » Liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen aineettomien hyödykkeiden arvostaminen (4.1)
- » Liikearvon arvonalentumistestaus (4.3)
- » Kehitysmenojen aktivointi (4.2)
- » Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt (5.3)
- » Vuokrasopimusten jatko- ja purkuoptiot (5.5)

Nämä keskeiset johdon harkintaa vaativat ja arvioita sisältävät erät on selvitetty yksityiskohtaisesti kyseisen erän liitetiedossa. Arvioita ja harkintaa edellyttäviä tilinpäätöseriä arvioidaan jatkuvasti. Arviot perustuvat useisiin tekijöihin, kuten tulevaisuuden odotettuihin tapahtumiin, joilla voi olla merkittävä liiketoiminnallinen vaikutus yhtiöön.

2. Liiketulos

TÄSSÄ OSIOSSA

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

Next Gamesin liiketoimintamallista, toiminnan luonteesta ja rakenteesta johtuen konsernilla on yksi raportoitava toimintasegmentti: Mobiilipelit, johon sisältyy koko konsernin mobiilipelien kehitys ja julkaisu

2.1 MYYNIN TULOUTUS

Next Games myyntituotot muodostuvat pääasiassa virtuaalisten tuotteiden myynnistä käyttäjille. Next Games saa tuloja myös pelien sisäisestä mainonnasta. Suurin osa Next Gamesin liikevaihdosta tulee Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa sijaitsevilta asiakkailta.

LIKEVAIHDON ERITTELY

LIKEVAIHTO LÄHTEITTÄIN 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12. 2019	Osuus liike- vaihdosta, %	1.1.–31.12. 2018	Osuus liike- vaihdosta, %
Liikevaihto	34 701	100 %	35 245	100 %
Liikevaihto lähteittäin				
Pelien sisäiset ostokset (IAP)	32 675	94 %	32 994	94 %
Mainosmyynti (ADS)	2 026	6 %	2 251	6 %

LIKEVAIHTO ALUSTA-KOHTAISESTI 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12. 2019	Osuus liike- vaihdosta, %	1.1.–31.12. 2018	Osuus liike- vaihdosta, %
Liikevaihto alusta-kohtaisesti	34 701	100 %	35 245	100 %
iOS	17 351	50 %	17 954	51 %
Android	17 351	50 %	17 291	49 %

LIKEVAIHTO MARKKINA-ALUEITTAIN VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12. 2019	Osuus liike- vaihdosta, %	1.1.–31.12. 2018	Osuus liike- vaihdosta, %
Liikevaihto alueittain	34 701	100 %	35 245	100 %
Pohjois-Amerikka	16 657	48 %	16 918	48 %
EU	9 716	28 %	10 221	29 %
Suomi	347	1 %	352	1 %
Muut	7 981	23 %	7 754	22 %

Next Gamesin asiakaskunta koostuu useista asiakkaista eri markkina-alueilta eikä yhdenkään asiakkaan liikevaihto edusta merkittävää osaa Next Gamesin liikevaihdosta.

LAADINTAPERIAATTEET

MYNNIN TULOUTUS

Next Games soveltaa IFRS 15 mukaisesti viisivaiheisen mallin asiakassopimuksesta saatavien myyntituottojen tuloutukseen.

Sopimuksen tunnistaminen. Next Games ei tunnista pelin lataamista sovelluskaupasta sopimuksen luomisena asiakkaan kanssa IFRS 15 alla. Transaktiosta puuttuu kaupallinen elementti johtuen liike-toimintamallista missä pelin lataus on ilmainen. Sopimus on tunnistettu muodostuvan hetkellä, jolloin asiakas tekee vapaaehtoisen ostopäätöksen pelin sisällä. Asiakkaan kanssa tehdyssä sopimuksessa luvattu vastike voi sisältää kiinteitä määriä, muuttuvia määriä tai molempia. Sopimukseen ei liity merkittäviä rahoitusjärjestelyitä eikä myyntiin liity merkittävää palautusoikeutta.

Suoritevelvollisuuden täyttäminen. Pelit palveluna -mallissa suoritevelvollisuus ostotapahtumaa vasten täytetään palvelun ylläpitämisellä, esimerkiksi asiakkaan ostaman virtuaalivaluutan tai muun elementin varastointiin, siihen jatkuvan pääsyn tarjoamiseen, sekä jatkuvan tai vähintään suhteellisen riittävän pelin sisällön ylläpitopäivityksien tekemisen kautta.

Kauppahinta. Kauppahinta määritellään vastikkeena jonka pelaaja maksaa sovelluksessa virtuaalivaluutasta, tai virtuaalituotteista ja muista elementeistä, vähennettyinä tiettyjen kolmansien osapuol-

ten puolesta kerätyillä maksuilla (esimerkiksi myynnin verot). Vaihtoehtoisesti kauppahinta määritellään hintana (eCPM) jonka mainostaja maksaa per näytetty 1000 kpl mainosta.

Allokaatio kauppahinnasta velvollisuuden täyttämiseen. Pelit palveluna mallissa maksettua kauppahintaa kohden muodostuu yksi suoritevelvollisuus, joka on palvelun ylläpito. Palvelun ylläpitovoite toteutuu eri vaiheissa eri tuotteille, ja Next Games käyttää alan tyypilliseen tapaan pelaajan ennustettua elinikää palveluvelvollisuuden täyttämässä.

Myynnin tuloutus. Next Games tulouttaa myynnin suoritevelvoitteen täyttämisen yhteydessä siirtämällä luvatus tuotteet tai palvelun (eli omaisuuserä) asiakkaalle. Omaisuuserä siirretään, kun (tai sitä mukaa kuin) asiakas saa määräysvallan kyseiseen omaisuuserään. Kun suoritevelvollisuus on täytetty, Next Games tulouttaa kyseisen suoritevelvoitteen kauppahinnan määrän. Tulouttamattomat myyntituotot luokitellaan tuloennakoksi ja kirjataan taseeseen.

Tämän kirjanpito-oikaisun vaikutus tilikaudelle 2019 jaksotettuun myyntituottoon on noin -0,5 miljoonaa euroa (2018: 0,5 miljoonaa euroa). Liitetietojen kohdassa 3.1 löytyy tuloennakoiden tarkempi selvitys.

TULOENNAKOIDEN TULOSVAIKUTUS VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto	34 701	35 245
Tuloennakoiden muutos	-503	544
Bruttomyynti	34 198	35 789

TUOTOT MERKITTÄVIMMISTÄ TULOLÄHTEISTÄ 1. Peliliiketoiminta: Sovelluskauppojen sisäiset ostokset (In Application Purchase)

Next Gamesin asiakkaat (pelien käyttäjät) voivat ostaa virtuaalisia tuotteita, joilla voi parantaa ja laajentaa pelikokemusta. Peliteollisuuden yleisen käytännön mukaisesti Next Games esittää sovellusten sisäiset ostokset bruttoperusteisesti ja vähentää mahdolliset alennukset ja hyvitykset liikevaihdosta. Sovelluskaupan osuus myynnistä esitetään tuotettuja palveluita vastaavana kuluna (2.3). Sovelluksen markkinapaikat ovat Applen App Store ja Googlen Play Store. Next Gamesin peleissä voi tehdä kahdenlaisia ostoksia: virtuaalisia kulutus- ja kestotuotteita. Kulutustuotteet hyödyttävät käyttäjää välittömästi, ja pelaaja saa niiden tuoman edun heti käyttöönsä. Kestotuotteita pelaaja voi käyttää pelissä pidemmän aikaa, ja ne maksavat yleensä kulutustuotteita enemmän. Next Games myy peleissään myös virtuaalivaluutaa. Virtuaalivaluutaa voi käyttää ainoastaan virtuaalisten tuotteiden ostamiseen, eikä käyttämättä jäänyttä valuutaa palauteta. Yhdessä pelissä ostettua virtuaalivaluutaa ei voi käyttää muissa peleissä. Kauden liikevaihtoa laskettaessa Yhtiö jaksottaa virtuaalisten kestotuotteiden bruttomyyntin (peleistä saadut vastikkeet) tuleville kausille pelikohtaisesti pelaajien arvioidun eliniän, tuotteen tai tuoteryhmän mukaisesti ("Tuloennakot").

Kulutustuotteet täyttävät suoritusvelvoitteen ostopäätöksellä ja Next Games tulouttaa kulutustuotteet tämän mukaan. Virtuaalivaluutan myynnistä saatu liikevaihto tuloutetaan pelaajan ostaessa sillä virtuaalituotteen. Kulutustuotteiden myynti edusti vuonna 2019, noin 11 % yhtiön pelin sisäisestä (IAP) myynnistä.

2. Peliliiketoiminta: Mainonta

Mainonnasta saadut tulot syntyvät, kun mainoksia esitetään pelaajille pelaamisen aikana. Tuloutus perustuu mainostuotteen toimitukseen, mikä tarkoittaa mainoksen katselua. Mainosverkot maksavat CPM perusteisesti (eli euromääräinen hinta per tuhat näytettyä mainosta). Mainoksen näyttämisen lisäksi Next Gamesille ei muodostu muita suoritevelvoitteita. Suoritevelvoite täytetään siten tiettyinä ajankohtana ja myynti tuloutetaan mainosryhmän toimittamiin kuukausittaisiin myyntiraportteihin perustuen, joista käy ilmi myytyjen mainosten määrä, hinta per myyty mainos, ja maksettavissa olevat erät. Tuotot mainosverkoilta jaksotetaan nettomääräisesti ostokuukaudelle ("tiettyinä ajan hetkenä") perustuen verkostojen raporttien tietoihin myyntimääristä ja yhtiölle maksettavista suorituksista. Lähettäessään raporttinsa mainosverkot sitoutuvat rahasuorituksiin, joiden tilitykseen ei liity merkittävää epävarmuutta.

3. Peliliiketoiminta: Muut myyntituotot

Next Games luokittelee peliliiketoiminnasta muut, kuin pelien sisäisistä ostoksista (IAP) tai mainoksista syntyvän liikevaihdon luokkaan ”Muut”. Tähän luokkaan kuuluvat esimerkiksi prototyyppien tai muiden pelituotteiden myynnistä saadut tulot.

2.2 LIKETOIMINNAN MUUT TUOTOT JA AVUSTUKSET

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

VUODEN 2019 JA 2018
 SAADUT MUUT TUOTOT JA AVUSTUKSET

EUR tuhatta	1.1.–31.12. 2019	1.1.–31.12. 2018
Voitot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynneistä	9	42
Avustukset ja julkiset tuet	0	0
Muut	2	29
Yhteensä	11	71

Suurin osa Next Gamesin liiketoiminnan muista tuotoista syntyy aineettomien oikeuksien luovutusvoitoista. Vuosina 2019 ja 2018 konsernilla ei ollut merkittäviä liiketoiminnan muita tuottoja.

2.3 KULUT

Next Games soveltaa toimintokohtaista tuloslaskelmaa ja luokittelee kuluerät kahteen eri ryhmään: tuotettuja palveluita vastaaviin kuluihin, sekä kiinteisiin kuluihin, joita jaetaan toimintokohtaisesti. Yhtiöllä on kolme toimintoa: tuotekehitystoiminto, myynnin ja markki-

LAADINTAPERIAATTEET

KULUT

Next Games laskee jokaiseen toimintoon kohdennetut yleiskustannukset laskemalla yhteen kaikki yleiskulut (vapaaehtoiset henkilöstökulut, IT-kulut, toimistokulut, matka- ja edustuskulut ja yleiset poistot) ja kohdentamalla ne toimintoihin henkilöstömäärän perusteella. IFRS 2 -standardin mukaiset osakeperusteiset maksut kohdennetaan toimintoihin palkkakulujen perusteella.

Next Gamesin toiminnan luonteesta johtuen merkittävä osa konsernin kuluista kohdistuu suoraan tai epäsuorasti uusien tuotteiden, tai liiketoimintamallien kehitykseen. Riippuen kehitystoiminnan luonteesta ja vaiheesta, kehityskustannukset kirjataan joko kuluiksi tai aktivoidaan taseeseen investointeina ja poistetaan poistosuunnitelman mukaisesti. Tuotekehitykseen kirjataan kuluja peleistä, jotka ovat kehityskaaren alkuvaiheessa (eivät ole vielä siirtynyt tuotantoon) ja joiden tulevaisuuden taloudellinen hyöty on vaikeasti määriteltävissä. Julkaistujen pelien kehitykseen ja ylläpitoon liittyvät kulut kirjataan suoraan tulokseen tuotekehityskuluna toteutumishetkellä. Pelien suorituskykyä parantavien päivitysten ja normaalin ylläpitotoiminnan välinen ero ei ole yhtiölle mahdollista tunnistaa luotettavasti etukä-

noinnin toiminto sekä hallinto. Toiminnon kuluihin kirjataan henkilöstökulut, ulkopuoliset palvelut, toimintoon kohdistuvat poistot ja osakeperusteiset maksut (IFRS 2), sekä allokoidaan yleiset kulut kertoimen mukaan perustuen toiminnon henkilöstömäärään.

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

Myynti ja markkinointikulut kirjataan kuluksi toteutumishetkellä. Next Gamesin myynti- ja markkinointikulut kattavat pelaajahankinta- ja markkinointikulut, myynti- ja markkinointitoiminnon henkilöstökulut, julkaistujen pelien kehitys ja ylläpitokulut, sekä kohdennetut yleiskustannukset sekä muut markkinointitoiminnon kulut.

Hallintokulut kirjataan kuluksi toteutumishetkellä. Hallintokuluja ovat toimintoon liittyvät henkilöstökulut, kohdennetut yleiskustannukset sekä kaikki yhtiön listautumiseen sekä henkilöstöhallintoon, laki- ja talouspalveluihin liittyvät kulut (muut hallintokulut).

Tuotteita ja palveluita vastaavia kuluja kirjataan suoriteperusteisesti, Next Games jaksoittaa suoraan myynnistä aiheutuvat kulut (komissiot ja osuudet) samoin perustein kuin myyntituotot.

TUOTETTUJA PALVELUITA VASTAAVAT KULUT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Sovelluskauppojen komissiot, rojaltit ja muut	-13 875	-13 282
Aineettomien hyödykkeiden poistot	-1 159	-670
Yhteensä	-15 033	-13 952

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-15 033	-13 952
Tuloennakoiden muutos	177	-182
Yhteensä	-14 856	-14 133

Sisältää sovelluskauppojen komissiot (myyntituottoihin pohjautuva rojalti sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuva rojalti lisenssihaltijoille), tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojaltit teknologia kumppanille) sekä lisenssihankintojen poistot.

TUOTEKEHITYKSEN KULUT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Henkilöstökulut	-4 331	-4 499
Ulkopuoliset palvelut	-467	-4 163
Poistot	-1 341	-725
Osakeperusteiset maksut	-285	-718
Kohdennetut yleiskustannukset	-2 522	-2 400
Aktivoinnit	2 377	4 965
Yhteensä	-6 570	-7 541
Osuus liikevaihdosta, %	-19 %	-21 %

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

MYYNIN JA MARKKINOINNIN KULUT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Henkilöstökulut	-2 467	-3 180
Markkinointipalveluostot ja pelaajahankinta	-12 401	-20 840
Osakeperusteiset maksut	-159	-476
Kohdennetut yleiskustannukset	-1 784	-1 467
Ulkopuoliset palvelut	-782	-813
Yhteensä	-17 594	-26 776
Osuus liikevaihdosta, %	-51 %	-76 %

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

HALLINNON KULUT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Henkilöstökulut	-1 281	-1 903
Osakeperusteiset maksut	-83	-289
Kohdennetut yleiskustannukset	-595	-548
Muut hallintokulut	-992	-1 222
Yhteensä	-2 952	-3 963
Osuus liikevaihdosta, %	-9 %	-11 %

Next Gamesin hallintotoiminto koostuu taloushallinnosta, lakiosastosta, yleishallinnosta, eli johdosta, sekä henkilöstöhallinnosta. Myös tilintarkastus luokitellaan hallintoon.

TILINTARKASTAJIEN PALKKIOT VUONNA 2019 JA 2018

EUR	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Tilintarkastus	80 000	15 000
Tilintarkastuslain 1:1.2 §:ssa tarkoitetut toimeksiannot		
Tilintarkastajien lausunnot	5 000	
Muut palvelut	31 000	125 000
Yhteensä	116 000	140 000

Muut hallintokulut sisältävät myös tilintarkastuspalkkiot.

3. Liiketoiminnan varat ja velat

TÄSSÄ OSIOSSA

- » Tuloennakot
- » Myyntisaamiset ja muut saamiset
- » Ostovelat ja muut velat
- » Laskennalliset verovelat

3.1 TULOENNAKOT (MYYNITITULOJEN JAKSOTUS)

LAADINTAPERIAATTEET

TULOENNAKOT

Myyntituoton jaksotus liittyy pelin sisällä ostettuihin kestotuotteisiin, eli ajan kuluessa tuloutettavaan osaan. Kestotuotteet ovat hyödyllisiä pelaajan peli-elinian aikana. Liitetietojen kohdassa 2.1 Myynnin tuloutus löytyy lisätietoa myyntituottojen luokittelusta.

IFRS 15 mukaisesti myynnit tuloutetaan suoritevelvoitteen täyttämisen yhteydessä, siirtämällä luvattu tuote tai palvelu (eli omaisuuserä) asiakkaalle. Omaisuuserä katsotaan siirretyksi, kun asiakas saa määräysvallan kyseiseen omaisuuserään tai sitä mukaa kun asiakas vastaanottaa palvelua. Jaksotettu liikevaihto vastaa kauppahintaa, jonka asiakas

saa vastineeksi tulevaisuudessa toimitettavista tuotteista tai palveluista. Next Games seuraa alan yleistä käytäntöä laskemalla kohorttipohjaista elinikää, ja jaksottamalla kestotuotteiden myyntitulo maksavien pelaajien pelielinian perusteella.

Jaksotetun myyntitulon vastakirjauksena toimii jaksotettuja palveluita vastaavat kulut. Näihin sisältyy sovelluskauppojen komissiot (myyntituloihin pohjautuva rojalti sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuva rojalti lisenssihaltijoille), sekä tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojalitit teknologia kumppanille).

KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

TULOENNAKOT

Tilinpäätöksen laatiminen edellyttää johdon arvioiden ja oletusten käyttämistä ja harkintaan perustuvien ratkaisujen tekemistä, jotka liittyvät sekä siihen mitkä myyntituloerät määritellään tuloennakoiksi, että mille ajanjaksolle myyntituottoja jaksotetaan. Tuloennakoiden määrittelemiseen (kestotuotteiden tunnistamiseen) analysoidaan ja arvioidaan jokaisen yksittäisen pelin ekonomia sekä asiakkaiden (maksavien käyttäjien) virtuaalivaluutan ja kestotuotteiden käyttöä.

Määrittäessään jaksotusaikaa Next Games noudattaa alan standardeja soveltamalla Kaplan-Meierin selviytymismallia arvioidakseen keskimääräisen peliajan eli ”pelielinian” maksaville käyttäjille ”asiakkaat”. Tilastollinen malli analysoi ajanjaksoja, jonka aikana tapahtuu yksi tai useampi tapahtuma, ja sitä käytetään yleisesti eri toimialoilla eliniän arvioimiseksi. Jokaisen pelin elinikä määritetään analysoimalla maksavien käyttäjien historiallista käyttäytymistä. Malli vaatii käyttäjätietojen luokittelun aktiiviseksi ja passiiviseksi käyttäjiksi. Aktiivisina käyttäjiä määritellään ne käyttäjät, jotka ovat olleet aktiivisia pelissä viimeisen rullaavan 14 vuorokauden ajan. Jäljellä olevia käyttäjiä pidetään passiivisina ja

heidän katsotaan lähteneen pelistä. Näitä käyttäjiä kohdellaan mallissa matemaattisesti eri tavalla kuin niitä, jotka ovat edelleen aktiivisia. Arvioitu peli-elinikä määritetään siten pelikohtaisesti hyödyntämällä tilastollista todennäköisyyskäyrää soveltaen siihen todellista pelaajakäyttäytymistä.

Mallin soveltamiseksi, yhtiö on määrittänyt 120 päivän vähimmäisaika tiedonkeruuta varten uuden pelin julkaisemisen jälkeen. Uusille peleille, joilla tietoa on kerätty vähemmän kuin 120 päivää, sovelletaan malli, joka perustuu olemassa oleviin peleihin, joilla on samanlaisia tilastollisia ominaisuuksia ja piirteitä.

Vaikka johto uskoo arvioiden olevan kohtuullisia perustuen olemassa olevaan historialliseen tietoon, arvioihin ja oletuksiin liittyy riskiä ja epävarmuutta. Pelien olosuhteissa ja suorituskyvyissä tapahtuu ja on ennen tapahtunut muutoksia, jotka ovat vaikuttaneet taseeseen merkittävien tuloennakoiden määrään. Mahdolliset muutokset tuloennakoiden määrittämisessä sekä pelaajien eliniässä voivat vaikuttaa konsernin operatiivisen tulokseen.

KIRJATUT JA PURETUT MYYNTITULOJEN JAKSOTUKSET VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Lyhytaikaiset velat 1.1.	1 458	914
Jaksotettu tilikauden aikana	-11 609	-12 972
Tuloutettu tilikaudella	11 106	13 515
Lyhytaikaiset velat 31.12.	955	1 458

Tuloennakot kohdistuvat pelin sisäisiin kestopuotteisiin.

KIRJATUT JA PURETUT OSTOJEN JAKSOTUKSET VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Lyhytaikaiset varat 1.1.	601	419
Jaksotettu tilikauden aikana	4 798	5 849
Tuloutettu tilikaudella	-4 975	-5 667
Lyhytaikaiset varat 31.12.	424	601

3.2 MYYNTISAAMISET JA MUUT SAAMISET

Saamiset ovat varoja, joita konserni odottaa saavansa muilta osapuolilta. Myyntisaamisia syntyy tavanomaisesti palvelujen myynnistä. Myyntisaamiset ovat korottomia ja niiden maksuehdot ovat pääosin 30–90 päivää. Siirtosaamiset ja muut saamiset ovat tilikau-

della tai aikaisemmalla tilikaudella suoritettuja maksuja niistä menoista, jotka toteutuvat tulevina tilikausina suoriteperusteisesti tai suoriteperustetta vastaavalla tavalla.

LAADINTAPERIAATTEET

MYYNTISAAMISET JA MUUT SAAMISET

Myyntisaamiset kirjataan, kun oikeus rahamäärään on ehdoton. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan myöhemmin liiketoimintamallin mukaisesti jaksotettuun hankintamenuun. Konsernin politiikkana on kirjata varaus niistä myyntisaamisista joihin on todettu liittyvän luottotappioriskiä. Next Gamesin suurimpiin asiakkaisiin, kuten Apple, Google, Facebook, Unity ei ole todettu liittyvän

merkittävää luottotappioriskiä, erityisesti vastapuolen luottokelpoisuuteen, historialliseen maksukäytäytymiseen sekä saatavien lyhyeen (n. 30 päivää) maksuaikaan perustuen. Next Games arvioi jatkuvasti toimijoiden luottoriskiä ja per 31.12.2019 todettiin ettei näihin toimijoihin muodostu olennaista luottotappioriskiä.

PITKÄAIKAISET SAAMISET VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Vuokravakuudet	395	395
Saamiset lisenssisopimuksista	692	-
Yhteensä	1 088	395

Pitkäaikaiset saamiset koostuvat lähinnä maksetuista vuokravakuuksista, jotka perustuvat yhtiön vuokrasopimukseen.

LYHYTAIKAISET SAAMISET VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Myyntisaamiset ja muut saamiset		
Myyntisaamiset	2 887	2 801
Siirtosaamiset	2 195	3 305
Muut lyhytaikaiset saamiset	159	233
Yhteensä	5 240	6 340
Ennakkomaksuihin liittyvät olennaiset erät		
Saamiset lisenssisopimuksista	1 308	2 694
Myynnin jaksotuksiin liittyvät ostot	424	601
Markkinoinnin jaksotukset	356	-
Muut	106	10
Yhteensä	2 195	3 305
Muihin lyhytaikaisiin saamisiin sisältyvät olennaiset erät		
ALV-saamiset	153	230
Muut lyhytaikaiset saamiset	6	3
Yhteensä	159	233

Next Gamesilla ei ole erääntyneitä myyntisaamisia tai muita saamisia tarkastelukausilta.

Nämä erät sisältävät kuluja, jotka liittyvät suoraan pelien sisäisiin ostoksiin, jotka ovat jaksotettu, joko rojalteihin sovelluskaupoille tai lisenssihaltioille.

3.3 OSTOVELAT JA MUUT VELAT

Ostovelat ja muut velat ovat vastiketta yhtiölle ennen tilikauden päättymistä luovutettuja tavaroita tai suori-

tettuja palveluja. Ostovelat ovat korottomia ja niiden maksuehdot pääosin 30–90 päivää.

LAADINTAPERIAATTEET
OSTOVELAT JA MUUT VELAT

Ostovelat ja muut velat esitetään lyhytaikaisina velkoina, ellei maksua voi suorittaa myöhemmin kuin 12 kuukauden kuluttua raportointikauden

päättymisestä. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan jaksotettuun hankintame-noon efektiivisen koron menetelmää käyttäen.

OSTOVELAT JA MUUT VELAT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Ostovelat ja muut velat		
Ostovelat	3 667	2 731
Siirtovelat	2 201	3 329
Muut lyhytaikaiset velat	144	204
Tuloennakot	955	1 458
Yhteensä	6 967	7 722
Siirtovelkojen erittely		
Henkilöstökulujaksotukset	962	1 424
Korkojaksotukset	3	4
Muut velat	1 235	1 901
Yhteensä	2 201	3 329
Muiden velkojen erittely		
Muut velat	144	202
Muut lyhytaikaiset velat	0	1
Yhteensä	144	204

3.4 LASKENNALLISET VEROSAAMISET JA -VELAT

Next Games on arvioinut laskennallisten verosaamisten luonnetta ja luokittelua. Arvioinnin perusteella samaan veronsaajaan liittyvät laskennalliset verosaa-

miset ja -velat vähennetään toisistaan. Laskennalliset verosaamiset ja -velat esitetään taseessa nettomääräisinä.

LAADINTAPERIAATTEET

LASKENNALLISET VEROSAAMISET

Laskennallinen vero lasketaan varojen ja velkojen kirjanpitoarvojen ja verotuksellisten arvojen välisistä väliaikaisista eroista sekä käyttämättömistä verotuksellisista tappioista siihen määrään asti kuin on todennäköistä, että ne pystytään hyödyntämään tulevaisuudessa kertyvää verotettavaa tuloa vastaan. Laskennallinen vero määritetään käyttäen verokantoja (ja -lakeja), jotka on säädetty tai jotka on käytännössä hyväksytty tilikauden loppuun mennessä ja joita odotetaan sovellettavan, kun kyseinen laskennallinen verosaaminen realisoidaan tai laskennallinen verovelka suoritetaan. Laskennallista veroa ei kirjata liikearvon alkuperäiseen kirjaami-

seen liittyvistä väliaikaisista eroista. Laskennalliset verosaamiset ja -velat vähennetään toisistaan, kun on olemassa laillisesti täytäntöön pantavissa oleva oikeus kauden verotettavaan tuloon perustuvien verosaamisten ja -velkojen kuittaamiseen toisiaan vastaan ja kun laskennalliset verot liittyvät samaan veronsaajaan. Kauden verotettavaan tuloon perustuvat verosaamiset ja -velat vähennetään toisistaan, kun yrityksellä on laillisesti täytäntöön pantavissa oleva oikeus kuitata ne toisiaan vastaan ja se aikoo joko toteuttaa suorituksen nettoperusteisesti tai realisoida omaisuuserän ja suorittaa velan samanaikaisesti.

KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

LASKENNALLISET VEROSAAMISET

Johdon harkintaa tarvitaan arvioitaessa, kirjataanko tietyt laskennalliset verosaamiset ja -velat taseeseen. Laskennallisia verosaamisia kirjataan vain, kun niiden hyödyntäminen katsotaan todennäköiseksi, mikä riippuu riittävän verotettavan tulon kertymisestä tulevaisuudessa. Oletukset verotettavan tulon kertymisestä tulevaisuudessa riippuvat johdon arvioimista tulonodotuksen perusteella arvioiduista rahavirroista. Konsernin kyky kerryttää verotettavaa tuloa riippuu myös yleiseen talouteen, rahoitukseen, kilpailukykyyn ja sääntelyyn liittyvistä tekijöistä, jotka eivät ole konsernin määräysvallassa. Näihin arvioihin ja oletuksiin liittyy riskiä ja epävar-

muutta, ja näin ollen on mahdollista, että olosuhteissa tapahtuvat muutokset aiheuttavat muutoksia odotuksiin, mikä voi vaikuttaa taseeseen merkittävien laskennallisten verosaamisten ja -velkojen määrään sekä väliaikaisten erojen määrään.

Johto on päättänyt olla kirjaamatta laskennallisia verosaamisia syyskuun 2017 jälkeen aiheutuneista tappioista, mutta samaan aikaan johto arvioi tätä aiemmin kertyneistä tappioista kirjattujen laskennallisten verosaamisten olevan hyödynnettävissä.

LASKENNALLISET VEROSAAMISET JA -VELAT VUONNA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.	Kirjattu tulos- laskelmaan	Kirjattu omaan pääomaan	31.12.
2019				
Verotukselliset tappiot	2 850	-	-	2 850
Listautumisen transaktiokulut	212	-180	-	31
Muut erät	39	10	-	49
Yhteensä	3 101	-170	-	2 931
Laskennalliset verovelat				
Aineettomat hyödykkeet	1 468	244		1 712
Kertynyt poistoero	4	-	-	4
Muut erät	7	-22		-15
Yhteensä	1 479	222	-	1 701
Laskennalliset verosaamiset, netto	1 621	-392	-	1 229

EUR tuhatta	1.1.	Kirjattu tulos- laskelmaan	Kirjattu omaan pääomaan	31.12.
2018				
Verotukselliset tappiot	2 850	-	-	2 850
Listautumisen transaktiokulut	392	-180	-	212
Muut erät	45	-7	-	39
Yhteensä	3 287	-188	-	3 101
Laskennalliset verovelat				
Aineettomat hyödykkeet	600	868	-	1 468
Kertynyt poistoero	4	-	-	4
Muut erät	55	-48	-	7
Yhteensä	659	820	-	1 479
Laskennalliset verosaamiset, netto	2 628	-1 008	-	1 621

EUR tuhatta	Vahvistetut tappiot	Tappiot joiden perusteella kirjattu verosaaminen	Kirjattu laskennallinen verosaaminen
Edelliset vuodet	18 248	14 305	2 850
2018	15 194	-	-
2019	6 645	-	-
Verotukselliset tappiot yhteensä	40 087		
Vanhenee 5 vuoden sisällä	10 536		
Vanhenee 10 vuoden sisällä	29 551		

4. Yritysostot ja Investoinnit

TÄSSÄ OSIOSSA

- » Liikearvo
- » Aineettomat hyödykkeet
- » Aineelliset hyödykkeet

4.1 LIIKEARVO

TILINPÄÄTÖKSEN LAATIMISPERIAATE

LIIKEARVO

Liiketoimintojen yhdistämiset käsitellään hankintamenon mukaan. Liikearvo vastaa määrää, jolla Next Gamesin maksama vastike liiketoiminnasta ylittää hankittujen varojen ja velkojen käyvän arvon. Liikearvo syntyy pääsääntöisesti merkittävimmissä yrityskaupoissa. Liikearvo esitetään taseessa han-

kintamenoon vähennettynä kertyneillä arvonalentumistappioilla, ja sillä katsotaan olevan rajoittamaton taloudellinen vaikutusaika. Liikearvo kohdistetaan hankinta-ajankohtana rahavirtaa tuottavalle yksikölle, jonka katsotaan hyötyvän hankinnasta. Liikearvosta ei tehdä poistoja.

ARVONALENTUMISTESTAUS

LIIKEARVO

Liikearvo testataan arvonalentumisen varalta vuosittain tai tätä useammin, jos tapahtumat tai olosuhteiden muutokset antavat viitteitä siitä, että liikearvo saattaa olla arvoltaan alentunut. Liikearvo kohdistetaan konsernin rahavirtaa tuottavaan yksikköön. Next Gamesin johto katsoo konsernin koostuvan yhdestä rahavirtaa tuottavasta yksiköstä, ja sen vuoksi liikearvo testataan arvonalentumisen varalta konsernin tasolla. Kassavirtaperusteinen käyttöarvo määritellään laskemalla ennustettujen kassavirtojen diskontattu nykyarvo. Ennustetuissa kassavirroissa käytetyt liiketoiminnan kasvuoletukset, liikevaihdon ja EBITDA:n kehityksestä perustuvat johdon arvioihin viiden vuoden ajanjaksolle. Viiden vuoden ajanjakson jälkeiset rahavirrat ennustetaan käyttäen

edellisten vuosien arvoja suhteutettuna arvioituun kasvuvauhtiin. Laskelmat perustuvat sisäisiin tavoitteisiin, joiden arvioinnissa on huomioitu myös aiempi toteutunut kehitys. Laskelmien diskonttokorko perustuu pääoman keskimääräiseen kustannukseen (WACC). Korko kuvastaa senhetkisiä arvioita rahan aika-arvosta, sekä yleisesti Next Gamesin ja toimialaan relevantteja markkinoiden riskilisiä, jotka puolestaan kuvastavat riskejä ja epävarmuustekijöitä, joita ei ole otettu huomioon oikaisemalla vastaisia rahavirtoja koskevia arvioita. Mahdollinen liikearvon arvonalentumistappio kirjataan välittömästi tuloslaskelmaan. Aiemmin kirjattua liikearvon arvonalentumistappiota ei palauteta.

KESKEISET ARVIOT JA JOHDON HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISU

LIIKEARVON ARVONALENTUMISTESTAUS

Liikearvon arvonalentumistestauksessa käytettävien laskelmien laatiminen edellyttää tulevaisuutta koskevien arvioiden tekemistä. Johdon arvion kriittiset epävarmuustekijät liittyvät ennustettujen rahavirtojen koskevien laskelmien osatekijöihin, joihin kuulu-

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

TESTAUS

LIKEARVON KOHDISTAMINEN JA ARVONALENTUMINEN

Liikearvo kohdistetaan konsernin rahavirtaa tuottavaan yksikköön. Next Gamesin johto on tehnyt liikearvon arvonalentumistestaukset rahavirtaa tuottavan yksikön tasolla tilanteista 31.12.2018 ja 31.12.2019. Liikearvotestauksen perusteella ei ole tunnistettu tarvetta kirjata arvonalentumistappioita. Arvonalentumistestauksen yhteydessä suoritettiin herkkyyssanalyysi, jossa rahavirtoja laskettiin -60 – +60 prosenttia ja diskonttauskorkoja nostettiin 1–4

prosenttiyksikköä. Herkkyyssanalyysin perusteella todennäköisyys liikearvon arvonalentumistappioille oli hyvin matala. Lisäksi johto on arvioinut, ettei mikään rahavirtalaskelmissa käytettävissä keskeisissä oletuksissa tapahtuva jokseenkin mahdollinen muutos ei olisi johtanut liikearvon arvonalentumiseen. Yhteenveto liikearvon kohdentamisesta (tasearvot) ja käytetyt diskonttokorot on esitetty alla.

TASEESEEN KIRJATUN LIKEARVON MUUTOKSET 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Kirjanpitoarvo 1.1.	3 344	3 344
Hankinnat	-	-
Kirjanpitoarvo 31.12.	3 344	3 344

KÄYTETYT OLETUKSET DISKONTTOKORKOON 2019 JA 2018

	2019	2018
Pitkän aikavälin kasvuvauhti (%)	2,0	2,0
Diskonttauskorko ennen veroja (%)	20,75	19,66

4.2 AINEETTOMAT HYÖDYKKEET

Next Gamesin aineettomat hyödykkeet koostuvat pääosin hankituista pelilisenssioikeuksista, aktivoituista kehitysmenoista, liikearvosta ja IT-ohjelmistolisenssien ja tavaramerkkien hankintamenoista. Aineet-

tomiin hyödykkeisiin kuuluvat myös hankitut patentit, tavaramerkit ja ohjelmistolisenssit. Yhtiöllä ei ole taloudelliselta vaikutusajalta rajoittamattomia aineettomia hyödykkeitä.

TILINPÄÄTÖKSEN LAATIMISPERIAATE

AINEETTOMAT HYÖDYKKEET

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

- » IT-ohjelmistot, 3 vuotta
- » Tavaramerkit, 3–5 vuotta
- » Aktivoidut kehittämismenot, 3–5 vuotta
- » Muut aineettomat hyödykkeet, 3–5 vuotta

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

Tutkimustoiminnasta aiheutuvat menot kirjataan sen tilikauden kuluksi, jolla ne syntyvät. Tuotekehityksessä konserni on tunnistanut tuotteen siirtymisen tuotantovaiheeseen olevan yleisesti se hetki, jolloin IAS 38.57:n mukaiset kehitysmenojen aktivointikriteerit täyttyvät ja menojen aktivointi projektista alkaa. Tuotantovaihetta edeltävät menot käsitellään tutkimusmenoina ja ne kirjataan tuloslaskelmaan kuluksi suoriteperusteisesti. Yhtiö aktivoi kehitysmenoina projektin kehittämiseen vaaditut henkilöstökulut sekä olennaiset yleiskulut, jotka

ovat kohdennettavissa projektiin. Aktivoidut kehitysmenot kirjataan aineettomien hyödykkeiden ryhmään ja niitä aletaan poistamaan, kun projekti on saatu valmiiksi ja alkaa tuottamaan taloudellisia hyötyjä. Aineettomien hyödykkeiden myyntivoitot ja

-tappiot, jotka määritetään myynnistä saatavan nettotulon ja kirjanpitoarvon erotuksena kirjataan tulosvaikutteisesti liiketoiminnan muihin tuottoihin tai liiketoiminnan muihin kuluihin.

ARVONALENTUMISET

MUUT AINEETTOMAT HYÖDYKKEET

Pitkäaikaisten aineettomien hyödykkeiden omaisuusserien tasearvoja arvioidaan mahdollisen arvonalentumisen selvittämiseksi tilinpäätöshetkellä ja aina kun on viitteitä siitä, että jonkin omaisuuserän arvo on alentunut. Arvonalentumistesteissä arvioidaan kyseisestä omaisuuserästä kerrytettävissä oleva rahamäärä. Kerrytettävissä oleva rahamäärä on omaisuuserän käypä arvo vähennettynä luovutuksesta johtuvilla menoilla tai sitä korkeampi käyttöarvo. Arvonalentumistappio kirjataan tuloslaskelmaan, mikäli omaisuuserän kirjanpitoarvo on suurempi kuin kerrytettävissä oleva rahamäärä.

Aiemmin tuloslaskelmaan kirjattu arvonalennus peruutetaan, mikäli kerrytettävissä olevan tulon määrittämisessä käytetyt arviot muuttuvat olennaisesti. Arvonalennuksen peruuttamisen jälkeinen arvo ei saa kuitenkaan ylittää arvoa, joka omaisuudella olisi ollut ilman aikaisempien vuosien arvonalennusta kertyneillä poistoilla vähennetty. Konsernin arvostusperiaatteet liittyen liikearvon arvonalentumistestaukseen sekä keskeneräisiin aineettomiin hyödykkeisiin on esitetty liitetiedossa 4.1.

KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

KEHITYSMENOJEN AKTIVOINTI

Konserni aktivoi kehittämismenot laatimisperiaatteidensa mukaisesti. Kehitysmenojen aktivointi perustuu johdon harkintaan, jonka mukaan projektin tekninen ja taloudellinen toteutettavuus on varmistettu. Tämä tapahtuu usein siinä vaiheessa, kun kehitysprojekti on saavuttanut projektinhallinnan

mallin mukaisen virstanpylvään. Aktivoitavia määriä määrittäessään johto tekee arvioita liittyen arvioituihin tuleviin kassavirtoihin, käytettyihin diskonttokorkoihin ja ajanjaksoon, jolta odotetaan saatavan tuottoja. Tämä edellyttää tulevaisuutta koskevien arvioiden tekemistä.

AINEETTOMAT HYÖDYKKEET 2019 JA 2018

EUR tuhatta	Liikearvo	Aktivoidut kehitysmenot	Muut aineettomat hyödykkeet	Yhteensä
2018				
Hankintameno 1.1.	3 344	2 540	4 622	10 506
Yritysjärjestelyt	-	-	-	-
Lisäykset	-	4 965	-	4 965
Muuntoerot	-	-	-	-
Vähennykset	-	-	-	-
Hankintameno 31.12.	3 344	7 505	4 622	15 471
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.			-385	-385
Poistot	-	-578	-817	-1 395
Muuntoerot	-	-	-	-
Arvonalentumistappiot	-	-	-	-
Siirrot luokkien välillä	-	-	-	-
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	0	-578	-1 202	-1 780
Kirjanpitoarvo 1.1.	3 344	2 540	4 237	10 121
Kirjanpitoarvo 31.12.	3 344	6 927	3 420	13 691

EUR tuhatta	Liikearvo	Aktivoidut kehitysmenot	Muut aineettomat hyödykkeet	Yhteensä
2019				
Hankintameno 1.1.	3 344	7 505	4 622	15 471
Yritysjärjestelyt	-	-	-	-
Lisäykset	-	2 377	336	2 712
Muuntoerot	-	-	3	3
Vähennykset	-	-	-	-
Hankintameno 31.12.	3 344	9 882	4 961	18 186
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	-	-578	-1 202	-1 780
Poistot	-	-1 156	-1 343	-2 500
Muuntoerot	-	-	-	-
Arvonalentumistappiot	-	-	-	-
Siirrot luokkien välillä	-	-	-	-
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	-	-1 735	-2 545	-4 280
Kirjanpitoarvo 1.1.	3 344	6 927	3 420	13 691
Kirjanpitoarvo 31.12.	3 344	8 147	2 416	13 907

(Muut aineettomat hyödykkeet koostuvat lisenssisopimuksista, IT-ohjelmistoista ja tavaramerkeistä)

4.3 AINEELLISET HYÖDYKKEET

Next Gamesin aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet koostuvat pääosin vuokrahuoneistojen perusparannusmenoista, käyttöoikeusomaisuuserästä (Right-of-

Use Asset) sekä työvälineistä. Muut aineelliset hyödykkeet eivät ole merkittäviä.

TILINPÄÄTÖKSEN LAATIMISPERIAATE

AINEELLISET HYÖDYKKEET

Aineelliset käyttöomaisuushyödykkeet arvostetaan alkuperäiseen hankintamenoon vähennettynä kertyneillä poistoilla ja mahdollisilla arvonalentumisilla. Mahdolliset hankintaan tai hyödykkeen valmistamiseen liittyvät rahoituskustannukset aktivoidaan mukaan hyödykkeen hankintamenoon. Käyttöomaisuuden myyntivoitot ja -tappiot, jotka määritetään myynnistä saatavan nettotulon ja kirjanpitoarvon erotuksena kirjataan tulosvaikutteisesti liiketoiminnan muihin tuottoihin tai liiketoiminnan muihin kuluihin. Aineellisiin käyttöomaisuushyödykkeisiin liittyvät myöhemmin syntyvät menot aktivoidaan vain silloin, kuin niiden yritykselle tuottama taloudellinen hyöty ylittää alun perin arvioidun suoritusastan. Kaikki muut menot, esimerkiksi tavanomaiset kunnossapito- ja korjauskustannukset,

kirjataan kuluksi sillä tilikaudella, jonka aikana ne ovat syntyneet.

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

- » Vuokrahuoneistojen perusparannusmenot, 2–5 vuotta
- » Koneet ja kalusto, 3–5 vuotta
- » Käyttöoikeusomaisuuserät, 5 vuotta

AINEELLISET HYÖDYKKEET 2019 JA 2018

EUR tuhatta	Rakennukset	Koneet ja kalusto	Yhteensä
2018			
Hankintameno 1.1.	1 009	336	1 345
Lisäykset	7 378	248	7 626
Liiketoimintahankinnat	-	2	2
Luovutukset ja muut muutokset	-396	-	-396
Hankintameno 31.12.	7 992	586	8 578
Kertyneet poistot 1.1.	-891	-180	-1 071
Poistot	-674	-97	-771
Arvonalentumiset	-	-	-
Kertyneet poistot 31.12.	-1 565	-277	-1 842
Kirjanpitoarvo 1.1.	118	156	274
Kirjanpitoarvo 31.12.	6 427	309	6 736

EUR tuhatta	Rakennukset	Koneet ja kalusto	Yhteensä
2019			
Hankintameno 1.1.	7 992	586	8 578
Lisäykset	21	-	21
Liiketoimintahankinnat	-	-	-
Luovutukset ja muut muutokset	-5	-	-5
Hankintameno 31.12.	8 008	586	8 594
Kertyneet poistot 1.1.	-1 565	-277	-1 842
Poistot	-1 355	-113	-1 468
Arvonalentumiset	-	-	-
Kertyneet poistot 31.12.	-2 920	-390	-3 310
Kirjanpitoarvo 1.1.	6 426	307	6 733
Kirjanpitoarvo 31.12.	5 088	196	5 285

POISTOT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Tilikauden poistot aineettomista hyödykkeistä	-2 500	-1 395
Tilikauden poistot aineellisista hyödykkeistä	-1 468	-769
Yhteensä	-3 968	-2 164

5. Konsernin pääoma ja riskit

TÄSSÄ OSIOSSA

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

5.1 PÄÄOMARISKIEN HALLINTA

Konsernin pääoman hallinnan tarkoituksena on turvata jatkuva toiminta erilaisissa markkinaolosuhteissa ja tukea Next Gamesin pitkän aikavälin strategista kehitystä. Tämä saavutetaan takaamalla tarpeellinen likviditeetti omiin varoihin, turvaamalla kyky tarvittaessa sijoittaa omaisuuseriä, sekä varmistamalla kyky rahoituksen saamiseen (velka tai oma pääoma) oikea-aikaisesti ja kohtuullisin kustannuksin. Tarvittavan rahoituksen saatavuuden varmistamiseksi Next Games seuraa hyväksytyjä suuntaviivoja, kuten rahoituksen valvonta konsernin rahoituspolitiikan rajoissa ja lyhyen, sekä pitkän aikavälin velkojen suhteen pysyminen hyväksytyjen raja-arvojen sisällä. Tavoitteena on pitää konsernin vakavaraisuus yli 50 % tasolla, ja konserni ei saa olla riippuvainen vain yhdestä rahoituslähteestä, vaan sillä on useita mahdollisia vastapuolia. Next Games seuraa pääomansa nettovelkaantumisasteen eli gearingin perusteella (korollisten nettovelkojen suhde omaan pääomaan). Korollisiin nettovelkoihin luetaan lainat, joista on vähennetty rahavarat. Nettovelkaantumisasteen nykyinen taso alittaa selvästi hallituksen asettaman tavoitetason. Liiketoimintasyklin aikana yrityksen nettovelkaantumisaste todennäköisesti vaihtelee, ja tavoitteena on säilyttää riittävän vahva taseen rakenne konsernin rahoitustarpeiden turvaamiseksi. Hallitus seuraa Next Gamesin pääomarakennetta säännöllisesti.

NETTOVELKA 31.12.2019 JA 31.12.2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Rahat ja pankkisaamiset	7 667	7 306
Vuoden sisällä erääntyvät lainat	-1 193	-1 214
Yli vuoden päästä erääntyvät lainat	-3 727	-4 663
Nettovelka	2 748	1 429
Rahat ja pankkisaamiset	7 667	7 306
Kiinteäkorkoiset velat	-4 920	-5 877
Nettovelka	2 748	1 429

NETTOVELAN MUUTOS 2019 JA 2018

EUR tuhatta	Rahat	Vuoden sisällä maksettavat vuokrasopimusvelat	Yli vuoden päästä maksettavat vuokrasopimusvelat	Vuoden sisällä maksettavat lainat	Yli vuoden päästä maksettavat lainat	Yhteensä
Nettovelka 1.1.2018	26 377	-225	-	-84	-642	25 426
Rahavirta	-19 294	547	-	-	-	-18 747
Rahavirrat vuokrasopimuksista	-	-	-	-	-	-
Valuuttakurssivaikutukset	222	-	-	-	-	222
Muut muutokset		-1 314	-4 145	-138	124	-5 473
Nettovelka 31.12.2018	7 306	-992	-4 145	-222	-518	1 429
Nettovelka 1.1.2019	7 306	-992	-4 145	-222	-518	1 429
Rahavirta	273	-	-	-	-	-
Rahavirrat vuokrasopimuksista	-	-	-	-	-	-
Valuuttakurssivaikutukset	88	-	-	-	-	-
Muut muutokset	-	-24	935	45	-1	955
Nettovelka 31.12.2019	7 667	-1 016	-3 210	-177	-517	2 748

5.2 RAHOITUSRISKIEN HALLINTA

Rahoitusriskien hallinnalla pyritään turvaamaan liike-toiminnan kannattavuutta ja jatkuvuutta rahoitusriskien tunnistamisessa, hallinnassa sekä olennaisilta rahoitusriskeiltä suojautumisessa tarpeen mukaan. Next Games yhtiön rahoitusriskien hallinnasta vastaa konsernin johtoryhmä. Konsernin johtoryhmään kuuluu toimitusjohtaja, talousjohtaja, operatiivinen johtaja, markkinointijohtaja, ja teknologiajohtaja. Sisäisestä valvonnasta vastaa yhtiön talousosasto yhteistyössä CFO:n kanssa. Next Gamesin rahoituspolitiikan yleisenä tavoitteena on suojata oma pääoma sekä tulevaisuuden tuotot, joihin rahoitusmarkkinoiden ennakoimattomuus saattaa vaikuttaa. Tämän politiikan kannalta vain riskiä, joka liittyy sekä epävarmuuteen että altistumiseen, on lievennettävä. Markkinoiden epävarmuus ei saisi aiheuttaa suojausta, ellei sillä ole seurausta Next Games yhtiön tai sen tytäryhtiöiden mahdollisista ja olennaisista kielteisistä seurauksista. Lisäksi tavoitteena on pyrkiä varmistamaan likviditeetin ja rahoituksen saatavuus aina kohtuullisin kustannuksin.

MARKKINARISKIT

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

1. Valuuttariski

Valuuttariski on riski, jonka valuuttakurssimuutokset vaikuttavat Next Gamesin (ja tytäryhtiöiden) tuloslaskelmaan ja taseeseen negatiivisesti. Suurin valuutta, johon Next Games on altistunut, on Yhdysvaltain dollari (USD). Valuuttariskin hallinnassa on otettava

huomioon, kuinka herkkä Next Games on valuuttamarkkinoiden vaihteluihin. Yhtiö altistuu kahdelle eri valuuttakurssiriskille: Käännösriski muuntamalla vieraan valuutan (USD) toimintavaluutaksi (EUR), ja transaktioriski myynnistä, ostoksista, saamisista ja veloista muissa valuutoissa kuin toimintavaluutassa. Yhtiö hallitsee valuuttariskin vaikutuksia seuraamalla säännöllisesti riskipositioita ja suojaamalla merkityksellisiä rahavirtoja. Next Gamesin myyntitilitykset ovat sekä USD:nä, että EUR:ssa, ja ostoja tehdään myös molemmissa valuutoissa. Next Games Oyj:n rojaltimaksut ja käyttäjän hankintakustannukset ovat pääosin USD:ssa. Next Gamesin tuloksen turvaamiseksi yhtiö voi käyttää instrumentteja kuukausittaisen myynnin ja siihen liittyvien kulujen yhteensovittamiseen.

Rahoituspolitiikan mukaan suojausasteet voivat vaihdella 0 %:sta 100 %:iin USD myynnissä. Tällä hetkellä yhtiöllä ei ole voimassa olevia suojausjohdannaisia. Vuonna 2019 yhtiöllä oli 0,1 milj. euroa (2018: 0,2 milj. euroa) valuuttakurssi voittoja / tappioita.

2. Korkoriski

Korkoriski määritellään epävarmuutena siitä, että Next Gamesin yhtiön arvo tai tuloksen voitto tai tappio olisi altis korkojen muutoksille. Korkoriskin hallinnan tavoitteena on minimoida korkojen muutosten aiheuttamien vaihtelujen vaikutus konsernin tulokseen. Konserni altistuu korkoriskille sen korollisten lainojen (lukuun ottamatta rahoitusleasingsopimuksia) kautta. Katsauskauden aikana markkinakorko on ollut alle 4 %, ja korkoriski ei ole tällä hetkellä merkittävä korollisten lainojen pienen määrän vuoksi. Yhtiöllä ei ole ollut johdannaisia suojaamassa korkoriskiä tilinpäätöspäivänä.

Lainojen nimellisarvo oli 31.12.2019 0,8 miljoonaa euroa (2018 0,8 miljoonaa euroa) ja jakautuu seuraavasti

- » 0,8 miljoonaa euroa Business Finland, 1 % korko
- » 3,0 miljoonaa euroa Danske Bank luottolimiitti, korko 1kk euribor +2,5 % marginaali

3. Pelaajahankinnan hintariski

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

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

Esimerkiksi Facebookin mainoshintojen kasvu Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa on ollut liki 200 % vuodesta 2016 vuoteen 2019. Tätä vastaava kustannusnousu valuu mainostajille, eli esimerkiksi mobiilipeliyhtiöille.

Odottamaton hinnannousu voi vaikuttaa Next Gamesin nykyisten pelien kannattavuuteen, sekä vaikuttaa tulevien pelien vaatimuksiin suorituskyvylle (ARPDau ja retentio). Vaikka Next Games ei suoraan pysty vaikuttamaan tai estämään hinnannousua, Next Games pyrkii hallitsemaan nousevia käyttäjähankinnan hintoja lisenssistrategialla. Lisenssistrategia mah-

dollistaa, sekä vaihtoehtoisten kanavien, markkinointimenetelmien käytön, ja nostaa todennäköisyyttä, että pelaaja löytää orgaanisesti pelin. Molemmat menetelmät ajavat pelaajahankinnan kokonaishankintahintaa alaspäin.

LUOTTO JA VASTAPUOLIRISKI

Luottoriskien hallinnan tavoitteena on minimoida tappiot mikäli jokin konsernin vastapuoli ei täytä velvoitteitaan, osittain tai kokonaisuudessaan. Konsernin talousosasto vastaa konsernin vastapuoliriskin hallinnasta (vastapuoli- ja rahoitustapahtumat). Next Games altistuu vastapuoliriskille myyntisaatavien kautta: erilaisille mainosverkoille mainostulojen kautta, sekä alustoille, joiden kautta pelin sisäiset ostokset tilitetään. Konsernilla on keskitetty riski myyntisaamisissa kahden suuren vastapuolen kautta. Apple ja Google edustavat 87 % saamisista. Jäljelle jäävät myyntisaamiset koostuvat saatavista eri mainosverkostoilta. Luotto- ja vastapuoliriskin vähentämiseksi konserni käyttää erilaisia toimenpiteitä sen lieventämiseksi, kuten kaikkien vastapuolten hyväksyminen perusteelliset luottokelpoisuuden tarkistukset kaikille uusille vastapuolille, ennakkomaksujen kautta sekä konsernin rahoituksen säännöllinen seuranta vastapuolien maksukäyttäytymisestä. Konserni on puolestaan itse altistunut mainosverkoille pelaajan hankintakustannuksien ja siihen liittyvien velkojen suhteen. Jokaista tilinpäätöspäivää kohden merkittävien toimijoiden saamisten arvonalentumiset analysoidaan yksilöllisesti niiden maksukyvyttömyyden todennäköisyyden perusteella tilinpäätöspäivänä. Lisäksi pienet saamiset, joilla on samantaiset luottokelpoisuusominaisuudet, ryhmitellään ja arvioidaan yhdessä arvonalentumisen varalta. Next Gamesin suurimpiin toimijoihin, kuten Apple,

Google, Facebook, Unity ei ole todettu liittyvän merkittävää luottotappioriskiä, erityisesti vastapuolen luottokelpoisuuteen, historialliseen maksukäyttytymiseen sekä saatavien lyhyeen (n. 30 päivää) maksuaikaan

perustuen. Next Games arvioi jatkuvasti toimijoiden luottoriskiä ja 31.12.2019 todettiin ettei näihin toimijoihin muodostu olennaista luottotappioriskiä.

MYYNTISAAMISTEN ARVONALENTUMISTAPPIO 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
1.1.	-7	-9
Varaus joka on kirjattu vuoden aikana	5	7
Myyntisaamiset, jotka ovat kirjattu alas vuoden aikana	-	-
Toteutumattomat varaukset	7	9
31.12.	5	7

MAKSUVALMIUSRISKI (LIKVIDITEETTI)

Likviditeetin hallinnan painopiste on turvata Next Gamesin kyky täyttää lyhyen aikavälin velvoitteet ja varmistaa, että kassaa käytetään aina parhaalla mahdollisella tavalla. Likviditeetin hallinnan tavoitteena on saavuttaa hyväksyttävä tuotto ylijäämästä, ja riskipoliitiikan rajoissa suojautua negatiivisia korkoja vastaan. Optimaalisen kassanhallinnan saavuttamiseksi yhteisö seuraa likviditeettiasemaansa ja noudattaa hyväksytyjä konsernin ohjeita riittävän likviditeetin ylläpitämi-

seksi. Joulukuun 31 päivänä 2019 Next Games:in rahavarat olivat 7,7 miljoonaa euroa. Lisäksi yhtiöllä oli 31.12.2018 luottolimiitti, jonka nostamattoman luoton kokonaismäärä oli 3,0 miljoonaa euroa, joka erääntyy 30.6.2020, ellei limiittiä uusita. Seuraavissa taulukoissa esitetään yrityksen rahoitusvelat, kaikkien ei-johdannaisten rahoitusvelkojen osalta, jotka on luokiteltu sopimusperusteisten maturiteettien perusteella.

RAHOITUSVELKOJEN ERÄÄNTYMINEN

EUR tuhatta	1–3 kuukautta	4–12 kuukautta	1–5 vuotta	Yli 5 vuotta	Yhteensä
31.12.2018					
Pitkäaikainen laina julkishallintoyhteisölle	112	110	518	-	740
Ostovelat	2 731	-	-	-	2 731
Vuokrasopimusvelat	245	747	4 145	-	5 136
31.12.2019					
Pitkäaikainen laina julkishallintoyhteisölle	67	222	405	-	693
Ostovelat	3 667	-	-	-	3 667
Vuokrasopimusvelat	248	744	3 152	-	4 144

5.3 OMAA PÄÄOMAA KOSKEVAT TIEDOT

Next Games Oyj:n kokonaan maksettu ja kaupparekisteriin rekisteröity osakepääoma oli 0,1 miljoonaa euroa 2019 lopussa (0,1 miljoonaa euroa 2018). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Tilikauden lopussa osakkeita oli 27 916 224 kpl

(18 503 314 kpl 2018). Jokaisella osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa ja yhtäläiset oikeudet osinkoon ja muuhun varojenjako. Yhtiöllä on hallussaan 13 410 omaa osaketta.

KERTYNEIDEN VOITTOVAROJEN MUUTOS 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Edellisten tilikausien tulos 1.1.	-31 128	-14 574
Tilikauden voitto (tappio)	-8 294	-18 037
Osingonjako	-	-
Osakeperusteiset maksut	527	1 483
Edellisten tilikausien tulos 31.12.	-38 894	-31 128

OSAKKEET JA OSAKEANNIT

Vuoden 2019 aikana Next Games Oyj suoritti merkintäoikeusannin. Päättäneen merkintäoikeusannin lopullisen tuloksen mukaan laskettiin liikkeelle 9 298 430 osaketta ("Tarjottavat Osakkeet"). Tarjottavat Osakkeet tuottavat täydet osakkeenomistajan oikeudet yhtiössä siitä alkaen, kun Tarjottavat Osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin ja merkitty Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään osakasluetteloon.

Vuoden 2019 aikana merkittiin 114 480 osaketta perustuen optio-oikeuksiin.

Tilikauden lopussa oli optio-oikeuksien nojalla merkitty 61 524 osaketta, jotka eivät tilikauden päättyessä 31.12.2019 ollut rekisteröityneet kaupparekisteriin.

OSAKEMERKINNÄT 2019 JA 2018

	2019	2018
Optio-oikeuksien merkintä osakkeiksi	114 480	284 532
Osakeanti	9 298 430	-
Osakkeiden määrä	27 916 224	18 503 314

SIJOITETUN VAPAAN OMAN PÄÄOMAN RAHASTO

Optio-oikeuksien nojalla merkityt osakkeet, osake-merkinnät ja maksut on kirjattu kokonaisuudessaan vapaan oman pääoman rahastoon.

OSAKEKOHTAINEN TULOS

Laimentamaton osakekohtainen tulos on laskettu jakamalla emoyhtiön tilikauden tulos kauden aikana ulkona olevien kantaosakkeiden painotetulla keskimääräisellä lukumäärällä pois lukien omat osakkeet.

Laimennettu osakekohtainen tulos on laskettu muuten samalla tavalla kuin laimentamaton osakekohtainen tulos, mutta siinä on otettu huomioon myös konsernin mahdolliset aikomukset laskea liikkeeseen osakkeita tulevaisuudessa.

Next Gamesilla on optio-ohjelmia, joiden vaikutukset on selvitetty tarkemmin kohdassa Osakeperusteiset maksut.

OSAKEKOHTAINEN TULOS JA LAIMENNETTU OSAKEKOHTAINEN TULOS 2019 JA 2018

	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta (EUR tuhatta)	-8 294	-18 037
Tilikauden aikana ulkona olevien osakkeiden painotettu keskiarvo	20 346 171	18 363 428
Laimentamaton ja Laimennettu osakekohtainen tulos (EUR)	-0,41	-0,99

*Laimennusvaikutusta ei otettu huomioon tilikausilla 2019 ja 2018, koska vaikutus on laimentamaton (osakekohtainen tappio olisi pienempi)

OSINKO JA JAKOKELPOISET VARAT

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2019 olivat 13,8 miljoonaa euroa, josta -9,5 miljoonaa euroa koostui 31.12.2019 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2019 päättyneen tilikauden tappio kirjataan

jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa. Yhtiö ei myöskään jakanut osinkoa vuoden 2018 osalta.

JAKOKELPOISET VARAT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 410	53 335
Kertyneet voittovarot	-38 116	-16 477
Tilikauden voitto	-9 457	-21 638
Vapaa oma pääoma	13 837	15 220
Yhteensä	13 837	15 220

OSAKEPERUSTEISET MAKSUT

Next Gamesilla on viisi osakeperusteista kannustin-ohjelmaa: optio-ohjelma 2014, optio-ohjelma 2015, optio-ohjelma 2017, optio-ohjelma 2018 ja optio-ohjelma 2019. Next Gamesin hallitus on tehnyt tarkastelukauden 2019 aikana muutoksia kannustin-ohjelmiin: optio-ohjelma 2017 ja 2018. Osakkeiden merkintähinnat pienenivät 7,9 eurosta (optio-ohjelma 2017) ja 6,17 eurosta (2018 optio-ohjelma) 1,14 euroon. Muutoksen yhteydessä optioiden neljän vuoden ansaintajakso alkoi alusta muutoksen teko-päivänä. Muutokset on kirjattu oikaisuina nykyisiin optio-ohjelmiin. Optioita myönnetään useassa eri erässä ja jokaisen erän kohdalla yhtiön hallitus päättää merkintähinnan aina eräkohtaisesti, joten optio-ohjelmien sisällä on useita eri merkintähintoja.

Optio-ohjelmat 2017–2019 julkaistiin osakkeen jakautumisen (osake-split) jälkeen ja näiden ohjelmien

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

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

LAADINTAPERIAATTEET

OSAKEPERUSTEISET MAKSUT

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

Option palveluehtoja ei oteta huomioon, kun määritetään liiketoimen myöntöpäivän käypää arvoa, mutta konserni arvioi vuosittain ansaintaehtojen täyttymisen todennäköisyyttä ja huomioi tämän arviossaan lopulta ansaittavien oman pääoman ehtoisten instrumenttien määrästä. Osakeperusteista maksuista, joiden ansaintaehdot eivät täyty, ei kirjata yhtiölle kuluja. Mikäli optio-ohjelmien ehtoja muutetaan, yhtiö kirjaa alkuperäisestä ohjelmasta kuluksi vähintään alkuperäisen ohjelman myöntöhetken käyvän arvon. Mahdollinen lisäkulu, joka arvostetaan ohjelman ehtojen muutoshetkellä, kirjataan osakeperusteisten maksujen käyvän arvon lisäykseksi ja kirjataan kuluksi edun ansaintajakson mukaan. Mikäli optio-oikeudet perutaan yhtiön tai vastapuolen toimesta, kuluksi kirjaamaton käypä arvo kirjataan välittömästi tilikauden tuloslaskelmaan kuluksi.

KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIO

OSAKEPERUSTEISET MAKSUT

Next Games käyttää osakeperusteisten maksujen arvostukseen Black-Scholes -hinnoittelumallia. Kaikki laskennassa käytetyt parametrit on esitelty

alla olevassa taulukossa. Next Gamesin osakkeiden käyvän arvon ennen listautumisantia määritteli riippumaton arvostuslaitos.



OPTIO-OHJELMIEN ARVONMÄÄRITYS 2019 JA 2018

Optio-ohjelmat	Laskettu liikkeelle 2019		Laskettu liikkeelle 2018	
	2019	2017&2018	2018	2017
Hinnoittelumalli	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes
Käypä arvo 31.12.	0,58 €	0,78 €	1,92 €	1,43 €–2,72 €
Keskeiset oletukset:				
Odotettu volatiliteetti	42 %	31 %	31%	31%
Osakkeen hinta arvostuspäivänä	1,47 €	1,78 €	6,58 €	6,58 €–8,70 €
Osakkeen painotettu keskihinta kauden aikana	1,27 €	1,27 €	4,60 €	4,60 €
Merkintähinta	1,16 €	1,14 €	6,17 €	7,90 €
Odotettu osinkotuotto	- €	- €	- €	- €
Riskitön korko	-0,22 %	-0,17 %	-0,23%	-0,23%
Palautumisaste	12 %	12 %	12%	12%

ULKONA OLEVIEN OPTIO-OIKEUKSIEN MÄÄRÄN MUUTOS

MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2018 AIKANA

Optio-ohjelmat	Optioiden määrä 1.1.2018	Myönnetty	Lunastettu	Merkitty	Rauennut	Menetetyt	Optioiden määrä 31.12.2018
2014	96 782			-61 473		-2 876	32 433
2015	177 141			-9 854		-11 098	156 189
2017	103 697	232 242			-28 570		307 369
2018		355 500					355 500
2019							
Yhteensä	377 620	587 742	-	-71 327	-28 570	-13 974	851 491

MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2019 AIKANA

Optio-ohjelmat	Optioiden määrä 1.1.2019	Myönnetty	Lunastettu	Merkitty	Rauennut	Menetetyt	Optioiden määrä 31.12.2019
2014	32 433			-22 856	-9 014	-563	
2015	156 189			-20 265		-43 430	92 494
2017	307 369	270 391				-369 327	208 433
2018	355 500	711 500	-562 094				504 906
2019		835 376					835 376
Yhteensä	851 491	1 817 267	-562 094	-43 121	-9 014	-413 320	1 641 209

MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2019 AIKANA

Optio-ohjelmat	Toteutettavissa olevat 31.12.2019	Toteutettavissa olevat 31.12.2018
2014	0	29 269
2015	70 410	79 309
2017	13 472	51 269
2018	-	-
2019	-	-
Yhteensä	83 882	159 847

MERKINTÄHINNAT 2019 JA 2018

Optio-ohjelmat	Merkintähinta per optio	2019 Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	2018 Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo
2014	0,01 € - 1,97 €	0,21 €	0,12 €
2015	2,66 € - 5,10 €	0,72 €	0,86 €
2017	1,14 € - 7,90 €	-	-
2018	1,14 € - 6,17 €	-	-
2019	0,85 € - 1,38 €	-	-
Yhteensä	0,01 € - 7,90 €	0,45 €	0,22 €

OSAKEPERUSTEISTEN KANNUSTIMIEN TULOSVAIKUTUS 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Kulut rajoitetusta osakeohjelmasta - osakkeina toteutettava osuus	527	1 483
Kulut rajoitetusta osakeohjelmasta - käteisvaroin toteutettava osuus	-	-
Kulut optio-ohjelmasta, yhteensä	527	1 483

OSAKEPERUSTEISTEN KANNUSTIMIEN TOIMINTOKOHTAINEN ALLOKAATIO 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Toiminnot:		
Tuotekehitys	285	757
Myynti ja Markkinointi	159	135
Hallinto	83	591
Yhteensä	527	1 483

5.4 RAHOITUSVELAT

LAADINTAPERIAATTEET

RAHOITUSVELAT

Konsernin lainat luokitellaan arvostusluokkaan muut rahoitusvelat. Lainat kirjataan hankintahetkellä käypään arvoon transaktiokustannuksilla vähennettynä. Lainat julkishallintoyhteisöiltä luovat mahdollisen korkoedun. Lainojen käyväksi arvoksi määritetään diskonttaamalla lainojen arvioidut tulevaisuuden rahavirrat nykyhetkeen käyttämällä

lisäluoton korkoa. Yhtiön markkinakorossa otetaan huomioon yhtiön oma luottoriskipreemio. Lisäluoton korkoetu, käsitellään avustuksena ja jaksotetaan tuotoksi yhtiön tuloslaskelmaan. Alhaisemmasta korosta muodostuva korkoetu tuloutetaan projektin kulujen syntymisen kanssa samaan aikaan.

EUR tuhatta	Valuutta	Nimellis-arvo	Käypä arvo	Lopullinen eräpäivä	Kirjanpitoarvo 2019	2018
Lainaaja						
Business Finland - Valtionkonttori 1	EUR	336	291	13.3.2023	282	325
Business Finland - Valtionkonttori 2	EUR	439	439	31.8.2023	412	416
Yhteensä		775	730		693	740

RAHOITUSVELAT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Pitkäaikaiset velat		
Velat julkishallintoyhteisöltä	517	518
Vuokrasopimusvelat	3 117	4 145
Pitkäaikaiset velat yhteensä	3 634	4 663
Lyhytaikaiset velat		
Velat julkishallintoyhteisöltä	177	222
Vuokrasopimusvelat	1 027	992
Lyhytaikaiset velat yhteensä	1 204	1 214
Lainat yhteensä	4 838	5 877

5.5 VUOKRASOPIMUSVELAT

Konsernilla on rahoitusleasingsopimuksiksi luokiteltavia vuokrasopimuksia koneisiin, kalustoon sekä toimintoihin. Vuokrasopimusten ehdot on neuvoteltu sopimuskohteisesti ja vaihtelevat tapauskohtaisesti. Vuok-

rasopimukset eivät ole sidoksissa erityisiin lainaehtoihin, mutta sopimuksia ei voida käyttää lainojen vakuuksina.

TILINPÄÄTÖKSEN LAATIMISPERIAATE

VUOKRASOPIMUSVELAT

Vuokramaksut lyhytaikaisista vuokrasopimuksista ja vuokrasopimuksista, joiden kohteena oleva omaisuususerä on arvoltaan vähäinen, on kirjattu tasaerinä kuluksi tuloslaskelmalle vuokra-ajalle. Lyhytaikaiset vuokrasopimukset ovat sopimuksia, joiden vuokra-aika on 12 kuukautta tai alle. Konserni on soveltanut lyhytaikaisten vuokrasopimusten helpotusta tilapäisen pääkonttorin vuokrasopimukseen ja IT-laitteiden vuokrasopimukseen on sovellettu arvoltaan vähäisten kohdeomaisuuserien helpotusta. Vuokrasopimuksista on kirjattu käyttöoikeusomaisuuserä ja vastaava vuokrasopimusvelka sillä hetkellä, kun konserni saa kohdeomaisuuserän käytettäväksi. Vuokrasopimuksesta kirjattavat varat ja velat on kirjattu nykyarvoon. Vuokrasopimusvelat sisältävät kiinteät vuokramaksut (mukaan lukien kiinteät maksut), jäännösarvotakuiden perusteella odotettavissa olevat maksut, osto-option toteutushinnan, mikäli on kohtuullisen varmaa, että kyseinen optio tullaan käyttämään. Lisäksi sopimuksen ennenajasta purkamisesta aiheutuvat sanktiot, mikäli vuokra-ajassa on huomioitu sopimuksen ennenajainen purkaminen. Vuokramaksut on diskontattu käyttämällä sopimuksen sisäistä korkoa diskonttokorkona, mikäli se on valmiiksi määriteltä, tai lisä-

luoton korolla. Tiettyjen kiinteistövuokrasopimusten vuokramaksut on sidottu inflaation mukaisiin indekseihin. Muuttuvat vuokramaksut, jotka riippuvat indeksistä, määritetään alun perin sopimuksen alkamisajankohdan indeksin perusteella. Tulevat muutokset indekseissä huomioidaan määrittämällä vuokrasopimusvelka uudelleen sillä hetkellä, kun indeksin muutos aiheuttaa muutoksen myös vuokramaksuissa. Käyttöoikeusomaisuuserä kirjataan hankintamenoön huomioiden vuokrasopimusvelan alkuperäinen arvostaminen, vuokrasopimuksen alkamishetkeen mennessä maksetut vuokramaksut, alkuvaiheen välittömät menot ja ennallistamisveloitteesta aiheutuvat menot. Vuokramaksut on jaettu rahoituskuluun sekä vuokrasopimusvelan takaisinmaksuun. Rahoituskulu on kohdistettu vuokra-ajalle siten, että kulun määrä jokaisella kaudella vastaa saman suuruista korkoprosenttia jäljellä olevalle vuokrasopimusvelalle. Käyttöoikeusomaisuuserä poistetaan tasapoistoin joko omaisuususerän taloudellisen vaikutusajan tai vuokra-ajan mukaisesti sen mukaan, kumpi edellä mainituista ajanjaksoista on lyhyempi. IFRS 16:n mukaiset vuokramaksut ja korkokulut esitetään osana rahoituksen rahavirtoja yhtiön rahavirtalaskelmalla.

KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIO

VUOKRASOPIMUSVELAT

Määrittäessään vuokra-aikaa, johto käyttää harkintaa sen mukaan onko konsernilla taloudellinen kannustin jatko-option tai purkuoption käyttämiseen. Konserni huomioi kaikki asiat ja olosuhteet, jotka muodostavat taloudellisen kannustimen.

Nämä tulkinnat arvioidaan uudelleen konsernin kannalta merkityksellisen tapahtuman yhteydessä tai silloin, kun olosuhteissa muuten tapahtuu muutos, jolla on vaikutus aikaisempaan tulkintaan.

VUOKRASOPIMUKSET 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Käyttöoikeusomaisuuserät		
Rakennukset	3 924	4 947
Käyttöoikeusomaisuuserät yhteensä	3 924	4 947
Vuokrasopimusvelat		
Lyhytaikaiset	992	992
Pitkäaikaiset	3 152	4 145
Vuokrasopimusvelat yhteensä	4 144	5 136

TULOSLASKELMA SISÄLTÄÄ SEURAAVAT VUOKRASOPIMUKSIIN LIIITTYVÄT MÄÄRÄT:

EUR tuhatta	2019	2018
Sisältyvät tuloslaskelmassa erään Poistot ja arvonalentumiset	1 024	512
Sisältyvät tuloslaskelmassa erään Rahoituskulut	167	63
Sisältyvät tuloslaskelmassa erään muut kulut		
Kulut lyhytaikaisista vuokrasopimuksista	-	291
Kulut arvoltaan vähäisistä omaisuuseristä	786	446

5.6 RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

Yhtiön korkotuotot koostuvat pääasiassa yhtiön pankkitalletusten talletuskoroista. Rahoituskulut koostuvat pääosin Business Finlandin myöntämien lainojen korkokuluista, pankkikuluista ja valuuttakurssitappioista. Muut rahoituskulut koostuvat talletuspalkki-

oita sekä vakuusmaksuja. Muut rahoituskulut eivät ole yhtiön kannalta merkittäviä. Yhtiön korkotuotot koostuvat pääasiassa yhtiön USD pankkitalletusten talletuskoroista.

RAHOITUSTUOTOT JA KULUT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.-31.12.2019	1.1.-31.12.2018
Korkotuotot ja muut rahoitustuotot		
Korkotuotot	0	110
Valuuttakurssivoitot	128	647
Korkotuotot ja muut rahoitustuotot yhteensä	128	757
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Korkokulut	-248	-177
Valuuttakurssitappiot	-54	-431
Korkokulut ja muut rahoituskulut yhteensä	-302	-608
Rahoituserät, netto	-174	149

LAADINTAPERIAATTEET

RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

Lainojen transaktiokulut ovat kirjattu kuluksi käyttämällä efektiivisen koron menetelmää (EIR). Efektiivinen koron menetelmässä lainojen kaikki tulevat kassavirrat diskontataan nykyhetkeen käyttämällä efektiivistä korkoa. Laskennassa otetaan huomioon kaikki lainaan liittyvät maksut. Korkotuotot tuloute-

taan efektiivisen koron menetelmää käyttäen, lukuun ottamatta tilannetta, jolloin tuotto on epävarma. Näissä tapauksissa korkotuotot kirjataan tulokseen kassaperusteisesti. Valuuttakurssivoitot ja -tappiot rahoitustoiminnasta sisältyy rahoitustuotoihin ja -kuluihin.

5.7 TYÖSUHDE-ETUUKSISTA AIHEUTUVAT VELVOITTEET

Työsuhde-etuuksiin sisältyvät lyhytaikaiset työsuhde-etuudet, irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet sekä työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet. Irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet tarkoittavat etuuksia, jotka syntyvät irtisanomisesta eikä työsuorituksesta. Työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet koostuvat työsuhteen jälkeen maksettavista etuuksista esim.

terveydenhoidosta. Lyhytaikaiset työsuhde-etuudet sisältävät mm. palkat ja luontaisedut, vuosilomat ja bonukset. Yhtiöllä on myös useita optio-ohjelmia, joiden kulut kirjataan henkilöstökuluina IFRS 2 -periaatteiden mukaisesti. Etuudet luokitellaan maksupohjaisiin ja etuuspohjaisiin etuuksiin. Konsernilla ei ole etuuspohjaisia eläkejärjestelyitä.

LAADINTAPERIAATTEET

TYÖSUHDE-ETUUKSET

Lyhytaikaiset työsuhde-edut kirjataan muihin velkoihin työntekijöiden palveluihin tilinpäätöspäivään asti ja ne arvostetaan summaan, jota odotetaan maksettavan, kun velat suoritetaan. Konsernilla on käytössä maksuperusteinen eläkejärjestelmä, jossa se maksaa kiinteitä maksuja erilliseen rahastoon ilman lakisääteisiä tai tosiasiallisia velvoitteita

maksaa lisämaksuja, jos rahastolla ei ole riittävästi varoja maksaa kaikille työntekijöille etuuksia, joita tälle on kertynyt nykyisen tai aikaisempien työsuhteiden aikana. Maksuperusteisen järjestelmän maksut kirjataan suoraan tuloslaskelmaan sinä vuonna, kun ne on maksettu.

HENKILÖSTÖKULUT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Palkat	5 036	5 088
Muut henkilösivukulut	136	137
Osakeperusteiset maksut	527	1 483
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	836	929
Yhteensä	6 535	7 636

(Osakeperusteiset maksut löytyvät liitetiedostoista kohdasta 5.3)

YLEISTÄ TIETOA HENKILÖSTÖSTÄ 2019 JA 2018

Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Tuotekehitys	75	95
Myynti ja markkinointi	18	22
Hallinto	13	15
Yhteensä	106	132
Henkilöstö 31.12.	107	140

5.8 RAHAVARAT

Rahat ja pankkisaamiset sisältävät käteisvarat ja rahat pankkitileillä. Käytetyt tililuotot on esitetty muissa lyhytaikaisissa veloissa. Valuuttamääräiset rahat ja pankkisaamiset ovat muutettu euromääräisiksi tilin-

päätöspäivän valuuttakurssia käyttäen. Yhtiö käyttää Suomen pankin virallisia valuuttakursseja valuutta-muuntoon. Tililuotto ei ole ollut käytössä tilinpäätös-hetkellä.

RAHAT JA PANKKISAAMISET 2019 JA 2018

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Rahat ja pankkisaamiset	7 667	7 306
Yhteensä	7 667	7 306

6. Muut liitteet

TÄSSÄ OSIOSSA

- » Lähipiiritapahtumat
- » Vastuusitoumukset ja ehdolliset velat
- » Tuloverot
- » Johdon palkitseminen
- » Tapahtumat tilikauden jälkeen

6.1 LÄHIPIIRITAPAHTUMAT

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

LÄHIPIIRITAPAHTUMAT 2018 JA 2019

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liiketoimet hallitusten jäsenten tai heidän edustamiensa yhteisöjen kanssa:		
Lisenssimaksut ja markkinointi	1 991	2 325
Lainojen takaisinmaksu	-	-
Liiketoimet osakkuusyhtiöiden kanssa		
Liiketoiminnan muut tuotot lissenssioikeuksien myynnistä Armada Interactivelle	-	-

LÄHIPIIRITRANSAKTIOIDEN SALDOT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Lainat hallituksen jäseniltä	-	-
Laina toimitusjohtajalle	23	-
Muut ostovelat lähipiiriläisille	713	774

Lähipiiritapahtumat sisältävät tavanomaisia liiketoimia lissenssiosapuolten kanssa (AMC). Liiketoimet ovat Next Games -liiketoimintamallissa tavanomaisia, ja noudattavat markkinaehtoja. Toimitusjohtajalle myönnettiin osana kannustinjärjestelmää lähipiirilaina vuonna 2019. Lainan vuosittaiset takaisinmaksut alkavat 1.12.2024. Lainan vuosittainen korko on 12 kuukauden Euribor-korko lisättynä 1,6 prosentilla. Lainalle on saatu turvaavaa vakuus.

6.2 VASTUUSITOUMUKSET JA EHDOLLISET VELAT

Next Gamesillä on valtion kokonaan omistama erityisrahoitusyhtiö Finnveran 70 % takaus olemassa olevalle kolmen miljoonan euron tililimiitille.

SITOUMUKSET JA EHDOLLISET VELAT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Vakuudelliset lainat		
Lainat	-	-
Vakuudet	1 000	1 000
Vuokravastuut vähäarvoisista omaisuuseristä	931	1 273
Vuoden sisällä erääntyvät	398	497
Myöhemmin erääntyvät	533	776

6.3 TULOVEROT

Tuloverot koostuvat kauden verotettavaan tuloon perustuvasta verosta ja laskennallisesta verosta.

LAADINTAPERIAATTEET

TULOVEROT

Tuloverot kirjataan tuloslaskelmaan, elleivät ne liity suoraan omaan pääomaan tai muihin laajan tuloksen eriin kirjattuihin eriin, jolloin ne kirjataan vastavasti suoraan omaan pääomaan tai muihin laajan tuloksen eriin. Next Games ei ole kirjannut tuloveroja muihin laajan tuloksen eriin. Kauden verotettavaan tuloon perustuva vero on maksu, joka odote-

taan maksettavan tilikauden verotettavasta tulosta laskettuna verokannoilla, joista on säädetty tai jotka on käytännössä hyväksytty tilikauden lopussa, sekä oikaisut aiemmilta tilikausilta maksettaviin veroihin

Laskennallisten verojen laadintaperiaatteet löytyvät liitetiedostoista kohdasta 3.4.

KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

TULOVEROT

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot liittyen laskennalliset verosaamiin ja -velkoihin löytyvät liitetiedostoista kohdasta 3.4

TULOVEROT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verot	-	-
Muut välittömät verot	-129	-143
Verot edellisiltä kausilta	-	-
Yhteensä	-129	-143
Laskennalliset verot		
Laskennallisten verosaamisten muutos	-170	-188
Laskennallisten verovelkojen muutos	-222	-820
Laskennallisten verojen muutos yhteensä	-392	-1 008
Tuloverot yhteensä	-521	-1 150

TULOSLASKELMAN VEROJEN TÄSMÄYTYS VOITTOON ENNEN VEROJA 2019 JA 2018

EUR tuhatta	2019	2018
Tulos ennen veroja	-7 773	-16 887
Verot laskettuna emoyhtiön verokannalla (20 %)	1 555	3 377
Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelykulut, verovaikutus	-105	-297
Verotuksessa vähennyskelvottomat kulut	-61	-
Verotuksessa vähentämättömät poistot	-418	-25
Tilikauden tappioista kirjaamattomat laskennalliset verosaamiset	-1 329	-4 236
Muut oikaisut	-	197
Osuus osakkuusyhtiön tuloksesta, netto	-33	-24
Muut välittömät verot	-129	-143
Tuloverot yhteensä	-521	-1 150

Konsernin tuloslaskelmaan merkityn verokulun ja Suomen verokannalla (20 % kaikilla tilikausilla) laskettujen verojen välinen täsmäytyslaskelma. Muut välittömät verot sisältävät Japanin 10 % lähdeveron.

6.4 JOHDON PALKITSEMINEN

Toimitusjohtajan ja johtoryhmän jäsenten palkitsemisesta ja palkitsemiskriteereistä päättää hallitus. Palkka koostuu kuukausipalkasta ja palkkiosta. Hallitus päättää palkkioiden maksuehdoista vuosittain. Toimitusjohtajan ja johtoryhmän palkkiot maksetaan tilikau-

delle asetettujen henkilökohtaisten tavoitteiden ja tiettyjen kannattavuustavoitteiden perusteella. Johdolle soveltuvat samat optio-ohjelmien ehdot kuin henkilöstölle.

JOHDON PALKAT JA PALKKIOT 2019 JA 2018

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Toimitusjohtajan palkitseminen		
Palkka, muut palkkiot ja etuudet ^{1,2 & 4}	236	238
Eläkekulut - maksuperusteinen järjestelmä ³	43	43
Yhteensä	280	282
Johtoryhmän palkitseminen (pois lukien toimitusjohtaja)		
Palkka, muut palkkiot ja etuudet	590	675
Eläkekulut – määritelty maksusuunnitelma	108	123
Yhteensä	698	798
Hallituksen saamat palkkiot	177	131
Johdon saamat osakeperusteiset maksut ⁵	38	441
Avainjohto ja hallitus yhteensä	1 154	1 211

- 1.) Palkat ja palkkiot on konsernin johdolle maksetut rahalliset korvaukset, sisältäen mahdolliset bonukset ja kannustinohjelman maksut
- 2.) Muut etuudet ovat tavanomaiset lounas ja puhelinedut
- 3.) Eläkekulut perustuvat lakisääteiseen eläkkeeseen, eikä konsernilla ole vapaaehtoisia tai muita eläkejärjestelyjä
- 4.) Optio etuudet eivät ole luonteeltaan rahallisia korvauksia konsernilta johdolle, vaan verotettava etuus lasketaan erotuksena option merkintähinnan ja osakkeen markkinahinnan välillä merkintähetkellä. Erotuksesta muodostuu verotettava etuus Suomen verolainsäädännön mukaisesti. Todellinen rahallinen etu on tuntematon ja muodostuu tulevaisuudessa osakkeen myynnin yhteydessä. Optio-etuudet perustuvat ohjelmiin, jotka ovat laskettu liikkeelle 2014-2019 välisellä ajalla. Option merkintä, eli verotettavan edun muodostuminen johdon jäsenelle, ei vaikuta konsernin kassaan, tai tulokseen.
5. IFRS 2 mukaiset osakeperusteiset maksut kirjataan tulokseen kuluksi kunkin optio-ohjelman mukaiselle ansaintajaksolle. Osakeperusteisia maksuja koskeva etuus perustuu johdolle myönnettyihin optio-oikeuksiin ja niiden pohjalta kuluksi kirjattava määrä Black and Scholes valuaation mukaan laskettuun järjestelyn käypään arvoon.

Toimitusjohtaja on oikeutettu lakisääteiseen eläkkeeseen, ja eläkeikä määräytyy työntekijöiden eläkelainsäädännön mukaan. Toimitusjohtajan työsopimuksen irtisanomisaika on kuusi kuukautta, ja toimitusjohtaja on oikeutettu palkkaan ja suorituspalkkioon irtisanomisan ajalta. Jos toimitusjohtaja irtisanoutuu yhtiön palveluksesta tai jos työsuhde irtisanotaan palkkiokauden (tilikauden) aikana tai ennen mahdollisen palkkion maksua, toimitusjohtaja ei ole oikeutettu palkkioon kyseiseltä ajalta. Jos toimitusjohtaja siirtyy eläkkeelle, palkkio maksetaan aktiivisen työsuhteen ajalta. Jos toimitusjohtajan työsuhde irtisanotaan, kuuden kuukauden irtisanomisan palkan lisäksi hänelle maksetaan 12 kuukauden peruspalkkaa vastaava irtisanomiskorvaus. Jos toimitusjohtaja irtisanoutuu yhtiön palveluksesta, irtisanomisan palkan lisäksi maksettavaa irtisanomiskorvausta ei makseta.

6.5 TAPAHTUMAT TILIKAUDEN JÄLKEEN

Tilikauden jälkeen Next Games on tehnyt muutoksen tuotekehitys-, markkinointi- ja myynti-, sekä hallinto-toimintojen kulukohdistuksien laskentaperiaatteisiinsa. Muutos vaikuttaa vuoden 2018 tilinpäätöslukuihin sekä vuoden 2019 osavuositarkastuksiin.

EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS

EMOYHTIÖN TULOSLASKELMA

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
LIKEVAIHTO	34 701	35 245
Liiketoiminnan muut tuotot	11	61
Materiaalit ja palvelut		
Ulkopuoliset palvelut	-26 499	-29 906
Materiaalit ja palvelut yhteensä	-26 499	-29 906
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-6 768	-7 923
Henkilösivukulut		
Eläkekulut	-1 107	-1 446
Muut henkilösivukulut	-204	-213
Henkilöstökulut yhteensä	-8 079	-9 582
Poistot ja arvonalentumiset		
Suunnitelman mukaiset poistot	-2 842	-2 102
Poistot ja arvonalentumiset yhteensä	-2 842	-2 102
Liiketoiminnan muut kulut	-6 612	-14 429

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
LIKEVOITTO (-TAPPIO)	-9 320	-20 713
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Muilta	128	757
Arvonalentumiset pysyvien vastaavien sijoituksista	-	-1 011
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Muille	-137	-528
TULOS ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA	-9 329	-21 496
Tuloverot		
Tilikauden verot	-129	-143
TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)	-9 457	-21 638

EMOYHTIÖN TASE

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
VASTAAVAA		
PYSYVÄT VASTAAVAT		
Aineettomat hyödykkeet		
Aineettomat oikeudet	1 959	2 740
Muut aineettomat hyödykkeet	2 506	3 812
Aineettomat hyödykkeet yhteensä	4 466	6 552
Aineelliset hyödykkeet		
Koneet ja kalusto	216	287
Aineelliset hyödykkeet yhteensä	216	287
Sijoitukset		
Osuudet saman konsernin yrityksissä	28	28
Muut osakkeet ja osuudet	63	63
Sijoitukset yhteensä	90	90
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ	4 771	6 930

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
VAIHTUVAT VASTAAVAT		
Pitkäaikaiset saamiset		
Lainasaamiset	23	-
Muut saamiset	395	395
Siirtosaamiset	692	81
Laskennalliset verosaamiset	2 850	2 850
Pitkäaikaiset saamiset yhteensä	3 961	3 326
Lyhytaikaiset saamiset		
Myyntisaamiset	2 892	2 808
Lainasaamiset	2	-
Muut saamiset	157	233
Siirtosaamiset	2 195	3 224
Lyhyaikaiset saamiset yhteensä	5 245	6 265
Rahat ja pankkisaamiset	7 667	7 306
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ	16 873	16 897
VASTAAVAA YHTEENSÄ	21 644	23 827



EMOYHTIÖN TASE

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
VASTATTAVAA		
OMA PÄÄOMA		
Osakepääoma	80	80
Muut rahastot		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 410	53 335
Muut rahastot yhteensä	61 410	53 335
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-38 116	-16 477
Tilikauden voitto (tappio)	-9 457	-21 638
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ	13 917	15 300
VIERAS PÄÄOMA		
Pitkäaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	553	553
Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä	553	553
Lyhytaikainen vieras pääoma		
Lainat rahoituslaitoksilta	177	222
Saadut ennakot	955	1 458
Ostovelat	3 673	2 734
Velat saman konsernin yrityksille	26	28
Muut velat	144	204
Siirtovelat	2 201	3 329
Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä	7 174	7 974
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ	7 728	8 527
VASTATTAVAA YHTEENSÄ	21 644	23 827

EMOYHTIÖN RAHOITUSLASKELMA

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liiketoiminnan rahavirta		
Tulos (tappio) ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-9 329	-21 496
Oikaisut:		
Suunnitelman mukaiset poistot	2 842	2 102
Pysyvien vastaavien arvonalentumiset	-	1 011
Realisoitumattomat kurssivoitot ja -tappiot	-71	-224
Muut tuotot ja kulut joihin ei liity maksua	-326	348
Rahoitustuotot ja -kulut	97	-6
Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta	-6 787	-18 265
Käyttöpääoman muutos:		
Lyhytaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	190	-761
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	-301	1 559
	-111	798
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-6 898	-17 467
Maksetut korot ja maksut muista liiketoiminnan rahoituskuluista	-97	-97
Saadut korot liiketoiminnasta	0	110
Maksetut välittömät verot	-126	-127
Liiketoiminnan rahavirta	-7 121	-17 580

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Investointien rahavirta		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-336	-2 166
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden luovutustulot	-	396
Investointien rahavirta	-336	-1 771
Rahoituksen rahavirta		
Maksullinen oman pääoman lisäys	8 072	63
Omien osakkeiden hankkiminen	-	-7
Lyhytaikaisten lainojen takaisinmaksut	-45	-
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista *	-297	-
Rahoituksen rahavirta	7 730	56
Valuuttakurssien vaikutus rahavaroihin	88	224
Rahavarojen muutos	361	-19 071
Rahavarat tilikauden alussa	7 306	26 314
Fuusiossa saadut rahavarat	-	64
Rahavarat tilikauden lopussa	7 667	7 306

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

Emoyhtiön liitetiedot

TILINPÄÄTÖKSEN LAADINTAPERIAATTEET

Arvostusperiaatteet ja -menetelmät

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

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

Velat on arvostettu nimellisarvoonsa tai tätä korkeampaan vertailuperusteen mukaiseen arvoon.

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

Suunnitelman mukaisten poistojen perusteet

Tavaramerkit	5 vuoden tasapoisto
Tekijänoikeudet	3 vuoden tasapoisto
Vuorahuoneistojen perusparannusmenot	5 vuoden tasapoisto
Atk-ohjelmistot	3 vuoden tasapoisto

Lisenssimaksut	3 vuoden tasapoisto
Fuusiotappio	5 vuoden tasapoisto
Listautumiskulut	3 vuoden tasapoisto
Osakeantikulut	18 kuukauden tasapoisto
Koneet ja kalusto	25 % menojäännöspoisto

Poistot aloitetaan hyödykkeen käyttöönottohetkellä.

Tuloutus

Yhtiön liikevaihto koostuu kahdesta eri kategoriasta:

1. Pelien sisällä myydyistä palveluista, virtuaalivaluutoista sekä muista tuotteista (IAP)
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.

Yhtiö jaksottaa peleistä muodostuvat tulot perustuen arvioon siitä, miten pelaajat käyttävät pelissä ostamansa palvelut ja virtuaaliset hyödykkeet. Tuloutusta tehdessä yhtiö laskee pelaajille, yksittäisille tuotteille tai tuoteryhmille keskimääräisen eliniän ja jaksottaa

saadut maksut tämän perusteella. Yhtiön nykyiset pelit, sekä tulevat pelit ovat erilaisia. Samaa periaatetta käyttäen, tuotteiden ja pelaajien elinikä saattaa vaihdella pelien välillä, ja tästä syystä jaksotettava tulo vaihtelee pelikohtaisesti. Mainostulot tuloutetaan, kun mainos on esitetty.

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

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

Ostettujen palveluiden sisältö ja kuvaus

Yhtiön ostettuihin palveluihin kuuluvat pelien ylläpito- kulut (hosting), pelaajahankintakulut, sovelluskauppojen komissiot sekä muut ulkopuoliset palvelut ja lisenssimaksut.

Eläkkeiden kirjaaminen

Yhtiön henkilöstön eläketurva on järjestetty vakuuttamalla eläkevakuutusyhtiössä. Kaikki eläkejärjestelyt ovat maksupohjaisia järjestelyjä ja niihin liittyvät

maksut kirjataan tuloslaskelmaan sillä kaudella, jota veloitus koskee.

Laskennallisten verojen kirjaaminen

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

Listautumiskulut

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

TULOSLASKELMAA KOSKEVAT LIITETIEDOT

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liikevaihto		
Liikevaihto toimialoittain		
Peliliiketoiminta	34 701	35 245
Liikevaihto markkina-alueittain		
Pohjois-Amerikka	16 657	15 642
EU	10 063	10 327
Muut	7 981	9 277
Liiketoiminnan muut tuotot		
Muiden aineettomien ja aineellisten hyödykkeiden myyntituotot	9	18
Muut	2	42

Ulkopuoliset palvelut

Tilikauden 2018 aikana yhtiön materiaali ja palvelu -ostoihin vaikutti merkittävästi yhtiön serveritoimittajan kanssa neuvottelema hyvitys liittyen The Walking Dead: Our World -pelin lanseerauskuluihin.

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

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Liiketoiminnan muut kulut		
Markkinointikulut	235	4 897
Ulkopuoliset kehitys- ja testauskulut	869	3 770
Laite- ja ohjelmistokulut	2 206	2 120
Laki- ja konsultointikulut	790	892
Matkakulut	201	406
Toimitilakulut	1 582	993
Muut kulut	728	1 351
Tilintarkastajan palkkiot		
Lakisääteinen tilintarkastus	80	15
Tilintarkastuslain 1.1,2 §:ssä tarkoitetut toimeksiannot	5	-
Veroneuvonta	-	-
Muut palvelut	31	125



LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ

EUR tuhatta	1.1.–31.12.2019	1.1.–31.12.2018
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	106	135
Johdon palkat ja palkkiot		
Toimitusjohtaja	236	238
Hallituksen jäsenet	177	131

EUR tuhatta	Optio-oikeudet 31.12.2019
Johdon optiot	
Petri Niemi, hallituksen puheenjohtaja	1
Xenophon Lategan, hallituksen jäsen	32
Teemu Huuhtanen, toimitusjohtaja	193
Saara Bergström, johtoryhmän jäsen	181
Annina Salvén, johtoryhmän jäsen	174
Kalle Hiitola, johtoryhmän jäsen	1
Joonas Viitala, johtoryhmän jäsen	165
Yhteensä	748

Optio-ohjelmista lisää informaatiota toimintakertomuksessa.

TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt		
Aineettomat oikeudet		
Hankintameno 1.1.	3 341	3 341
Lisäykset	316	-
Hankintameno 31.12.	3 657	3 341
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	601	41
Tilikauden poisto	1 097	560
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	1 698	601
Kirjanpitoarvo 31.12.	1 959	2 740

TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Muut aineettomat hyödykkeet		
Hankintameno 1.1.	6 908	3 898
Lisäykset	368	3 405
Vähennykset	-	-396
Hankintameno 31.12.	7 275	6 908
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	3 095	1 650
Vähennysten ja siirtojen kertyneet poistot	-	14
Tilikauden poisto	1 673	1 431
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	4 769	3 095
Kirjanpitoarvo 31.12.	2 506	3 812

Tilikaudella 2017 muihin aineettomiin hyödykkeisiin aktivoitujen listautumiskulujen hankintameno on ollut 2 705 209,25 euroa josta on kirjattu poistoja tilikaudella 2019: 901 736,40 euroa (2018: 901 736,40 euroa).

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Kone- ja kalusto		
Hankintameno 1.1.	580	329
Lisäykset	-	251
Hankintameno 31.12.	580	580
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	292	196
Tilikauden poisto	72	96
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	364	292
Kirjanpitoarvo 31.12.	216	287
Osuudet saman konsernin yrityksissä		
Hankintameno 1.1.	28	1 588
Sulautumisesta johtuva vähennys	-	-1 561
Hankintameno 31.12.	28	28
Kertyneet arvonalentumiset 1.1.	-	-
Kertyneet arvonalentumiset 31.12.	-	-
Kirjanpitoarvo 31.12.	28	28

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Muut osakkeet ja osuudet		
Hankintameno 1.1.	1 074	1 074
Hankintameno 31.12.	1 074	1 074
Kertyneet arvonalentumiset 1.1.	1 011	-
Arvonalentumiset	-	1 011
Kertyneet arvonalentumiset 31.12.	1 011	1 011
Kirjanpitoarvo 31.12.	63	63

Muut osakkeet ja osuudet koostuvat Armada Interactive Oy:n osakeomistuksesta joihin yhtiö on kirjannut arvonalentumisen tilikauden 2018 aikana.

OMISTUKSET MUISSA YRITYKSISSÄ

	31.12.2019
Konserniyritykset	
Next Games GmbH	100 % omistus
Lume Games Oy (sulautunut emoyhtiöön 1.1.2018)	100 % omistus
Kaikki konserniyhtiöt on yhdistelty emoyhtiön konsernitilinpäätökseen.	
Osakkuusyrietykset	
Armada Interactive Oy	11,79 % omistus
Osakkuusyhtiö on yhdistelty emoyhtiön konsernitilinpäätökseen. Next Games Oy:llä on huomattava vaikutusvalta osakkuusyhtiön liiketoiminnan ja rahoituksen johtamisessa.	

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Siirtosaamiset		
Pitkäaikainen		
Ennakkomaksut	692	81
Muut	0	-
Lyhytaikainen		
Ennakkomaksut ja markkinointikulujaksotukset	1 670	2 608
Jaksotetut myynnin kulut	482	601
Muut	43	15

Laskennalliset verot

Laskennalliset verosaamiset emoyhtiön tappioista ovat yhteensä 2 849 791,40 euroa. Laskennallisten verosaamisten kirjaus perustuu johdon arvioon, että yhtiö kykenee tulevaisuudessa hyödyntämään verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun.

Laskennallisen verosaamisen perusteena olevat tappiot vanhenevat vuosina 2023–2028.

TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Oma pääoma		
Oman pääoman erittely		
Osakepääoma 1.1.	80	80
Osakepääoma 31.12.	80	80
Sidottu oma pääoma yhteensä 31.12.	80	80
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 1.1.	53 335	53 277
Osakeanti	7 997	-
Optioikeuksiin perustuva osakeanti	78	65
Omien osakkeiden hankinta	-	-7
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 31.12.	61 410	53 335
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-38 116	-16 477
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-38 116	-16 477
Tilikauden voitto (tappio)	-9 457	-21 638
Vapaa oma pääoma yhteensä 31.12.	13 837	15 220
Konsernivelat		
Muut velat	26	28
Siirtovelat		
Myynnin suorien kulujen jaksotus	514	477
Henkilöstökulut	962	1 424
Muut	724	1 429

VAKUUDET JA VASTUUSITOUMUKSET

EUR tuhatta	31.12.2019	31.12.2018
Leasingvuokrasopimusvastuut		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	398	497
Myöhemmin maksettavat	533	776
Yhteensä	931	1 273

Toimitiloihin liittyvät vakuudet ja vastuut

Yhtiö on maksanut toimitiloihin liittyviä vuokravakuuk-
sia 395 200 euroa (pitkäaikaiset muut saamiset).

EUR tuhatta	2019	2018
Vuokravastuut (ei sisällä 24 % arvonlisäveroa)		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	1 389	1 304
Myöhemmin maksettavat	3 935	5 000
Yhteensä	5 323	6 304

Kiinteistöinvestoinnit

Yhtiö on velvollinen tarkistamaan vuonna 2018 valmis-
tuneesta kiinteistöinvestoinnista tekemiään
arvonlisäverovähennyksiä, jos kiinteistön verollinen
käyttö vähenee tarkistuskauden aikana. Vastuun
enimmäismäärä on 318 192,34 euroa ja viimeinen
tarkistusvuosi on 2027.

Muut vastuut

Yhtiö on sitoutunut lisenssisopimukseen jotka saattavat
aiheuttaa lisäsitoumuksia tulevien vuosien aikana

liittyen lisenssimaksuihin, kehityskuluihin ja markki-
nointiin. Nämä mahdolliset sitoumukset ovat taseen
ulkopuolisia eriä.

Sekkilimiittisopimukset

Myönnetyn limiitin kokonaismäärä: 3 000 000 euroa.
Käytössä oleva limiitti 31.12.2019: 0,00 euroa.
Limiittisopimuksen vakuudeksi on annettu 1 000 000
euron yrityskiinnitys.

LASKELMA JAKOKELPOISESTA OMASTA PÄÄOMASTA

EUR	31.12.2019	31.12.2018
Jakokelpoinen oma pääoma yhteensä	13 837	15 220
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 410	53 335
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-38 116	-16 477
Tilikauden voitto (tappio)	-9 457	-21 638

LÄHIPIIRITIEDOT

Yhtiöllä on ollut tilikauden aikana liiketoimia lähipiirin kanssa 1 991 161,10 eurolla (2018: 2 325 394,09 euroa). Lähipiiriliiketoimet koostuvat lisenssikuluista sekä hankituista markkinointipalveluista.

Yhtiön lähipiiriin kuuluminen edellyttää kykyä käyttää määräysvaltaa tai huomattavaa vaikutusvaltaa yhtiön taloutta ja liiketoimintaa koskevassa päätöksenteossa. Vuoden 2019 aikana yhtiö on käynyt kauppaa yhden sellaisen tahon kanssa, The Walking Dead lisenssihaltijan AMC:n kanssa.

Yhtiö on lisäksi antanut tilinpäätöksen allekirjoittamis- hetkeen mennessä 46 259,88 euron suuruisen lainan yhtiön toimitusjohtajalle. Lainan vuosittaiset takaisin- maksut alkavat 1.12.2024. Lainan vuosittainen korko on 12 kuukauden Euribor-korko lisättynä 1,6 prosen- tilla. Lainalle on saatu turvaavaa vakuus.

Hallituksen allekirjoitukset

Helsingissä 12.3.2020

Huuhtanen Teemu
toimitusjohtaja

Niemi Petri
hallituksen puheenjohtaja

Nicholas Seibert
hallituksen jäsen

Levin Peter
hallituksen jäsen

Ovaskainen Jari
hallituksen jäsen

Elina Anckar
hallituksen jäsen

Xenophon Lategan
hallituksen jäsen

Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Helsingissä 12.3.2020

PricewaterhouseCoopers Oy
Tilintarkastusyhteisö

Jukka Karinen
KHT

Tilintarkastuskertomus

Next Games Oyj:n yhtiökokoukselle

TILINPÄÄTÖKSEN TILINTARKASTUS

LAUSUNTO

Lausuntonamme esitämme, että

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

Tilintarkastuksen kohde

Olemme tilintarkastaneet Next Games Oyj:n (y-tunnus 2536072-3) tilinpäätöksen tilikaudelta 1.1.–31.12.2019. Tilinpäätös sisältää:

- » konsernin taseen, laajan tuloslaskelman, laskelman oman pääoman muutoksista, rahavirtalaskelman ja liitetiedot, mukaan lukien yhteenveto merkittävistä tilinpäätöksen laatimisperiaatteista
- » emoyhtiön taseen, tuloslaskelman, rahoituslaskelman ja liitetiedot.

LAUSUNNON PERUSTELUT

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

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

Riippumattomuus

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

TILINPÄÄTÖSTÄ KOSKEVAT HALLITUKSEN JA TOIMITUSJOHTAJAN VELVOLLISUUDET

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat tilinpäätöksen laatimisesta siten, että konsernitilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan EU:ssa käyttöön hyväksytyjen kansainvälisten tilinpäätösstandardien (IFRS) mukaisesti ja siten, että tilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan Suomessa voimassa olevien tilinpä-

töksen 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 virheellisyttä.

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

TILINTARKASTAJAN VELVOLLISUUDET TILINPÄÄTÖKSEN TILINTARKASTUKSESSA

Tavoitteenamme on hankkia kohtuullinen varmuus siitä, onko tilinpäätöksessä kokonaisuutena väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvaa olennaista virheellisyttä, sekä antaa tilintarkastuskertomus, joka sisältää lausuntonemme. Kohtuullinen varmuus on korkea varmuustaso, mutta se ei ole tae siitä, että olennainen virheellisyys aina havaitaan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti suoritettavassa tilintarkastuksessa. Virheel-

lisyyksiä voi aiheutua väärinkäytöksestä tai virheestä, ja niiden katsotaan olevan olennaisia, jos niiden yksin tai yhdessä voisi kohtuudella odottaa vaikuttavan taloudellisiin päätöksiin, joita käyttäjät tekevät tilinpäätöksen perusteella.

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

- » tunnistamme ja arvioimme väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvat tilinpäätöksen olennaisen virheellisuuden riskit, suunnittelemme ja suoritamme näihin riskeihin vastaavia tilintarkastustoimenpiteitä ja hankimme lausuntonemme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä. Riski siitä, että väärinkäytöksestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, on suurempi kuin riski siitä, että virheestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, sillä väärinkäytökseen voi liittyä yhteistoimintaa, väärentämistä, tietojen tahallista esittämättä jättämistä tai virheellisten tietojen esittämistä taikka sisäisen valvonnan sivuuttamista.
- » muodostamme käsityksen tilintarkastuksen kannalta relevantista sisäisestä valvonnasta

pystyäksemme suunnittelemaan olosuhteisiin nähden asianmukaiset tilintarkastustoimenpiteet mutta emme siinä tarkoituksessa, että pystyisimme antamaan lausunnon emoyhtiön tai konsernin sisäisen valvonnan tehokkuudesta.

- » arvioimme sovellettujen tilinpäätöksen laatimisperiaatteiden asianmukaisuutta sekä johdon tekemien kirjanpidollisten arvioiden ja niistä esitettävien tietojen kohtuullisuutta.
- » teemme johtopäätöksen siitä, onko hallituksen ja toimitusjohtajan ollut asianmukaista laatia tilinpäätös perustuen oletukseen toiminnan jatkuvuudesta, ja teemme hankkimamme tilintarkastusevidenssin perusteella johtopäätöksen siitä, esiintyykö sellaista tapahtumiin tai olosuhteisiin liittyvää olennaista epävarmuutta, joka voi antaa merkittävää aihetta epäillä emoyhtiön tai konsernin kykyä jatkaa toimintaansa. Jos johtopäätöksemme on, että olennaista epävarmuutta esiintyy, meidän täytyy kiinnittää tilintarkastuskertomuksessamme lukijan huomiota epävarmuutta koskeviin tilinpäätöksessä esitettäviin tietoihin tai, jos epävarmuutta koskevat tiedot eivät ole riittäviä, mukauttaa lausuntomme. Johtopäätöksemme perustuvat tilintarkastuskertomuksen antamispäivään mennessä hankittuun tilintarkastusevidenssiin.

Vastaiset tapahtumat tai olosuhteet voivat kuitenkin johtaa siihen, ettei emoyhtiö tai konserni pysty jatkamaan toimintaansa.

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

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

MUUT RAPORTOINTIVELVOITTEET

MUU INFORMAATIO

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

Tilinpäätöstä koskeva lausuntomme ei kata muuta informaatiota.

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

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

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

Helsingissä 12.3.2020

PricewaterhouseCoopers Oy
Tilintarkastusyhteisö

Jukka Karinen
KHT

NEXT GAMES / VUOSIKERTOMUS 2019



Next Games Oyj
Aleksanterinkatu 9 a, 00100 Helsinki
info@nextgames.com | press@nextgames.com
+358 44 758 5754