



NEXT GAMES / VUOSIKERTOMUS 2020

# SISÄLTÖ

<b>TIETOA MEISTÄ</b>	3	>
Next Games sijoituskohteena	3	>
Next Gamesin vuosi 2020	4	>
Toimitusjohtajan katsaus	8	>
Taloudelliset tavoitteet	10	>
Vastuullisuus	11	>
Tietoa sijoittajille	12	>
<b>KASVUN PERUSTA</b>	14	>
Markkinakatsaus	15	>
Strategia	21	>
Strategiset fokusalueet	22	>
Liiketoimintaprosessin kuvaus	24	>

<b>HALLINTO</b>	28	>
Hallinto- ja ohjausjärjestelmä	28	>
Palkka- ja palkkioselvitys	42	>
<b>TILINPÄÄTÖS</b>	46	>
Hallituksen toimintakertomus	48	>
Konsernitilinpäätös	62	>
Konsernitilinpäätöksen liitetiedot	66	>

## Next Games

# SIJOITUSKOHTEENA



### Hyödyimme vahvasta markkina-asemasta suurella ja kasvavalla mobiilipelimarkkinalla

Globaalin pelimarkkinan on ennustettu kasvavan vuoteen 2023 mennessä yli 200 miljardiin dollariin, ollen jo nyt suurempi kuin elokuva- ja musiikkiala yhteensä. Tästä markkinasta noin puolet ovat mobiilipelejä, ja ne ovat koko pelimarkkinan nopeiten kasvava segmentti. Next Gamesin markkina-asema kasvavalla mobiilipelimarkkinalla on vahva. Next Games on oman segmenttinsä, kuten lisenssipelien, geolokaatioon ja laajennettuun todellisuuteen pohjautuvien sekä vuoropohjaisten roolipelien top viisi julkaisijoita päämarkkinoillamme.



### Haemme kilpailuetua ja kannattavuutta peleillä jotka pohjautuvat tunnettuihin brändeihin

Next Games on yksi harvoista yhtiöistä, joka kehittää ja julkaisee tunnettujen brändien pohjalle lisensoituja mobiilipelejä. Olemme peli- ja viihdeteollisuuden arvostettu, maailman merkittävimpien elokuva- ja tv-sarjojen lisenssinhaltijoiden luotettava kumppani. Toimintamallimme ja tunnettujen brändien vetovoima houkuttelee uusia pelaajia, tuottaa vahvan orgaanisen käyttäjävirran, ja pitää pelaajahankinnan kustannukset oleellisesti pelialan tavanomaista kehitystä matalampina. Jo julkaistut pelimme mahdollistavat vakaan ja kannattavan liiketoiminnan.



### Haemme kasvua laajentamalla tuotevalikoimaa ja panostamalla tuotekehitykseen, teknologiaan, tekoälyyn sekä analytiikkaan

Next Games hakee kasvua solmimalla uusia lisenssisopimuksia, kehittämällä ja tuomalla markkinoille uusia pelejä ja panostamalla voimakkaasti tuotekehitykseen. Tuotekehitystä tehostaa ja nopeuttaa yhtenäinen infrastruktuurimme, joka mahdollistaa sekä jaettujen palvelujen kuten analytiikan ja asiakaspalvelun yhtenäistämisen että tehokkaan pelituotannon, datan prosessoinnin ja markkinointi-investointien optimoinnin.



Next Games hakee kasvua solmimalla uusia lisenssisopimuksia, kehittämällä ja tuomalla markkinoille uusia pelejä ja panostamalla voimakkaasti tuotekehitykseen.

Tämä puolestaan mahdollistaa sekä useiden pelien samanaikaisen kehittämisen että niiden tehokkaan ylläpidon palveluna, mikä on teknisesti erittäin haastavaa toteuttaa. Myös tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntäminen on yhä vahvemmassa roolissa esimerkiksi pelien ansaintamallien kehityksessä. Liikevaihtoa ja kannattavuutta parantaa myös kehittynyt analytiikkamme, joka mahdollistaa pelaajamäärän nopean kasvattamisen ja pelikohtaisen asiakaskokemuksen jatkuvan optimoinnin, pitäen yllä pelaajien kiinnostusta ja lisäten pelin sisäisiä ostoja.



Next Gamesin

# VUOSI 2020

## MISSIO

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

## ARVOT



Rohkeus



Välittäminen



Uteliaisuus

## VISIO

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

# Vuosi 2020 lyhyesti

## Käyttökate

**0,5** €M  
 2019  
 -3,5 M€

## Liikevaihto

**27,2** €M  
 2019  
 34,7 M€

- ▶ Liikevaihto oli **27,2** miljoonaa euroa (34,7)
- ▶ Käyttökate oli **0,5** miljoonaa euroa (-3,5)
- ▶ Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA) oli **6,4** (3,8) miljoonaa euroa
- ▶ Tuotekehitysmenot olivat **21 %** (19 %) liikevaihdosta

## Operatiiviset tunnusluvut

**MAU** Kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät

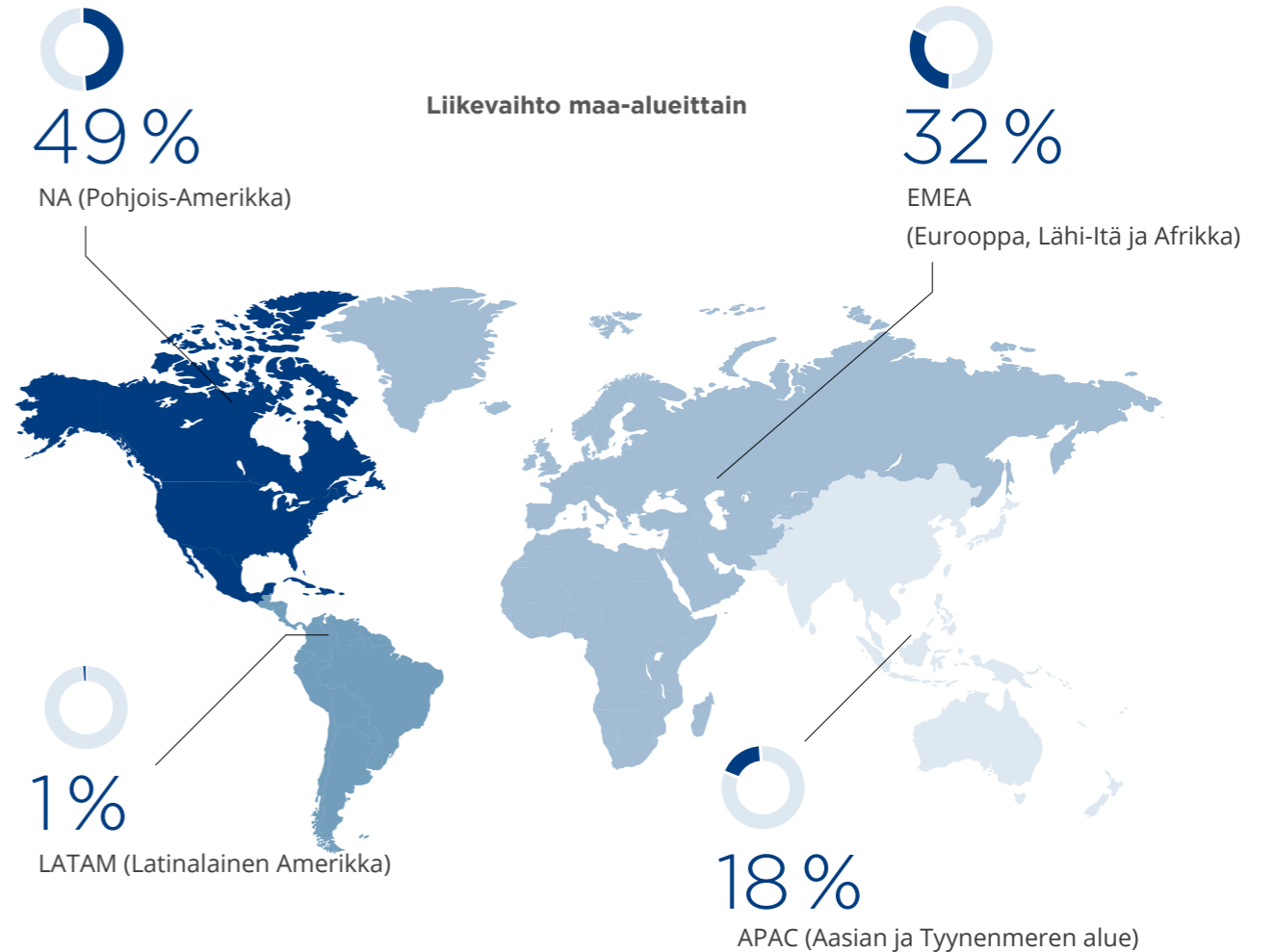
2019 1 400 000 > 2020 750 000

**DAU** Päivittäiset aktiiviset käyttäjät

2019 350 000 > 2020 250 000

**ARPDau** Keskimääräinen myynti päivittäistä aktiivista käyttäjää kohden

2019 0,26 € > 2020 0,33 €



## Alustakohtainen bruttomyynti



## Bruttomyynti lähteittäin





## Tuotteemme

# STRANGER THINGS

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



# BLADE RUNNER ROGUE

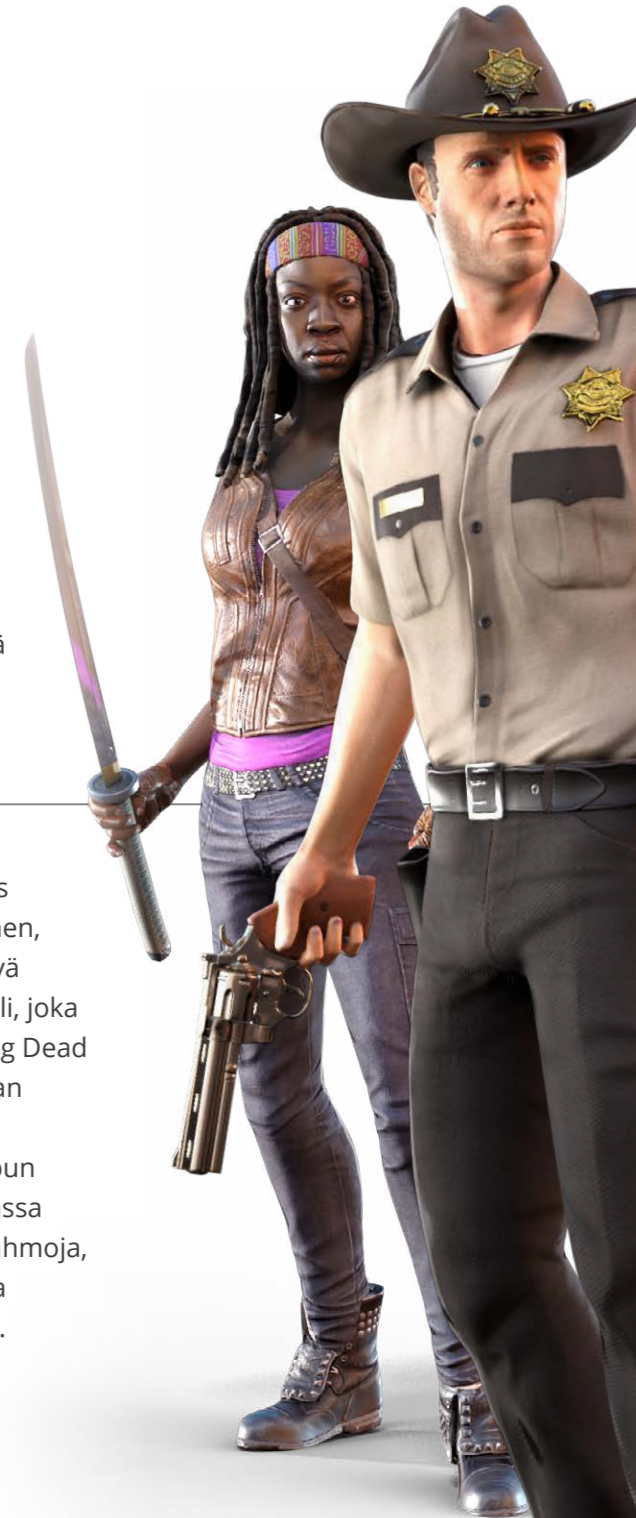
Blade Runner: Rogue on "roguelike" vuoropohjainen strateginen roolipeli, joka sijoittuu dystopiseen neo-noir tulevaisuuteen Los Angelesiin. Tämä visuaalisesti upea peli perustuu ikooniseen scifi-kulttielokuvaan "Blade Runner". Palkkionmetsästäjänä jahtaat pahamaineisia replikanteja, valitset reittisi, ratkot rikostapauksia, ja päätät replikanttien kohtaloista. Jokaisella valinnalla on merkitys. Menestyäksesi sinun on kerättävä elokuvista tuttuja hahmoja ja hyödynnettävä niitä parhaalla mahdollisella tavalla. Onko sinulla vaadittavat taidot?

# THE WALKING DEAD OUR WORLD

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

# THE WALKING DEAD NO MAN'S LAND

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



# Meidän tiimimme

vuoden 2020 lopussa



22

eri kansallisuutta (24)



104

työntekijää (107)



78%

(75%)



22%

(25%)

## Henkilöstön jakauma vuonna 2020

Hallinto

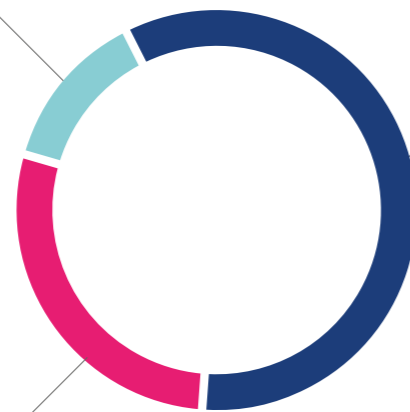
13%

(12%)

Myynti ja markkinointi

29%

(37%)



Tuotekehitys

58%

(51%)

# Vuoden 2020 tärkeimpiä tapahtumia





## TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

2020

## - Valmiina kasvuun

Next Gamesin vuosi 2020 päättyi nousujohteisissa tunnelmissa. Kuluneen vuoden kantavin teema oli kannattavuuskäänteen toteuttaminen; vuoden 2020 käyttökate (EBITDA) oli 0,5 miljoonaa euroa. Kaksinkertaistimme julkaisu- ja toimintamme kannattavuuden edellisvuodesta. Järjestimme myös syksyllä sijoittajille suunnatun, suosiota saavuttaneen pääomamarkkinapäivän, jossa tarkensimme strategiaamme ja julkaisimme uudet, keskipitkän aikavälin taloudelliset tavoitteemme. Pyrimme keskipitkällä aikavälillä kasvattamaan liikevaihtoa 250 miljoonaan euroon ja parantamaan kannattavuutta EBITDA-marginaalilla mitattuna yli 23 prosentin tasolle ja yli 18 prosentin EBIT-tasolle. Pelit palveluna malli, ja peliportfoliomme aktiivinen hallinta koko elinkaaren ajan tukee kasvutavoitteita. Keihäänkärkenä uusista julkaisuista on tuorein tunnettuun brändiin pohjautuva pelimme Stranger Things: Puzzle Tales, jonka liikevaihtoa ryhdymme kasvattamaan skaalaamalla markkinointi-investointeja alkaneen vuoden 2021 aikana.

Kuluneen vuoden kantavin teema oli kannattavuuskäänteen toteuttaminen.

Teemu Huuhtanen  
Toimitusjohtaja



## TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

Liikevaihtomme oli 27,2 (34,7) miljoonaa euroa. Julkaisutoimintamme eli julkaistujen pelien kannattavuus käyttökatteella (EBITDA) mitattuna parani 6,4 (3,8) miljoonaan euroon ja vastaava käyttökateprosentti 24 % (11 %). Tällä hetkellä julkaistut pelimme mahdollistavatkin vakaan ja kannattavan liiketoiminnan sekä investoinnit tulevaisuuteen.

Hyödyimme vahvasta markkina-asetuksesta suurella ja kasvavalla mobiilipelimarkkinalla. Kiinnostus peleihin on vahvassa kasvussa ja maailmanlaajuinen pelimarkkina on jo nyt suurempi kuin perinteinen viihdebisnes eli elokuva- ja musiikkiala. Nopeimmin kasvussa ovat mobiilipelit, joiden markkinan odotetaan kasvavan yli sataan miljardiin dollariin lähivuosina. Next Games hyötyy tästä markkinakehityksestä ja olemme jo nyt oman genremme (Geolokaatio ja vuoropohjainen RPG) suurimpia julkaisijoita päämarkkina-alueellaamme Pohjois-Amerikassa.

Next Gamesin toimivaksi osoittautunut lisenssipelistrategia tukee markkinaosuuden kasvua ja kannattavaa liiketoimintaa. Pystymme tunnettujen brändien pohjalle lisensoitujen mobiilipelien avulla houkuttelemaan pelaajia pienemmin käyttäjähankinnan kustannuksin kuin puhtaastiin maksettuihin pelaajahankintaan nojaavaihin julkaisijoihin. Kehittyneen analytiikkamme ansiosta pystymme sekä kasvattamaan pelaajamäärää nopeasti että optimoimaan pelaajakohtaista asiakaskokemusta.

Kuluneen vuoden aikana olemme panostaneet vahvasti sekä omaan teknologia-alustaan että analytiikkaan ja prosesseihin eli yhtenäiseen infrastruktuuriin. Vahvistamme yhä strategisia kumppanuuksia eri toimijoiden kanssa, ja tuotekehitysputkessamme on tekeillä useita lupaavia, tunnettuihin kansainvälisiin brändeihin pohjautuvia peliaihoita. Yli puolet henkilöstöstämme työskenteli tulevien pelien parissa, ja toimintamme ytimessä panostamme erityisesti pelaajien tarpeisiin räätälöityjen asiakas- ja ostokokemusten myötä.



Odotamme tehtyjen toimien kantavan hedelmää jo vuoden 2021 aikana, ja tulemme kehittämään ja rakentamaan liiketoimintaamme pitkäjänteisesti myös tulevien vuosien aikana.

Uskomme vahvasti, että parhaat tekijät tekevät parhaat pelit, minkä johdosta olemme panostaneet sekä kansainvälisiin rekrytointeihin että henkilöstön kehittämiseen. Vuoden lopulla Next Gamesin palveluksessa oli yli sata ammattilaista 22 eri maasta. Myös uudistunut, vuoden 2020 lopulla nimetty johtoryhmä tukee ja vauhdittaa kasvukehitystä.

Kulunut vuosi on ollut meille kaikille monella tavalla haastava COVID-19-pandemian aiheuttamien huolien vuoksi. Olemme kuitenkin pystyneet haastavassa tilanteessa parantamaan niin liiketoiminnan kannattavuutta kuin viemään eteenpäin kehityshankkeita strategiamme mukaisesti.

Odotamme tehtyjen toimien kantavan hedelmää jo vuoden 2021 aikana, ja tulemme kehittämään ja rakentamaan liiketoimintaamme pitkäjänteisesti myös tulevien vuosien aikana.

Haluan kiittää koko Next Games tiimiä, kaikkia yhteistyökumppaneitamme ja osakkeenomistajiamme kuluneesta vuodesta. Erityisesti haluan kuitenkin kiittää peliämme pelaajia jatkuvasta sitoutumisesta sekä kiinnostuksesta peliimme. Panostamme erityisesti teihin nyt ja tulevaisuudessa.

**Teemu Huuhtanen**  
Toimitusjohtaja

## TALOUDELLISET

# TAVOITTEET

Next Games on julkaissut marraskuussa 2020 yhtiön keskipitkän aikavälin taloudelliset tavoitteet.

## LIIKEVAIHTO

Saavuttaa

**250** €M

vuosittainen liikevaihto

## KÄYTTÖKATE

% (EBITDA)

> **23** %

## LIIKETULOS

% (EBIT)

> **18** %

Nämä määritellyt taloudelliset tavoitteet on tarkoitettu kuvaamaan yhtiön ja sen hallituksen tavoitteita. Ne eivät kuitenkaan korvaa yhtiön taloudellista ohjeistusta vuositasona. Lyhyen aikavälin taloudellinen tulos voi poiketa tavoitteista.

# 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 22 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 päätöksentekoaamme.

Panostamme henkilöstömme hyvinvointiin kattavilla terveydenhuollon palveluilla ja sairaskuluvakuutuksella, joiden painopiste on ennaltaehkäisyssä ja helppokäyttöisyydessä. 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 työntekijillemme mahdollisimman laajat mahdollisuudet kehittää osaamistaan ja päästä työtehtäviin, jotka he kokevat mielenkiintoisiksi. Tarjoamme kehittymismahdollisuuksia sisäisen työkierron kautta ja mittaamme henkilöstömme työtyytyväisyyttä säännöllisesti.

Meille on tärkeää toimia ympäristötietoisella tavalla. Kierrätämme jätteet ja säästämme energiaa käyttämällä 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.

## MONIMUOTOISUUS, OSALLISTAMINEN JA KUULUMINEN TYÖYHTEISÖÖN

Henkilöstömme yhdenvertainen kohtelu, henkilökohtaisiin ominaisuuksiin kuten ikään, sukupuoleen tai uskontoon katsomatta, on meille tärkeää.

Peliala maailmalla, ja varsinkin Suomessa, on hyvin homogeeninen. Next Games uskoo siksi, että monimuotoisuuteen kannustaminen, siihen pyrkiminen ja sen vaaliminen on erityisen tärkeää juuri pelialalla. Monimuotoisuus ei kuitenkaan yksin riitä. Pidämme yhtä tärkeänä panostaa siihen, että kaikki tuntevat työympäristössä itsensä hyväksytyksi ja tervetulleeksi.

Monimuotoisuus (Diversity) viittaa ominaisuuksiin, jotka tekevät ihmisistä eli meidän työntekijöistämme ainutlaatuisia. Osallistaminen (Inclusion) tarkoittaa meille työpaikalla käyttäytymistä ja työpaikan kulttuurinormeja, jotka saavat ihmiset tuntemaan olonsa tervetulleiksi. Yhteisöön kuulumisen (Belonging) tarkoittaa yksilöllistä hyväksynnän tunnetta työpaikalla.

Nykypäivän pelaajayhteisö on monimuotoinen ja pelaajat haluavat kokea vastaavaa monimuotoisuutta myös peleissä. Tämän takia on tärkeää, että myös Suomen ja Next Gamesin pelinkehittäjät edustavat tätä.

## PELAAJAYHTEISÖ PELINKEHITYKSEN KESKIÖSSÄ

Kuuntelemme tarkasti pelaajiemme palautetta ja osallistamme heitä pelikokemuksen kehittämiseen. Uskomme, että laadukkaan ja pitkäaikaisen mobiiliviihteen tuottaminen pitää pelaajat peliämme 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, jossa olemme sitoutuneet kehittämään ja jakamaan tietoa mahdollisimman aktiivisen, turvallisen ja reilun pelikokemuksen takaamisesta kaikenlaisille pelaajille. Suomessa olemme pelialan kattojärjestö Neogamesin jäsen ja tuemme sekä osallistumme järjestön kautta Suomen pelialan kehitykseen.



# TIETOA SIJOITTAJILLE

## NEXT GAMES ON AINUTLAATUISEN FIRST NORTH -YHTIÖ

Next Games on sitten listautumisensa päättänyt vapaaehtoisesti pyrkiä seuraamaan hyvää hallintotapaa soveltuvien osin. Yhtiö on myös siirtynyt raportoimaan kansainvälisten IFRS-standardien mukaisesti tilinpäätöksessään vuodesta 2018 lähtien. IFRS-tilinpäätös ei ole vaatimus First North -yhtiölle, mutta sitä vaaditaan kaikilta päälistayhtiöiltä. Tämä tarkoittaa, että Next Gamesin tilinpäätös ja taloudelliset tunnusluvut ovat vertailukelpoisia päälistayhtiöiden kanssa niin Suomessa kuin kansainvälisesti. Vertailukelpoisuus palvelee sijoittajia ja tekee yhtiöstä läpinäkyvämmän.

Listautumisen jälkeen Next Gamesillä oli 3 488 omistajaa ja vuoden 2020 lopussa yhtiöllä oli 7 005 omistajaa. Olemme siis kaksinkertaistaneet omistuspohjamme listautumisen jälkeen. Näin suuri omistajamäärä on poikkeuksellinen First North -yhtiölle. Suuri omistajamäärä tarkoittaa parempaa likviditeettiä ja vuonna 2020 osakkeita vaihdettiinkin 115 miljoonaa kappaletta.



Next Gamesillä oli  
7 005 omistajaa.

Next Games Oyj 20 suurinta omistajaa 31.12.2020		Osakkeet	Osuus osakkeista, %
1	Ovaskainen Jari Juhani Rainer	7 378 068	26,36
2	IDG Ventures USA III, L.P.	1 188 306	4,25
3	Hiitola Kalle Johannes	971 675	3,47
4	Achrén Joakim Tomas Johan	902 901	3,23
5	Lions Gate Entertainment Inc.	806 676	2,88
6	Jumisko Jaakko Ensio	752 246	2,69
7	Achrén Mikael Jan Kennet	673 207	2,41
8	Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	570 000	2,04
9	Keskinäinen Eläkevakuutusyhtiö Ilmarinen	489 066	1,75
10	Danske Invest Suomi Osake	306 465	1,10
11	Vilpo Oy	286 056	1,02
12	Sr Säästöpankki Pienyhtiöt	274 438	0,98
13	Vaah Holdings Oy	266 720	0,95
14	OP-Suomi Mikroyhtiöt Esr	222 784	0,80
15	Huuhtanen Teemu Mikael	172 919	0,62
16	Hollming Toni Kristian	144 574	0,52
17	Pardon Christophe	140 916	0,50
18	Nuard Ventures Oy	140 000	0,50
19	Vartia Arvo Arnar Antero	111 841	0,40
20	Cunzi Sylvain	110 024	0,39

  
 Olemme  
 kaksinkertaistaneet  
 omistusohjajamme.

	Osakkeet	Osuus osakkeista, %
20 suurinta omistajaa yhteensä	15 908 882	56,85
Hallintarekisteröityä	6 491 700	23,20
Muut osakkeet	5 585 406	19,96
Yhteistilillä	33 776	0,12
<b>Yhteensä</b>	<b>27 985 988</b>	<b>100,00</b>

Osakkeiden määrä	Osakkeenomistajat	%	Osakkeet	%
1-100	2 533	36,16	120 572	0,43
101-1 000	3 559	50,81	1 256 906	4,49
1 001-10 000	820	11,71	2 282 709	8,16
10 001-100 000	69	0,99	1 993 866	7,13
100 001-1 000 000	21	0,30	8 468 463	30,26
> 1 000 000	3	0,04	13 829 696	49,42
<b>Yhteensä</b>	<b>7 005</b>	<b>100,00</b>	<b>27 952 212</b>	<b>99,88</b>
Joista hallintarekisteröityjä	9		6 491 700*	23,20
Yhteistilillä			33 776	0,12
<b>Liikkeeseenlaskettu määrä</b>			<b>27 985 988</b>	<b>100,00</b>

\* AMC Networkin omistus 15,91 % yhtiön osakekannasta, eli 4 451 488 osaketta sisältyy hallintarekisteröityihin osakkeisiin

## Sijoittajasuhteet, yhteystiedot

Osoitteesta [www.nextgames.com/sijoittajille](http://www.nextgames.com/sijoittajille) löytyy lisätietoa Next Gamesista sijoituskohteena.

Ota yhteyttä: [investors@nextgames.com](mailto:investors@nextgames.com)

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

Certified Adviser:  
 Alexander Corporate Finance Oy,  
 tel. +358 50 520 4098

# KASVUN PERUSTA

- Markkinakatsaus
- Strategia
- Strategiset fokusalueet
- Liiketoimintaprosessin kuvaus



# Mobiilipelialaa muokkaavat megatrendit



## Brändiuskollisuus

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



## Sitoutuminen

Pelaajan yhdessä tai muutamassa pelissä käyttämä keskimääräinen aika kasvaa.



## Käytettävyys

Mobiilipelejä pelaavat nykypäivänä kaikki ja käytettävyydestä tulee yhä keskeisempi kilpailutekijä.



## Pelaajalähtöisyys

Tarve räätälöidylle ja yksilölliselle ostokokemukselle, kuten erilaisille pelin sisäisille ostoksille, kestopilauksille ja mainoksille, yhdistävien kokemusten luomiseksi.



## Yhteisöllisyys

Yhdessä pelaamisen ilo ja jaetut kokemukset korostuvat menestyneimmissä peleissä.



## FOMO ja binge

FOMO (Fear of Missing Out, pelko paitsi jäämisestä) ja binge (sisällön ahmiminen) trendeinä: Sosiaalinen media mahdollistaa reaaliaikaisten tapahtumien seuraamisen ja niihin osallistumisen, ulottuen myös peleihin. Kuluttajat haluavat kuluttaa sisältöä omassa tahdissaan ja loputon tarve uuteen sisältöön korostuu.



## Moni-alusta pelaaminen

Teknologinen kehitys ja alustojen konvergenssi mahdollistavat pelaamisen missä vain, milloin vain, millä tahansa laitteella, jossa mobiililaitteet toimivat sisääntulopisteenä.

# MARKKINA

## MURROKSESSA

Mobiilipelimarkkina on murroksessa. Markkina kypsyy ja pelien julkaisutahti hidastuu. COVID-19-pandemian värittävä vuosi toi muutoksia ja on asettanut vakavia taloudellisia rajoituksia miljoonille kuluttajille: 39 % yhdysvaltalaisista kotitalouksista ilmoitti tulojensa laskevan pandemian takia. Mobiilipeleissä rahankäyttö kasvoi tästä huolimatta. Mobiilipeliala rikkoi 68,2 miljardin dollarin ennusteet ja tuotti vuonna 2020 77,2 miljardin dollarin tulot, eli 13,3 % kasvua edellisvuodesta. Sitten pandemian alun, 48 % yhdysvaltalaisista kuluttajista on pelannut pelejä ja 29 % sanoo suosivansa pelaamista muiden viihdemuotojen sijaan. Kaikissa pelisegmenteissä sitoutuminen ja tulot lisääntyivät COVID-19-toimenpiteiden seurauksena, kasvun ollessa suurinta mobiilipelisegmentissä. Pelimarkkina on osoittautunut taantuman kestäväksi ja on nyt isompi kuin elokuva- ja musiikkiteollisuus yhteensä.

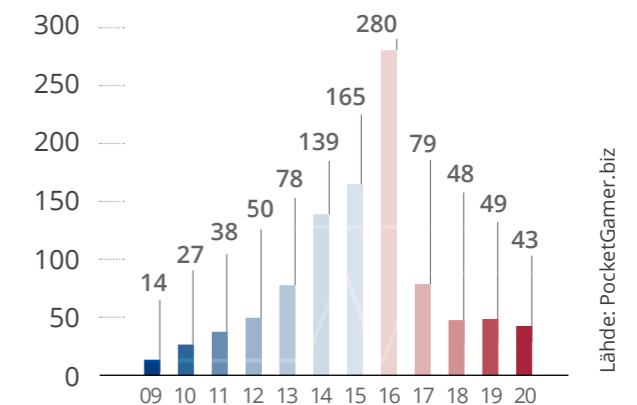
- 1.) US Digital Gamers, 2020–2023. eMarketer, March 2020
- 2.) Facebooks Games Marketing Insights for 2021
- 3.) Liftoff's 2020 Mobile Gaming Apps Report based on 555 total apps, 81.8M installs and 1.6B clicks between June 2018–May 2019.  
Lähde: App Annie, eMarketer, IDC, Liftoff, Newzoo, Pocket Gamer
- 4.) newzoo.com/global-games-market-report

Globaalin pelimarkkinan kasvu on jatkunut jo monta vuotta. Alunperin kasvu perustui älypuhelimien määrän kasvuun, minkä seurauksena markkina kasvoi erityisesti pelaajien määrän kasvun myötä. Tällä hetkellä alan kasvu perustuu etenkin pelaajien käyttämän rahamäärän kasvuun. Huomioitavaa on, että pelaajamäärän kasvu digitaalisten kanavien kautta oli taantunut ja arvioitu asettuvan seuraavien viiden vuoden aikana noin 1 % tasolle länsimaisilla markkinoilla.<sup>1</sup>

Kuitenkin vallitseva pandemia aiheutti ison muutoksen trendiin, ja mobiilipelaajamäärät kasvoivat liki 28 % Yhdysvalloissa vuonna 2020. Pelaajat, jotka aloittivat pelaamisen pandemian aikana käyttävät enemmän rahaa ja aikaa peleissä, kuin ne jotka pelasivat jo ennen pandemian alkua.<sup>2</sup> Kuitenkin vain pieni osa markkinoille tulevista uusista peleistä saavuttaa merkittäviä latausmääriä. Tämä lisääntynyt kilpailu on johtanut julkaisukriteerien tiukentumiseen ja siihen, että uusia pelejä julkaistaan yhä vähemmän. Kun Applen ja Googlen sovelluskaupoissa vuonna 2016 julkaistiin 280 000 uutta peliä, vuonna 2020 laskutrendi jatkui ja niitä julkaistiin enää 43 000, mikä vastaa kohta vuoden 2011 tasoa.<sup>3</sup> Tutkimuksen mukaan vain 23 % amerikkalaisista lataa tuntemattoman mobiilipelin. Kehittäjän, julkaisijan ja varsinkin brändin tunnettavuus lisää latauksen todennäköisyyttä huomattavasti, ja nämä nousevatkin suurimmiksi syiksi ladata mobiilipeli sekä käyttää pelissä rahaa.

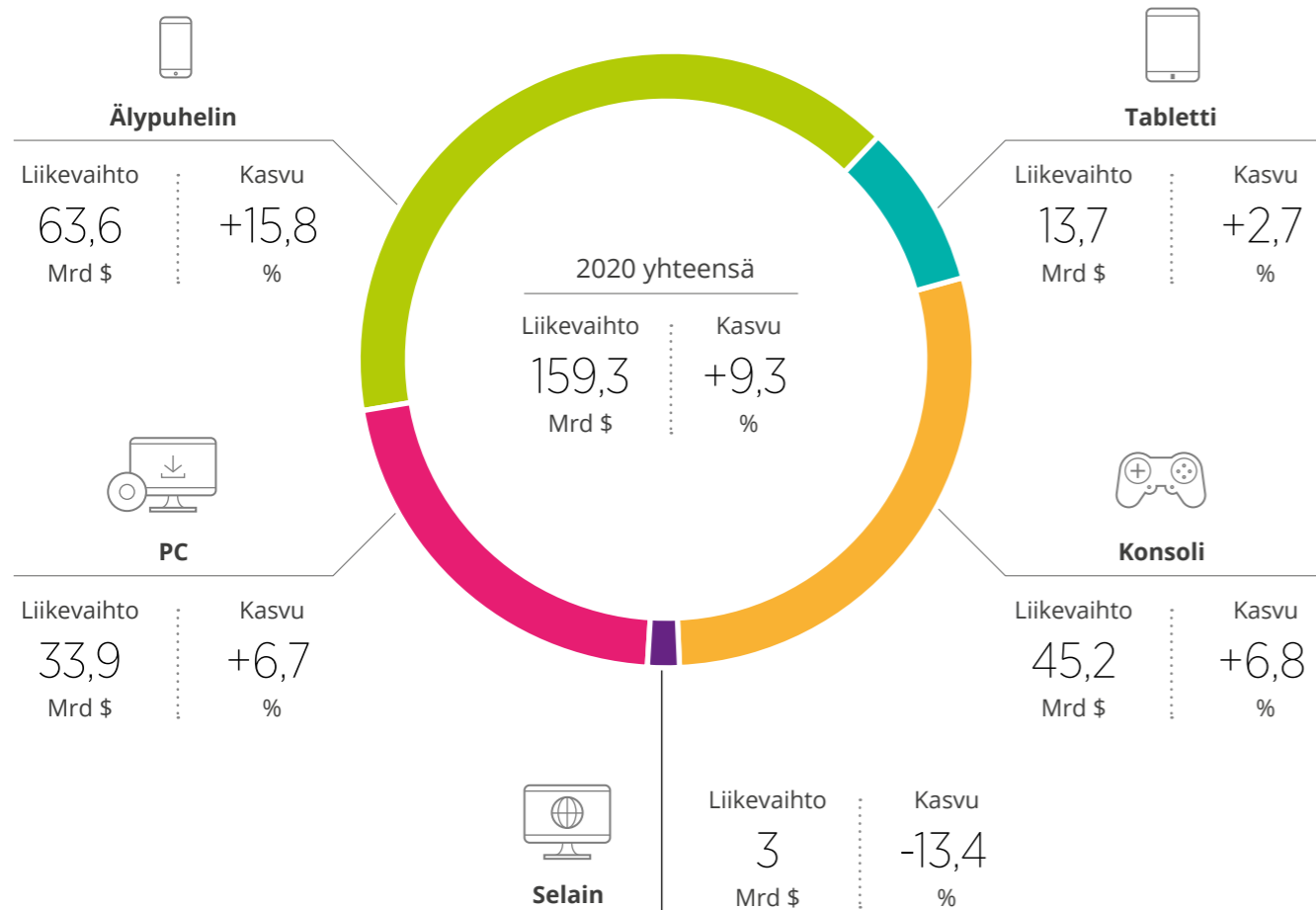
Mobiilipelaajien maksukäyttäytymisestä on pitkään vallinnut virheellinen mielikuva, jonka mukaan vain muutama prosentti pelaajista on maksavia asiakkaita. Kuitenkin vuonna 2020 2,6 miljardista mobiilipelaajasta jopa 38 % käytti peleissä rahaa. Niistä pelaajista jotka aloittivat pelaamisen pandemian aikana, 41 % käyttää rahaa kuukausittain mobiilipeleissä. Lisääntynyt rahankäyttö ajaa markkinan kasvua ja vuoteen 2023 mennessä mobiilipelien liikevaihdon ennustetaan kasvavan yli 100 miljardiin dollariin (CAGR +9,7 %), mikä vastaa puolta koko pelimarkkinan liikevaihdosta.<sup>4</sup>

Julkaistut pelit Applen sovelluskaupassa (tuhansissa)

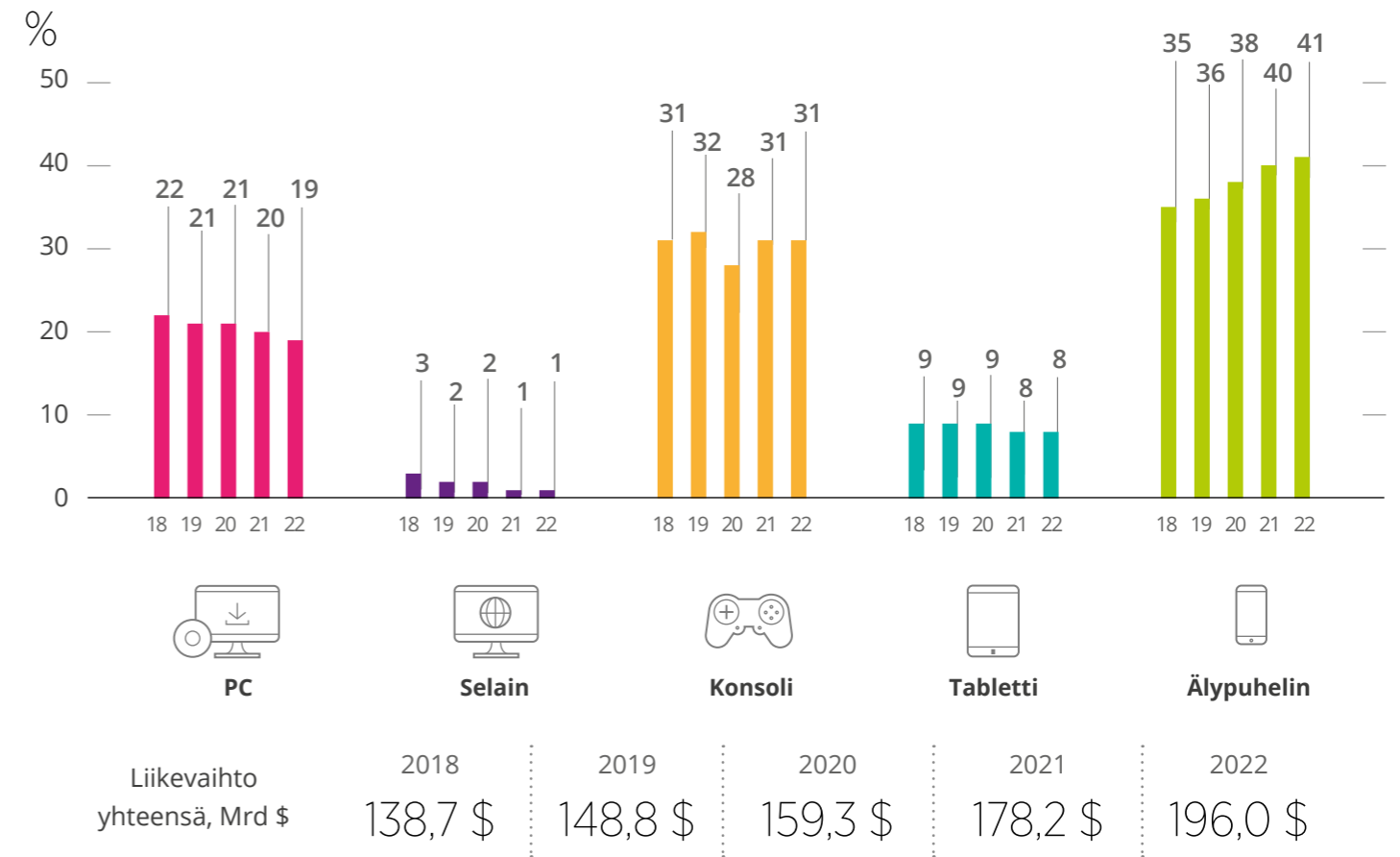


## Globaalit pelimarkkinat 2020

per laite ja segmentti vuotuisella kasvuprosentilla

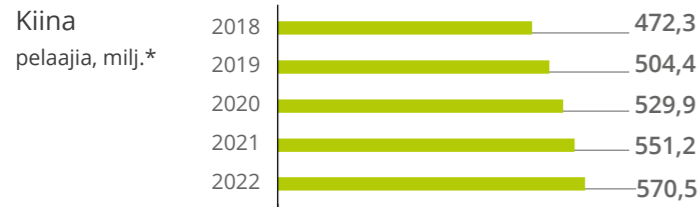


## Globaalin pelimarkkinan liikevaihdon jakauma segmenteittäin



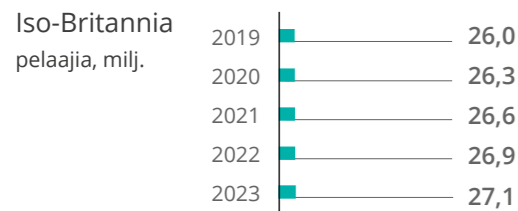


## Toteutunut ja ennustettu pelaajamäärän kasvu ennen pandemian alkua

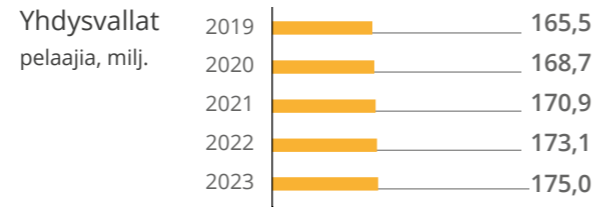


Muutos %	2018	2019	2020	2021	2022
	10,2	6,8	5,1	4,0	3,5

\*Hong Kong ei ole mukana tilastoissa.



Muutos %	2019	2020	2021	2022	2023
	1,5	1,3	1,1	1,0	0,9

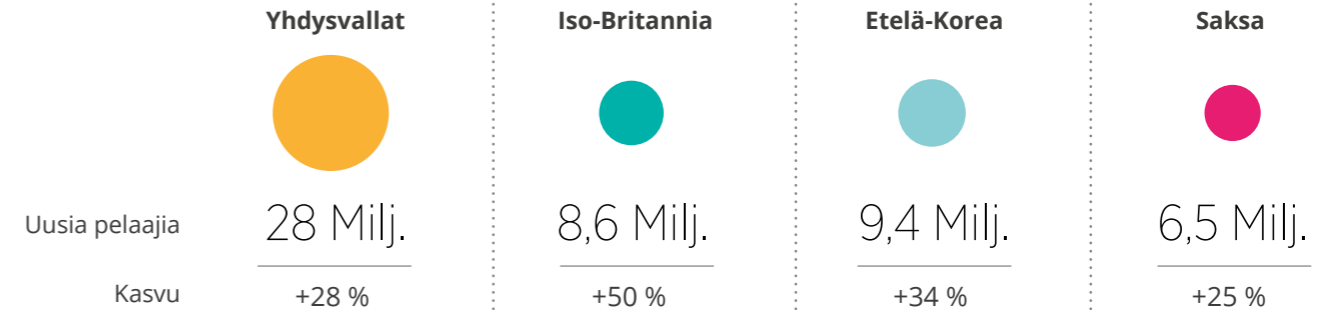


Muutos %	2019	2020	2021	2022	2023
	2,9	1,9	1,3	1,3	1,1



Luvuissa ovat mukana kaikenikäiset internetin käyttäjät, jotka pelaavat verkossa millä tahansa laitteella vähintään kerran kuukaudessa. Tähän kuuluu mobiili- sekä selainpelit, konsolipelit verkossa sekä pelit sosiaalisessa mediassa.

## Pandemian vaikutus mobiilipelaajien määrän kasvuun maaliskuun 2020 jälkeen



COVID-19-pandemia vahvisti olemassa olevia viihdealan trendejä. Ne kuluttajat, joiden tulot pienenevät pandemian johdosta peruuttivat kaksi kertaa todennäköisemmin suoratoistopalvelun hinnan takia verrattuna niihin, joiden tulot pysyivät samana. Jopa 65 % heistä olisi ollut valmiita katsomaan mainoksia poistaakseen tai laskeakseen tilauskustannuksia. Kuitenkin samaan aikaan mobiilipelialalla rahankäyttö kasvoi vähenemisen sijaan. Free-to-play -mallin etu vallitsevan pandemian aikana on pelaajan mahdollisuus kuluttaa rahaa ja sisältöä oman mielensä mukaisesti. Tarve räätälöidylle ja yksilölliselle ostokokemukselle tulee jatkossakin olemaan mobiilipelien ja varsinkin vallitsevan free-to-play -mallin valtti.

Muut vallitsevat trendit vuonna 2020 olivat loputon tarve uuteen sisältöön sekä brändiuskollisuus.

Yhdysvalloissa 45 % kuluttajista tekee ostopäätöksen ensisijaisesti viihdemedian uniikin tai alkuperäisyyden perusteella. Viihdemedian markkinaa dominoivat globaalit brändit, joilla on korkea bränditunnettuus ja sitoutuneisuus laajojen kohdeyleisöjen joukossa. Suoratoistopalvelut, kuten Netflix ja Amazon Prime, ovat muokanneet Pohjois-Amerikan mediakenttää investoimalla useita miljardeja dollareita omiin alkuperäisyyksiinsä. Lopputuloksena on useita korkealaatuisia ja kuluttajien kasvavaan sisällön tarpeeseen vastaavia viihdebrändejä, joita on avattu myös lisensoinnille. Kasvava kilpailu ja kuluttajien vaatimukset asettavat myös paineita lyhentää sisällöntuotantoaikoja ja kiinnittää huomiota teknologian parempaan hyödyntämiseen viihdemarkkinoilla.

# Pandemian jälkeinen maailma

## 1. LIIKEVAIHDON KASVU TULEE JATKUMAAN

COVID-19-pandemia kiihdytti liikevaihdon kasvua, eikä hidastumisen merkkejä ole. Vuonna 2021 odotetaan 2,8 miljardin pelaajan tuottavan 189,3 miljardia dollaria maailmanlaajuisesti.

## 2. PELEISTÄ ON MUODOSTUMASSA SOSIAALINEN KOKOONTUMISPAIKKA

Fyysisten kokoontumisten puuttuessa, pelien käyttö lisääntyi ja kehittyi seurustelu- ja kohtaamispaikkoina. Niiden sisällä ei ainoastaan pelattu enää, vaan esimerkiksi Animal Crossing -pelissä järjestettiin häitä ja hautajaisia, Fortniten sisällä järjestettiin Travis Scottin virtuaalinen konsertti ja lukematon määrä brändejä pyrki mukaan pelien sisäiseen virtuaaliseen kokemukseen. Tulevaisuus on tuntematon, mutta pelit tulevat tukemaan yhteisöllisyyden megatrendiä myös jatkossa tarjoamalla virtuaalisen alustan eli kokoontumispaikan.

## 3. MONIMUOTOISUUDEN EDISTÄMINEN PELEISSÄ JA PELIALALLA

Tänä vuonna myös peliteollisuus kohtasi oman Me Too -liikkensä, eli seksuaalista häirintää vastustavan kampanjan. Tämä, yhdessä Black Lives Matter -liikkeen nousun kanssa, asettaa perinteisesti hyvin

homogeenisen alan murrokseen. Myös peliala tulee asettamaan etusijalle monimuotoisuutta ja osallisuutta koskevat ponnistelut vuonna 2021. Tutkimuksen mukaan puolet pelaajista haluaa enemmän monimuotoisia hahmoja peleissä, ja lisäksi pelaajat odottavat julkaisijoiden ottavan kantaa yhteiskunnallisiin kysymyksiin.

## 4. SOVELLUSKAUPPOJEN JAKELUMONOPOLI KOHTAA HAASTAJIA

Sovelluskauppojen monopoli haastettiin ensimmäisen kerran vuonna 2020. Epic Games haastoi molemmat sovelluskaupat: sekä Google Play Storen että Apple App Storen oikeuteen ja lanseerasi kampanjan #freefortnite, seurauksena siitä että suosittu Fortnite-peli poistettiin sovelluskaupoista. Epic Games sanoo haasteessa haluavansa muuttaa mobiilisovelluskaupat oikeudenmukaisemmiksi kaikille kehittäjille. Epicin tuomioistuimeen toimittamien asiakirjojen mukaan yhtiö ei hae korvausta tai edullisempaa sopimusta itselleen, vaan on käynnistänyt kuluttajaoikeuksiin keskittyvän kampanjan. Ensimmäinen sovelluskaupan vastaus Epicin haasteeseen tapahtui marraskuussa, kun Apple ilmoitti 1.1.2021 alkaen vähentävänsä App Storen osuuden 30 prosentista 15 prosenttiin kehittäjille, joiden liikevaihto alittaa miljoona dollaria.

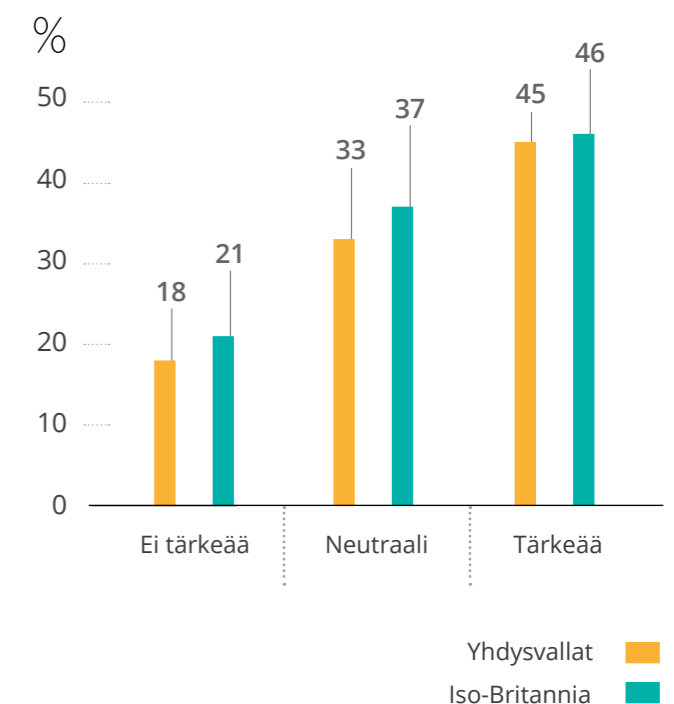
## 5. APPLIN MAINOSTUNNISTEEN (IDFA) POISTAMINEN VOI OLENNaisesti MUUTTAÄ KÄYTTÄJÄHANKINTAA

Käyttäjähankinnan kulut ovat kasvaneet merkittävästi viime vuosina, sillä liikevaihdon kasvu toimialalla ei enää perustu pelaajien nousevaan määrään, vaan samasta pelaajasegmentistä kilpailee yhä useampi toimija. Kanavia hallitsee muutama suuri toimija, kuten Facebook ja Google, joiden asema näyttää vahvistuvan entisestään. Kilpailun puute sekä toimijoiden mainosmekanismien läpinäkyvyyden puute vaikuttavat käyttäjähankinnan hinnoitteluun.

Pandemian alkuvaiheessa huhuttiin alemmista käyttäjähankintakustannuksista, mutta mikäli hinnanlaskua on ollut, se on ollut lyhytkestoinen (viikkoja kestävä) ja tilapäinen trendi. Vuoden 2020 aikana hintojen laskusta ei ole ollut laajemmin merkkejä. Facebookin hinnat nousivat edelleen vuonna 2020 noin 15 % verrattuna vuoteen 2019. Facebookin mainoshinnat Pohjois-Amerikassa ovat nelinkertaistuneet vuodesta 2016 vuoteen 2020. Tätä vastaava kustannusnousu valuu mainostajalle eli esimerkiksi mobiilipeliyhtiöille.<sup>1</sup>

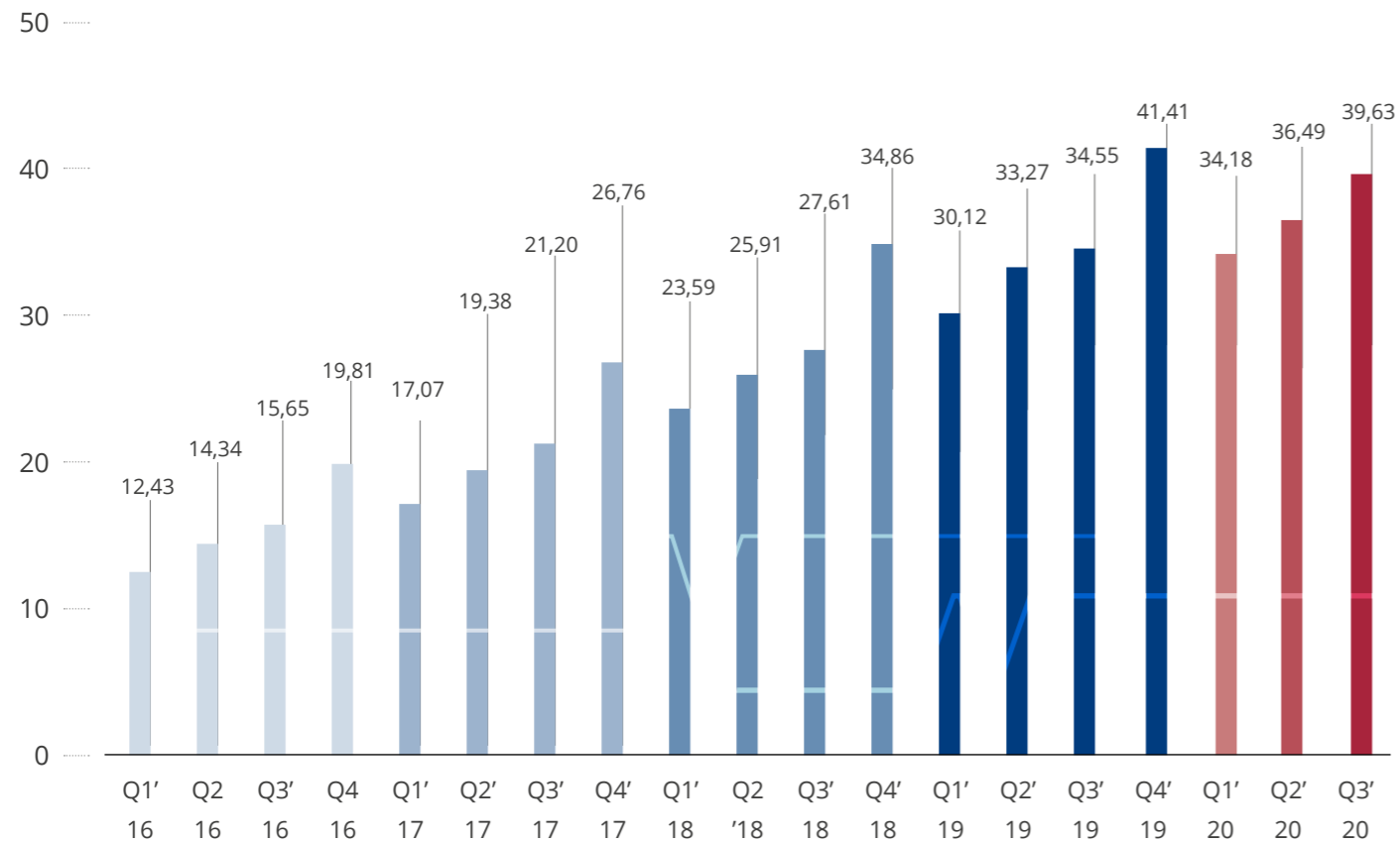
1.) Facebook Annual Reports 2016–2020

Yhteiskunnalliset kysymykset:  
Pelaajat haluavat  
julkaisijoiden ottavan kantaa



## Facebookin mainoshintojen kasvu (dollaria)

### YHDYSVALLAT JA KANADA



Apple aikoo rajoittaa IDFA-tietojen jakamista vuoden 2021 alkupuolella tulevan käyttöjärjestelmäpäivityksen (iOS 14) yhteydessä. IDFA on käyttäjiä yksilöivä tieto, jonka pohjalta mainospalvelut, kuten Facebook, tarjoavat mainostajille mahdollisuuden kohdentaa tarkasti mainontaa. Tämän käytöstä poistaminen tai käytön rajoittaminen estäisi mainostajia, kuten peliyhtiöitä, tekemästä pelaajahankintaa yhtä kohdennetusti kuin nyt. Muutos on herättänyt peliyhtiöissä huolta käyttäjähankinnan kannattavuuden osalta jatkossa. IDFA on muovannut nykyistä pelaajahankintaa ja mobiilimainoskanavia, joten tietojen rajoittamisella on vaikutus pelinjulkaisijoihin ja muihin mainososapuoliin.

Muutosten tarkan vaikutuksen määrittäminen on liian aikaista, mutta muutos saattaa aiheuttaa käyttäjähankinnan suhteellisen pienennyksen iOS-alustalle vuonna 2021, ja vastaavasti suhteellisen nousun Android-käyttöjärjestelmälle ja muille alustoille. Jatkossa panostaminen pelaajan ensikokemukseen (FTUE – First Time User Experience) tulee olemaan yhä tärkeämpi, kuten myös julkaisijoiden analytiikkakyvykkyys. Uusi, iOS 14 päivityksessä tilalle tuotu SKAdNetwork sisältää monimutkaisia mekanismeja, jotka

ohjaavat käyttäjähankintaa perustuen hyvin aikaisiin signaaleihin pelaajien käyttäytymisestä ensimmäisen pelisession aikana. Kaikki mainontaan liittyvät rajoitukset myös vahvistavat yhä enemmän olemassa olevan peliyhteisön ja faniyhteisön tärkeyttä. IDFA-muutoksen lopullisia vaikutuksia mobiilipelimarkkinaan on vielä vaikeaa ennustaa. Google, Facebook ja muut mainostajat tulevat mahdollisesti tekemään isoja muutoksia toimintatapoihinsa tulevien vuosien aikana.

[www.reuters.com/article/esports-business-gaming-revenues/report-gaming-revenue-to-top-159b-in-2020-idUSFLM8jkjMI](http://www.reuters.com/article/esports-business-gaming-revenues/report-gaming-revenue-to-top-159b-in-2020-idUSFLM8jkjMI)

[www.slideshare.net/adobe/2020-adobe-brand-content-survey](http://www.slideshare.net/adobe/2020-adobe-brand-content-survey)

[www.researchgate.net/publication/322424390\\_Binge-watching\\_motivates\\_change\\_Uses\\_and\\_gratifications\\_of\\_streaming\\_video\\_viewers\\_challenge\\_traditional\\_TV\\_research](http://www.researchgate.net/publication/322424390_Binge-watching_motivates_change_Uses_and_gratifications_of_streaming_video_viewers_challenge_traditional_TV_research)

[www2.deloitte.com/us/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/media-and-entertainment-industry-outlook-trends.html](http://www2.deloitte.com/us/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/media-and-entertainment-industry-outlook-trends.html)

[newzoo.com/insights/articles/newzoos-gamer-sentiment-diversity-inclusion-gender-ethnicity-sexual-identity-disability/](http://newzoo.com/insights/articles/newzoos-gamer-sentiment-diversity-inclusion-gender-ethnicity-sexual-identity-disability/)

[newzoo.com/insights/articles/newzoos-mobile-trends-to-watch-in-2021/](http://newzoo.com/insights/articles/newzoos-mobile-trends-to-watch-in-2021/)

[newzoo.com/insights/articles/newzoos-games-trends-to-watch-in-2021/](http://newzoo.com/insights/articles/newzoos-games-trends-to-watch-in-2021/)

[newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/](http://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/)

# STRATEGIA

Next Gamesin strategiana on kehittää tunnettujen viihdebrändien pohjalta pelaajia pitkäaikaisesti sitouttavia pelejä. Lisenssikumppaniensa kanssa Next Games yhdistää tunnettujen elokuvien, tv-sarjojen, kirjojen ja sarjakuvien tarinat kiinnostavaan pelimekaniikkaan yleisön mielenkiinnon kohteet huomioiden.

Markkinoinnin näkökulmasta strategiamme edut ovat selkeät. 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 enemmän orgaanisia käyttäjiä kilpailijoihin verrattuna.

Next Games pyrkii osaltaan auttamaan kumppaneitaan luomaan uusia liiketoimintamahdollisuuksia tarjoamalla kumppaneiden ja heidän kohderyhmiensä tarpeisiin soveltuvan pelikokemuksen.



# Strategiset fokusalueet

## 1

### STRATEGISTEN KUMPPANUUKSIEN VAHVISTAMINEN

Next Gamesin visio on olla massaviihdebrändien 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 kumppaneitaan luomaan uusia liiketoimintamahdollisuuksia tarjoamalla kumppaneiden ja heidän kohderyhmiensä tarpeisiin soveltuvan pelikokemuksen. Tärkeä osa yhtiön strategiaa on

solmia sopimuksia erilaisten toimijoiden kanssa. Merkittävällä kumppanilla saattaa olla monta erilaista lisenssiä, eri kohderyhmille. Tärkeä osa Next Gamesin strategiaa on laajentaa myös brändiportfoliota usealla erilaisella lisenssillä saman kumppanin kanssa. Alan kehittyessä ja yhtiön riskiprofiilin hajauttamisen näkökulmasta Next Games tutkii jatkuvasti myös erilaisten sopimusrakenteiden toteuttamista. Pitkäkestoisen yhteistyön luominen merkittävän toimijan kanssa vaatii aina strategisen lähtökohdan ja räätälöidyn yhteistyömallin.

Yhtiöllä on erittäin hyvä kyky solmia kumppanuuksia maailman merkittävimpien toimijoiden, kuten AMC Networks, Netflixin ja Alcon Entertainmentin kanssa.

## 2

### AKTIIVINEN BRÄNDIPORTFOLION HALLINTA

Next Gamesin missio on olla suunnan näyttävä massaviihdebrändien, kuten elokuvien tai tv-sarjojen, pohjalta

luotavien palvelupohjaisten mobiilipelien alalla. Aktiivisella brändiportfolion hallinnalla viitataan kykyyn ja strategiaan tehdä useampi peli samalle lisenssille. The Walking Dead lisenssille tehdyt erilaiset pelit ovat hyvä esimerkki siitä, miten yhdestä lisenssistä voi muodostua useampi tuote eri kohderyhmille. Samalle lisenssille useamman pelin tekemisellä tavoitellaan sekä kasvua, että joskus korvaavaa liikevaihtoa. Eri genren pelit tavoittelevat erilaista faniyleisöä, mikä saattaa kasvattaa lisenssiin kohdistuvaa

kokonaisliikevaihtoa, mutta vaihtoehtoisesti samalle lisenssille tehdyt uudet pelit voivat korvata liikevaihtoa vanhemmasta pelistä. Tämä taas pitkittää lisenssin hyötyä ja mahdollistaa myös kohderyhmän pidempää sitoutumista markkinoimalla pelien välillä.

Jo julkaistujen pelien edelleenkehitys on toinen oleellinen osa portfoliostrategiaa pelit palveluna -mallissa.

Yhtiö tarjoaa kumppaneilleen kokonaisvaltaista palvelua ja osaamista, jota suurin osa brändien omistajista tarvitsee.

## 3

**TEHOKKUUTTA YHTENÄISELLÄ INFRASTRUKTUURILLA**

Mobiilipelien tuotannossa on oleellista ratkaista, kuinka useita, jatkuvasti kehittyviä ja päivittyviä pelejä voidaan tarjota pelaajille jatkuvana

palveluna. Tämä ei ole yksinkertaista. Haasteellisinta on luoda mahdollisimman kevyt, mutta kestävä ja yhtenäinen infrastruktuuri pelien luomiseen ja ylläpitoon. Yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa eri pelien kesken jaetut palvelut, kuten markkinoinnin ja analytiikan, sekä ratkaisujen uudelleenkäytettävyyden ja teknisen laadun ja suorituskyvyn. Tämä puolestaan mahdollistaa liikevaihdon kasvun ilman merkittävää henkilöstön lisäystä.

Yhtenäinen infrastruktuuri on tärkeä pelien elinkaaren tehokkaassa hallinnassa. Kehityksessä oleville peleille yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa luotettavan teknisen pohjan, modulaarisen pelinkehityksen, sekä koodin ja toiminnallisuuksien uudelleenkäytön pelien välillä, jolloin kehitystyön keskiössä pysyy

varsinainen sisällöntuotanto. Tämä nopeuttaa huomattavasti pelien kehityssykliä, ja markkinoilla vallitsevaan sisällöntuotantohaasteeseen voidaan vastata tehokkaasti. Julkaistulle pelille yhtenäinen infrastruktuuri mahdollistaa palveluiden jakamisen, jolloin saavutetaan tehokkuushyötyjä. Nämä jaetut palvelut mahdollistavat sen, että erittäin pienet tiimit pystyvät operoimaan elinkaaren keskellä tai lopussa olevia pelejä, mikä nostaa kannattavuutta huomattavasti.

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

## 4

**PELAAJALÄHTÖISEN KOKEMUKSEN KEHITTÄMINEN**

Käytettävyys, asiakaslähtöisyys ja brändin merkityksellinen hyödyntäminen sekä yhteisöllisyyden korostaminen ovat tärkeitä tekijöitä,

kun pelejä rakennetaan olemassa oleville brändeille ja niihin tottuneille kohderyhmille. Next Games panostaa kohderyhmän ymmärtämiseen ja kokemuksen räätälöimiseen asiakastutkimuksen ja dataan perustuvan analyysin pohjalta.

Yhä erilaisempien kohdeyleisöjen pelatessa ostoprosessissa korostuu räätälöidyn kokemuksen tarve. Next Games keskittyy tarjoamaan positiivista asiakaskokemusta sekä ostoprosessin aikana että

myynnin jälkeen pelit palveluna -mallissa. Uskomme että tyytyväinen pelaaja myös jää peliin, joka tarkoittaa lopulta myös hyvää ja kannattavaa liiketoimintaa.

Liikevaihdon kasvun saavuttaminen vaatii asiakaslähtöisyyden ja ostoprosessin 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 siten valinnanvaran kasvattaminen on tärkeää, kun pelissä käytetty keskimääräinen aika kasvaa. Peliyhtiön on tarjottava kullekin kohderyhmälle mielekäs tapa kuluttaa ja ostaa sisältöä.



Uskomme että tyytyväinen pelaaja myös jää peliin, joka tarkoittaa myös hyvää ja kannattavaa liiketoimintaa.

# LIIKETOIMINTAPROSESSI

## Next Gamesin arvoketju ja kehitysprosessi

Markkinoiden vallitseva liiketoimintamalli on pelit palveluna -malli free-to-play, eli pelin sisäisiä ostoksia sisältävät ilmaiseksi ladattavat pelit. Next Games tarjoaa lisenssinhaltijoille kokonaisvaltaista palvelua, joka sisältää kehitystyön, julkaisun, markkinoinnin ja julkaisun jälkeisen pelin edelleenkehityksen ja operoinnin. Tarjoamme lisenssikumppaneillemme pelien kautta jatkuvan kanssakäymisen brändin fanien kanssa, viikoittaisen, kuukausittaisen tai vuotuisen yhteyden sijaan. Olemme voineet mahdollistaa pelinkehittäjille hienon tilaisuuden työskennellä maailman pidetyimpien tarinoiden parissa, mikä on edesauttanut pelistudiomme vahvistumista.

Next Games kehittää ilmaiseksi ladattavia (free-to-play, F2P) mobiilipelejä.

### IP-OIKEUKSIEN OMISTAJA

- Antaa IP-oikeudet
- Saa osuuden pelin myynnistä



### LOPPUKÄYTTÄJÄ

- Pelaajat ja alkuperäisen viihdetuotannon fanit

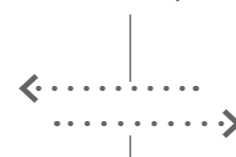


Lisenssimaksut ja rojaltit



IP-oikeudet

Lisensoitu peli



Pelin sisäiset ostot



### KEHITTÄJÄ JA JULKAISIJA

- Pelikehitys
- Julkaisu
- Ylläpito
- Pelaajahankinta

Lisensoitu peli

Pelin sisäiset ostot



### JAKELUALUSTAT

- Jakelukustannus 30 % liikevaihdosta

# TUOTEKEHITYS

## Tuotantoa edeltävät vaiheet

**Markkinatuntemus ja suhteet:** Massaviihdemarkkinoilla tapahtuvia muutoksia tarkastellaan jatkuvasti ja ymmärrystä parhaista mahdollisuuksista rakennetaan. Luodaan ja ylläpidetään suhteita alan merkittäviin toimijoihin.

**Mahdollisuuksien tunnistaminen ja seulonta:** Mahdollisia kumppanuuksia ja brändejä tarkastellaan tiettyjen kriteerien avulla, joihin kuuluu esimerkiksi lähestyttävyyden, tunnettavuuden, fanipohjan laajuuden ja päämarkkinat.

**Konseptointi- ja prototyypivaihe:** Prototyyppejä kehitetään, testataan ja konseptoidaan mahdollisten kumppanien brändien sekä omien innovaatioiden pohjalta. Konseptin ja/tai prototyypin perusteella arvioidaan tuotteen mahdollisuuksista yhteistyössä kumppanin kanssa. Suurin osa ideoista karsiutuu tässä vaiheessa ja osa jatkaa edelleen tuotantovaiheeseen yhtiön prosessin mukaisesti.

**Kaupallinen yhteistyö:** Neuvotteluja brändin saatavuudesta ja kaupallisista sekä muista ehdoista käydään kumppanin kanssa. Lisenssioikeudesta sovitaan yhteistyökumppanin kanssa.

## Tuotannon eri vaiheet ja testaus

**Kehitysprosessi:** Konseptin ja hyväksytyt prototyypit 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 (prototyypaus ja esituotanto) ovat kustannuksiltaan pienimmät. Tuotantoon siirryttäessä kulut kasvavat.

**Testaus ja validaatio:** Testaus ja validaatio ovat oleellinen osa kehitysprosessia. Tavoitteena on testata nk. sitoutuneisuuden (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 identifioitaisiin mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

**Koemarkkinointi:** Koemarkkinointivaiheen tarkoitus on testata tuotteen kaupallinen potentiaali, monetisaatio ja markkinointitaktiikat. Peliä edelleen kehitetään koemarkkinoinnin aikana testitulosten perusteella, minkä jälkeen pelin skaalaus alkaa eli markkinointipanostukset kasvavat.






## Julkaisutoiminta

### Jakelu

Yhtiö julkaisee ja markkinoi itse valmiit pelit Applen ja Googlen sovelluskaupoissa ilman kolmansia osapuolia.

Next Gamesin kehittämät pelit ovat palvelupohjaisia, eli nk. free-to-play -pelejä. Kuluttaja voi ladata pelin ilmaiseksi sovelluskaupasta ja liikevaihto syntyy pääsääntöisesti pelin sisällä tapahtuvista vapaaehtoisista ostoksista tai mainosnäytöistä. Alustat veloittavat tällä hetkellä jakelukustannuksena 30 % pelin tuottamasta liikevaihdosta. Mainosmyynnistä on erilliset sopimukset mainosalustojen kanssa.



Peliin tehtävillä päivityksillä ja lisäsisällöillä pelaajat pyritään sitouttamaan peleihin pidemmäksi aikaa.

### Markkinointi ja kumppanuudet

Markkinointi-investoinnit ovat tyypillisesti alalla tuloslaskelmaa eniten rasittava kuluerä. Next Games 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. Next Games kehittää pelejä globaalien viihdebrändien pohjalta, jotka tavoittavat kuluttajia useilla eri markkinoilla ja jotka ovat tunnistettavia, eli niillä on olemassa oleva fanikunta. Lisenssipeleillä on näin ollen lähtökohtaisesti helpompi saada näkyvyyttä rajusti kilpailulla markkinalla, mikä auttaa pelaajahankinnassa.

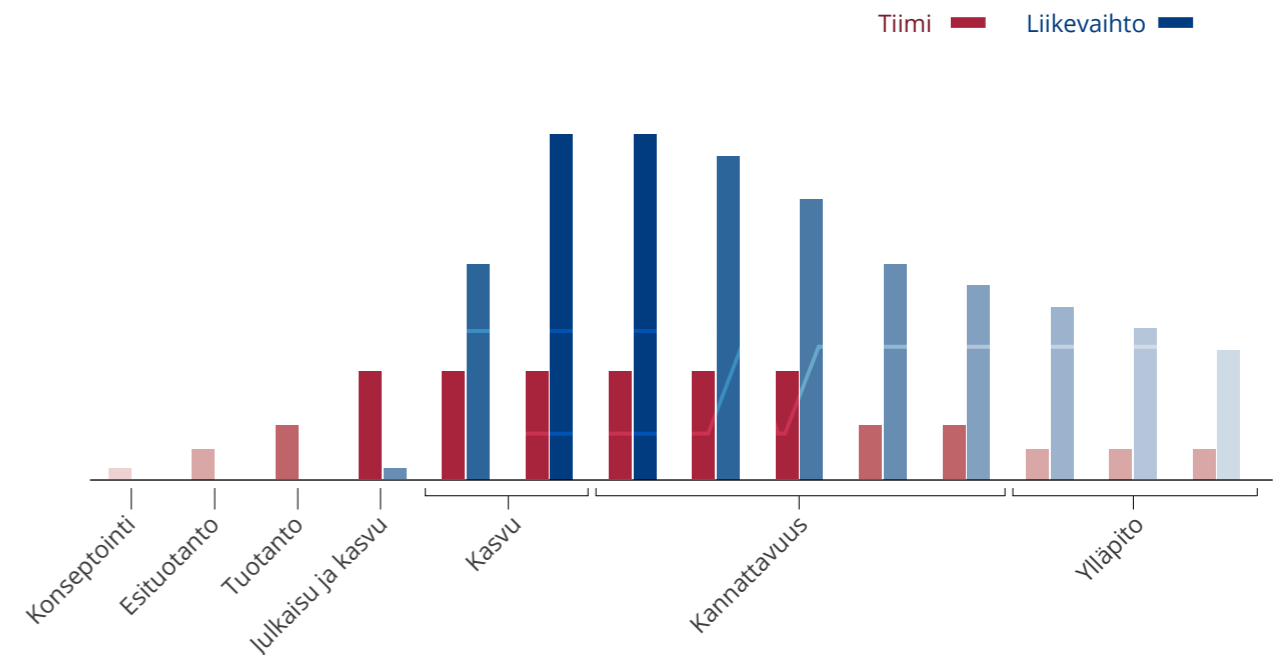
Kun yhtiö neuvottelee lisenssin käyttöoikeudesta, neuvotellaan myös muunlaisesta taustatuesta. Kumppani voi tukea pelin markkinoinnissa, joko suoraan tai välillisesti, esimerkiksi hyödyntämällä brändin sosiaalista mediaa, muita digitaalisia kanavia ja hallussa olevia alustoja käyttäjien hankkimiseksi. Vastineeksi oikeudesta käyttää brändiä suoritamme sovitun rojaltilmaksun neljännesvuosittain, perustuen pelin myyntiin ja mainostuloon. Sopimukset ovat yksilöllisiä ja ne rakennetaan eri tavoin riippuen lisenssistä ja vastuunjaosta osapuolten välillä. Tuotteen lähestyessä elinkaarensa loppua, tyypillisesti käyttäjähankintaan investoidaan vähemmän, jolloin tuotteiden kannattavuus paranee pelaajahankintakustannusten suhteellisen alenemisen johdosta.

### Pelit palveluna

Koska pelit perustuvat vapaaehtoisiin ostoksiin esimerkiksi virtuaalisten tavaroiden muodossa pelaajan edetessä pelissä, on loogista, että Next Games pyrkii luomaan mahdollisimman pitkän elinkaaren peleilleen, joka alkaa pelien julkaisusta sovelluskaupassa. Peliin tehtävillä päivityksillä ja lisäsisällöillä pelaajat pyritään sitouttamaan peleihin pidemmäksi aikaa. Tällöin myös pelistä kertyvä liikevaihto on pidempiaikaista kuin

peleistä, joissa pelattavaa sisältöä on ennalta määriteltä määrää. Pelin elinkaaren tavoitteena on ylläpitää monivuotista palvelua. 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. Tällöin panostukset kannattaa suunnata toisaalle, esimerkiksi uusien tuotteiden kehitykseen.

## Havainnollistus mobiilipelien kehityksen elinkaaresta



# PELIEN ELINKAAREN HALLINNAN VIITEKEHYS

## Kasvu

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

PORTFOLIO 2021:

**STRANGER  
THINGS**

## Uudet pelit

Pelit kehitysprosessin eri vaiheissa. Tuotannon edetessä tiimin koko kasvaa.



## Kannattavuus

Pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai laskevalla trendillä, ja tiimin koko on yleensä pieni. Panostukset pelin sisäisissä kampanjoissa ja tapahtumissa. Suurin osa toiminnallisuuksista on jo tuotu peliin.

PORTFOLIO 2021:

**THE WALKING DEAD  
OUR WORLD**

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

**BLADE RUNNER  
ROGUE**

## Ylläpito

Peleillä ei ole aktiivista sisällöntuotantoa eikä käyttäjähankintaa.

PORTFOLIO 2021:

**COMPASS POINT  
WEST**



# *HALLINTO-* JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ 2020

## Hallintotapa

Next Games noudattaa Suomen osakeyhtiölakia, muuta listayhtiöitä koskevaa sääntelyä, Next Gamesin yhtiöjärjestyksestä sekä NASDAQ Helsingin sääntöjä ja määräyksiä yhtiöille, joiden osake on listattu NASDAQ First North Growth -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](http://www.cgfinland.fi).

Kuvaus hallinto- ja ohjausjärjestelmästä on laadittu erillisenä raporttina, ja tarkastusvaliokunta on tarkistanut sen. Selvitys on julkaistu yhtiön verkkosivustolla osoitteessa [www.nextgames.com](http://www.nextgames.com).

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

## Yleistä

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

Next Gamesin osake on listattu NASDAQ First North Growth -markkinapaikalla.

## Yhtiökokous

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

## Yhtiökokous 2020

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous järjestettiin 27.5.2020 Helsingissä.



# Hallitus ja hallituksen valiokunnat

## HALLITUKSEN KOKOONPANO JA TOIMIKAUSI

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

Yhtiön merkittävät osakkeenomistajat ehdottavat hallituksen kokoonpanoa, ja ottavat ehdotusta laatiessaan huomioon yhtiön liiketoiminnot, niiden kehityksen sekä yhtiön strategian. Tavoitteena on varmistaa, että hallituksen kokoonpano tukee optimaalisella tavalla yhtiön liiketoimintoja ja strategisia prioriteetteja. Hallituksen monimuotoisuus on ensisijainen seikka edellä mainitun tavoitteen täyttymiseksi. Hallituksen monimuotoisuus nähdään laajasti muun muassa monimuo-

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

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous pidettiin 27.5.2020. 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 2020 lopussa: 7 000 osaketta ja 1 400 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0.

### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

G2 Invest Oy, CEO, 2011–

CapMan Oy, 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–

## 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 2020 lopussa: 0. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 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

## 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 2020 lopussa: 53 336 osaketta ja 0 optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 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 2020 lopussa: 7 378 068 osaketta ja 0 optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0.

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

lobox 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 2020 lopussa: 0. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0.

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

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

#### LUOTTAMUSTOIMET:

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



## 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 2020 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 jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0.

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games Corporation, Executive Advisor, 2018–2019

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

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

## Hallituksen toiminta

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

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

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

Vuonna 2020 hallitus kokoontui 11 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	11/11
Jari Ovaskainen	Jäsen	2013	Ei	11/11
Peter Levin	Jäsen	2014	Kyllä	9/11
Elina Anckar	Jäsen	2019	Kyllä	11/11
Xenophon Lategan	Jäsen	2019	Kyllä	11/11
Nicholas Seibert	Jäsen	2019	Kyllä	11/11

## Hallituksen oikeus saada tietoa

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

## Hallituksen valiokunnat

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

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

Varsinaisen yhtiökokouksen 27.5.2020 valitsema hallitus nimitti valiokuntiin seuraavat jäsenet:

### TARKASTUSVALIOKUNTA:

Elina Anckar, puheenjohtaja  
Petri Niemi, jäsen

### PALKITSEMISVALIOKUNTA:

Petri Niemi, puheenjohtaja  
Jari Ovaskainen, 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 2020 tarkastusvaliokunta kokoontui 3 kertaa. Valiokunnan jäsenten osallistuminen kokouksiin ilmenee alta.

	Asema	Valiokunnan jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Elina Anckar	Puheenjohtaja	2019	Kyllä	3/3
Petri Niemi	Jäsen	2017	Kyllä	3/3

## Palkitsemisvaliokunta

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

Palkitsemisvaliokunta koostuu kahdesta jäsenestä: Jari Ovaskainen ja Petri Niemi. Hallitus nimittää palkitsemisvaliokunnan jäsenet vuodeksi kerrallaan.

Vuonna 2020 palkitsemisvaliokunta kokoontui 2 kertaa.

	Asema	Valiokunnan jäsen alkaen	Riippumaton yhtiöstä ja sen merkittävistä osakkeenomistajista	Osallistuminen
Petri Niemi	Puheenjohtaja	2020	Kyllä	2/2
Jari Ovaskainen	Jäsen	2020	Ei	2/2

## 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 nimittää 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 2020 alkaessa yhtiön johtoryhmässä oli kuusi jäsentä. Johtoryhmän uudelleenjärjestäytymisen jälkeen marras-joulukuussa 2020 yhtiön johtoryhmässä oli seitsemän jäsentä. Johtoryhmä kokoontuu sääntöisesti kerran viikossa.

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

# Johtoryhmän jäsenet

## Teemu HUUHTANEN

### Toimitusjohtaja

s. 1971

BBA, Preston University

Suomen kansalainen

Toimitusjohtaja vuodesta 2013 alkaen

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 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 jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 266 720 osaketta.

### 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

## Kalle Hiitola

### Head of New Games

s. 1980

Ylioppilas, Oulunkylän yhteiskoulu

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2013

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 971 675 osaketta ja 1 400 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, Head of New Games, 2020–

Next Games, CTO 2013–2020

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, 2014–2019

Padam Kids Oy, hallituksen varajäsen, 2013–2014

Nuard Ventures Oy, hallituksen jäsen, 2011–2019

Mindlab Oy, hallituksen jäsen, 2011–

EcoHair Oy, hallituksen varajäsen, 2005–

## Saara Bergström

### Markkinointijohtaja (Chief Marketing Officer)

s. 1979

FM (filosofian maisteri), yhteisöviestintä, markkinoinnin tradenomi

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2014

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 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 jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 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 (Chief Financial Officer)

s. 1988

KTM (kauppatieteiden maisteri)

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2016

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa 53 992 osaketta, 9 881 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 jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 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 Multivalue Development Ab, hallituksen varajäsen, 2016–

Brittingham Viking Organization, hallituksen puheenjohtaja, 2015–2017

Ab Djupsundsbyrugga Oy, hallituksen jäsen, 2014–2017

Ostinato Oy, hallituksen jäsen, 2013–2016



## Joonas Laakso

### Henkilöstöjohtaja (Chief People & Culture Officer)

s. 1978

BA in Arts, Media, Design Management

Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2020

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0 osaketta, 6 793 pääomaohjelman 2015 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 15 500 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0 osaketta.

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, Chief People & Culture Officer, 2020–

Next Games, Development Director, 2019–2020

Next Games, Executive Producer, The Walking Dead: No Man's Land, 2016–2019

Next Games, Production Lead, 2015–2016

Remedy Entertainment, Producer, 2013–2015

Bugbear Entertainment, Producer, 2008–2013

Canon Oy, New Media Coordinator, 2007–2008

Zeeland Oy, Project Manager, 2005–2007



## Matias Ärje

### Teknologiajohtaja (Chief Technology Officer)

s. 1976

Tietojenkäsittelytieteen opintoja, Aalto yliopisto  
Suomen kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2020

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 74 124 osaketta, 9 999 pääomaohjelman 2017 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 15 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0 osaketta.

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

Next Games, CTO, 2020-  
Next Games, Director of Technology 2014–2020  
Lume Games, CTO & Co-Founder, 2014–2017  
Innofactor Plc, Director (R&D), Lead Architect, 2000–2014

#### LUOTTAMUSTOIMET:

Lume Games, hallituksen jäsen, 2014–2017  
Design Studio Who Are You Oy, hallituksen jäsen, 2000–2018

Operatiivinen johtaja Joonas Viitala siirtyi muihin tehtäviin yhtiön ulkopuolelle joulukuussa 2020.

## Yiannis Alexopoulos

### Kasvujohtaja (Chief Growth Officer)

s. 1983

MBA, Boston University Questrom School of Business

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

Kreikan kansalainen

Johtoryhmän jäsen vuodesta 2020

Osakeomistukset ja osakepohjaiset oikeudet yhtiössä ja konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0 osaketta, 21 495 pääomaohjelman 2018 puitteissa annettua optio-oikeutta ja 15 000 pääomaohjelman 2019 puitteissa annettua optio-oikeutta. Osakkeet ja osakepohjaiset oikeudet yrityksessä, joka on jäsenen valvontavallan alainen yhtiössä tai konsernin yrityksissä tilikauden 2020 lopussa: 0 osaketta.

#### KESKEINEN TYÖKOKEMUS:

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

#### LUOTTAMUSTOIMET:

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

# Ohjausjärjestelmät

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

## Sisäinen valvonta

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

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

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

## Riskienhallinta

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

- » Tavoitteet asetetaan liiketoimintamahdollisuudet ja riskit huomioiden.

- » Jatkuvuuden turvaamiseksi varmistetaan kriittiset toiminnot ja niiden tarvitsemat resurssit.
- » Riskeistä ja riskienhallinnasta tiedotetaan sidosryhmille Next Gamesin hallinnointiperiaatteiden mukaisesti.
- » Mahdollisuus väärinkäyttöihin 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 seurantaan. Tarvittaessa ryhdytään korjaaviin toimenpiteisiin.

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

## Taloudellinen raportointi

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

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

sekä sisäisen valvonnan toimintaperiaatteita päivitetään tarvittaessa, vähintään vuosittain. Päivitys kattaa taloudellisen raportoinnin sisällön sekä määräajat.

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 kokonaismissiota, -visiota, ja -strategiaa. Lyhyen aikavälin tavoitteet luodaan osana vuosittaista suunnitteluprosessia ja tavoitteiden toteutumista seurataan kuukausittain.

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

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

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

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

## Tilintarkastus

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

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

Lakisääteisestä tilintarkastuksesta on maksettu palkkioita yhteensä 87 992 euroa. Yhtiö maksoi tilintarkastajalle lisäksi Tilintarkastuslain (1141/2015) 1 luvun 1§

2 kohdassa tarkoitetuista toimeksiannoista yhteensä 1 905 euroa sekä palkkioita muista neuvontapalveluista yhteensä 14 753 euroa.

## Sisäpiirihallinto

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

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

Edellä kuvatun kaupankäyntirajoituksen piiriin kuuluu Next Gamesin johtohenkilöiden lisäksi myös yhtiön tilinpäätöksen, puolivuotiskatsauksen, 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 sen tytäryhtiöt, osakkuusyhtiö, hallituksen jäsenet, toimitusjohtaja, johtoryhmän jäsenet sekä osakkeenomistajat, joilla on huomattava vaikutusvalta yhtiössä. Lähipiiriin kuuluvat myös näiden henkilöiden läheiset perheenjäsenet ja yhteisöt, joissa näillä henkilöillä on joko määräysvalta tai yhteinen määräysvalta. Yhtiön ja lähipiirin väliset liiketoimet ovat sallittuja, mikäli ne edistävät yhtiön toimintaa, liiketoimet tehdään hyväksyttävien ehdoin sekä markkinaehtoja noudattaen. Lisäksi lähipiiriliiketoimien on noudatettava voimassa olevia lakeja ja määräyksiä.

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



# PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS **2020**



# Palkitseminen, palkkiot ja kannustimet

Next Games pyrkii palkittamisella 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 palkittamisvaliokunta valmistelee hallituksen palkittamisesta koskevat asiat.

Varsinainen yhtiökokous vahvisti 27.5.2020 hallituksen jäsenten vuosipalkkiot:

- Hallituksen puheenjohtaja 4 500 euroa kuukaudessa
- Hallituksen jäsenet 2 500 euroa kuukaudessa
- Tarkastusvaliokunnan ja palkittamisvaliokunnan 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 palkittamisesta ja muista eduista sekä toimitusjohtajan palkittamisesta päättää hallitus.

## Muun johdon palkitseminen

Johtoryhmän muiden jäsenten palkittamisesta päättää toimitusjohtaja.

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

## Kannustinohjelmat

### TULOSPERUSTEINEN KANNUSTINJÄRJESTELMÄ

Hallitus hyväksyy vuosittain yhtiön tulosperusteisen kannustinjärjestelmän. Palkittamisvaliokunta 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 2019 hallitus hyväksyi yhtiön tulosperusteisen kannustinjärjestelmän vuodelle 2020. Yhtiö ei saavuttanut liikevoittoa vuonna 2020, joten tulosperusteisesta kannustinjärjestelmästä ei makseta palkkioita.

## Osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Next Games laskee liikkeelle vuosittaisen optio-ohjelman, jonka piirissä on koko yhtiön henkilöstö. Yhtiöllä oli vuonna 2020 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. Palkittamisvaliokunta valmistelee optio-oikeuksien jakamista koskevat asiat pääomaohjelmien mukaisesti.

### PÄÄOMAHOJELMA 2015

Lokakuussa 2015 Next Games laski liikkeelle vuoden 2015 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien optio-oikeuksien yhteenlaskettu määrä on enintään 183 182. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on 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 merkintahinta 0,67–1,28 euroa). Tilikauden aikana käytettiin 4 231 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2015 merkittiin 16 924 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2020 oli käyttämättä



82 881 optio-oikeutta, joka vastaa 331 524 osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2021.

### PÄÄMAOHJELMA 2017

Helmikuussa 2017 Next Games laski liikkeelle vuoden 2017 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 350 000 osaketta. Ohjelman nojalla optio-oikeuksien myöntäminen on päättynyt. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi helmikuussa 2018. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 1,14–7,90 euroa. Hallituksella on oikeus muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintähinnasta. Tilikauden aikana käytettiin 141 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2017 merkittiin 141 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2020 oli käyttämättä 159 863 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2023.

### PÄÄMAOHJELMA 2018

Heinäkuussa 2018 Next Games laski liikkeelle vuoden 2018 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 730 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota sai myöntää 15.1.2019 asti. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkoi heinäkuussa 2019. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan hintaan 1,14–6,17 euroa. Tilikauden aikana käytettiin 3 750 optio-oikeutta (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet), ja optio-oikeuksilla 2018

merkittiin 3 750 uutta osaketta. Tilikauden lopussa 31.12.2020 oli käyttämättä 408 458 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2023.

### PÄÄMAOHJELMA 2019

Heinäkuussa 2019 Next Games laski liikkeelle vuoden 2019 optio-ohjelman. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 925 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota sai myöntää 21.11.2020 asti. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja 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 % merkintähinnasta. Tilikauden aikana ei käytetty optio-oikeuksia (pois lukien peruutetut, tai yhtiölle palautuneet optio-oikeudet). Tilikauden lopussa 31.12.2020 oli käyttämättä 776 980 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2024.

### PÄÄMAOHJELMA 2020

Helmikuussa 2020 Next Games laski liikkeelle optio-ohjelman vuosille 2020 & 2021. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 1 500 000 osaketta. Optio-ohjelman nojalla optiota saa myöntää 31.12.2022 asti. Vuonna 2020 myönnettiin 102 782 optiota, ohjelmasta on myöntämättä 1 397 218 optiota. Optio-ohjelman merkintäaikataulu on yksilöllinen ja alkaa kesäkuussa 2021. Kullakin optio-oikeudella voi merkitä yhden (1) Next Gamesin osakkeen hintaan 0,96 euroa. Hallituk-

sella on oikeus muuttaa merkintähintaa neljä kertaa vuodessa, mikäli osakkeen markkinahinta poikkeaa yli 50 % merkintähinnasta. Osakkeiden merkintäaika ohjelmalle ei alkanut tilikauden aikana, joten optio-oikeutta joiden nojalla olisi merkitty uusia osakkeita ei käytetty. Tilikauden lopussa 31.12.2020 oli käyttämättä 102 782 optio-oikeutta, joka vastaa samaa määrää osaketta. Osakkeiden merkintäaika päättyy 31.12.2027.

Kaikki Next Gamesin työntekijät, joiden koeaika päättyi vuoden 2020 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 optio-oikeudet oikeuttavat osakemerkintään 25 % vuosittaisissa erissä, alkaen yhden täyden vuoden kuluttua optio-oikeuden myöntämisestä. Optioita myönnetään useassa eri erässä ja jokaisen erän kohdalla yhtiön hallitus päättää merkintähinnan aina eräkohtaisesti, joten optio-ohjelmien sisällä on useita eri merkintähintoja. Oikeus osakemerkintään edellyttää lisäksi kaikissa tapauksissa, että optionhaltija on jatkuvasti yhtiön palveluksessa työntekijänä, konsulttina tai hallituksen tai johtoryhmän jäsenenä. Mikäli optionhaltijan työ- tai palvelussuhde Next Gamesiin päättyy mistä tahansa syystä, palautuvat kaikki optio-oikeudet, jotka eivät vielä oikeuta osakemerkintään, automaattisesti yhtiölle ilman eri korvausta. Jos optionhaltijalla,

jonka työ- tai palvelussuhde Next Gamesiin on päättynyt, on osakemerkintään oikeuttavia optio-oikeuksia, on hänellä oikeus käyttää nämä optio-oikeudet osakemerkintään 30 päivän kuluessa työ- tai palvelussuhteen päättymispäivästä, minkä jälkeen optio-oikeudet automaattisesti palautuvat yhtiölle ilman eri korvausta.

Vuonna 2020 rekisteröitiin optio-oikeuksien perusteella 69 764 uutta osaketta. Jokaisen merkintäajan osakkeiden merkintähinta määriteltiin pääomaohjelman ja optiosopimuksen mukaisesti.

### SUUNNATTU OSAKEANTI

Tilikaudella 2020 ei järjestetty suunnattua osakeantia.

# Palkka- ja palkkioselvitys

## NEXT GAMESIN HALLITUKSEN JÄSENILLE MAKSETUT PALKKIOT 2019–2020

EUR tuhatta	Palkkio työstä hallituksessa 2020	Palkkio työstä hallituksessa 2019	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2020	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2019
Petri Niemi	54	59	-	-
Jari Ovaskainen	-	-	-	-
Peter Levin	30	30	-	-
Xenophon Lategan	30	12,5	-	20
Elina Anckar	30	17,5	-	-
Nicholas Seibert	-	-	-	-

## TOIMITUSJOHTAJALLE MAKSETUT PALKAT JA ANNETUT OPTIO-OIKEUDET 2019–2020

EUR miljoonaa	Palkka 2020	Palkka 2019	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2020	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2019
Toimitusjohtaja	0,2	0,2	-	163,3

## MUULLE JOHDOLLE MAKSETUT PALKAT JA ANNETUT OPTIO-OIKEUDET 2019–2020

EUR miljoonaa	Palkka 2020	Palkka 2019	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2020	Tilikauden aikana annetut optio-oikeudet (1 000 kpl) 2019
Johtoryhmä	0,7	0,6	-	489

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



NEXT GAMES OYJ

# HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS JA TILINPÄÄTÖS

31.12.2020 | PÄÄTTYVÄLTÄ TILIKAUDELTA

# SISÄLTÖ

<b>HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS</b>	<b>48</b>	<b>KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT</b>	<b>66</b>	<b>4 Yritysostot ja Investoinnit</b>	<b>80</b>	<b>6 Muut liitetiedot</b>	<b>96</b>
<b>KONSERNITILINPÄÄTÖS</b>	<b>62</b>	<b>1 Laadintaperiaatteet</b>	<b>66</b>	4.1 Liikearvo	80	6.1 Lähipiiritapahtumat	96
Konsernin laaja tuloslaskelma	62	1.1 Laadintaperusteet	66	4.2 Aineettomat hyödykkeet	81	6.2 Vastuusitoumukset ja ehdolliset velat	97
Konsernitase	63	1.2 Laskentastandardien muutokset	67	4.3 Aineelliset hyödykkeet	83	6.3 Tuloverot	97
Laskelma konsernin oman pääoman muutoksesta	64	1.3 Uudet standardit	67	4.4 Poistot	85	6.4 Johdon palkitseminen	99
Konsernin rahavirtalaskelma	65	1.4 Konsolidointiperiaatteet	67	<b>5 Konsernin pääoma ja riskit</b>	<b>86</b>	6.5 Tapaukset tilikauden päättymisen jälkeen	99
		1.5 Segmentti-informaatio	68	5.1 Pääomariskien hallinta	86	<b>EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS</b>	<b>100</b>
		1.6 Arvionvaraiset erät tilinpäätöksessä ja johdon harkinta	68	5.2 Rahoitusriskien hallinta	87	Emoyhtiön tuloslaskelma	100
		<b>2 Liiketulos</b>	<b>69</b>	5.3 Omaa pääomaa koskevat tiedot	89	Emoyhtiön tase	101
		2.1 Liikevaihto	69	5.4 Rahoitusvelat	92	Emoyhtiön rahoituslaskelma	103
		2.2 Liiketoiminnan muut tuotot ja avustukset	72	5.5 Vuokrasopimusvelat	93	Emoyhtiön liitetiedot	104
		2.3 Kulut	72	5.6 Rahoitustuotot ja -kulut	94	<b>TILINPÄÄTÖKSEN JA TOIMINTAKERTOMUKSEN ALLEKIRJOITUKSET</b>	<b>110</b>
		<b>3 Liiketoiminnan varat ja velat</b>	<b>75</b>	5.7 Työsuhde-etuuksista aiheutuvat veloitteet	94	<b>TILINTARKASTUSKERTOMUS</b>	<b>112</b>
		3.1 Tuloennakot: Liikevaihdon ja tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus	75	5.8 Rahavarat	95		
		3.2 Myyntisaamiset ja muut saamiset	76				
		3.3 Ostovelat ja muut velat	77				
		3.4 Laskennalliset verosaamiset ja -velat	78				

# HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

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

## Tärkeimmät tapahtumat tilikaudella

- » Kannattavuuskäännö
- » Stranger Things -pelin julkaiseminen ensimmäisillä markkinoilla
- » Uusi johtoryhmä

## Avainluvut

EUR miljoonaa	2020	2019	2018
<b>Yhtiö</b>			
Liikevaihto	27,2	34,7	35,2
Bruttokate	14,3	19,7	21,3
Käyttökate (EBITDA)	0,5	-3,5	-14,8
Liiketulos (EBIT)	-3,4	-7,4	-16,9
Oikaistu liiketulos	-0,1	-4,0	-13,8
Bruttokate %	52 %	57 %	61 %
Käyttökate (EBITDA) %	2 %	-10 %	-42 %
Liiketulos (EBIT) %	-12 %	-21 %	-48 %
Oikaistu liiketulos %	0 %	-11 %	-39 %
<b>Julkaisutoiminnan kannattavuus</b>			
Julkaisutoiminnan EBITDA	6,4	3,8	-4,5
Julkaisutoiminnan EBITDA (%)	24 %	11 %	-13 %
<b>Tuotekehityksen avainluvut</b>			
Tuotekehityksen Investoinnit	3,5	2,4	5,0
Tuotekehityksen menot	7,0	7,6	-11,8



## Näkymät vuodelle 2021

Next Games arvioi liikevaihdon kasvavan vähintään 40 miljoonaan euroon vuonna 2021. Yhtiö tavoittelee kannattavaa kasvua, ja uskoo koko vuoden käyttökatteen (EBITDA) olevan positiivinen vuonna 2021.

### **NÄKYMIIEN PERUSTA**

Näkymien perustana on arvio, että Walking Dead -pelit tuottavat liikevaihtoa tasaisella tai hieman laskevalla trendillä. Stranger Things -pelin liikevaihtoa kasvatetaan vuoden 2021 aikana, ja Blade Runner -peli julkaistaan päämarkkinoilla.

## 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

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2020 olivat 7,5 miljoonaa euroa, josta -6,4 miljoonaa euroa koostui 31.12.2020 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2020 päättyneen tilikauden tappio kirjataan jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitys tehdään yhtiökokouksessa.

# TALOUDELLINEN KATSAUS VUOTEEN 2020

Vuonna 2020 Next Gamesin liikevaihto oli 27,2 (34,7) miljoonaa euroa, laskua edelliseen vuoteen verrattuna oli 22 %. Next Gamesin käyttökate (EBITDA) parani merkittävästi vuonna 2020 ja oli 0,5 (-3,5) miljoonaa euroa. Myös Next Gamesin liiketulos (EBIT) parani merkittävästi vuonna 2020 ja oli -3,4 (-7,4). Liikevaihto muodostui pääosin The Walking Dead: Our Worldista ja The Walking Dead: No Man's Landista. Suurin maa liikevaihdolla mitattuna oli Yhdysvallat 45 % (45 %). Suurin osa liikevaihdosta 95 % (94 %) muodostui pelin sisäisistä ostoksista ja 5 % (6 %) muodostui mainostuloista. Alustakohtaisen liikevaihdon jakautumisessa ei ollut muutosta edellisvuoteen; Applen App Store ja Google Play -sovelluskauppojen välillä liikevaihto jakautui tasan, 50 % kummastakin.

Tilikauden tappio oli -3,9 (-8,3) miljoonaa euroa. Rahoitustuotot ja -kulut olivat -0,5 (-0,2) miljoonaa euroa. Tilikauden verot olivat 0,2 (-0,5) miljoonaa euroa johtuen laskennallisten verojen muutoksesta. Laimentamaton osakekohtainen tulos oli -0,14 (-0,41) euroa.

Vuoden 2020 aikana Next Gamesille maksettiin 0,3 (0,0) miljoonaa euroa Business Finlandin ensimmäisen vaiheen avustusta. Projektin 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. Lisäksi Next Gamesille maksettiin 0,1 (0,0) miljoonaa euroa Business Finlandin liiketoiminnan kehitysrahoitusta häiriötilanteessa. Hanke alkoi keväällä ja päättyi syksyllä 2020.

Taloudelliseen kehitykseen vuonna 2020 vaikuttivat myös toimintaympäristöön liittyvät ulkoiset tekijät. COVID-19-pandemia ja liikkumisrajoitukset vaikuttivat lokaatiopohjaiseen The Walking Dead: Our World -pelin pelaajamäärän laskuun, mutta uusien kesä-heinäkuun taitteessa tehtyjen päivitysten myötä pelaajamäärän lasku hidastui. Peliin tuotiin uusia toiminnallisuuksia helpottamaan pelaamista, kuten "Free Roam" -toiminnallisuus eli vapaa liikkuvuus kartalla, sekä "Survival Master Series" -toiminnallisuus,

jossa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan. Koko yhtiö siirtyi etätyöskentelyyn maaliskuussa, mutta poikkeusoloista huolimatta pystyi jatkamaan liiketoimintaa lähes normaalisti. COVID-19-pandemian vaikutukset ovat olleet vähäiset yhtiön peliliiketoimintaan, jonka johdosta muutoksia ei ole tapahtunut liikevaihdon tuloutuksen ajankohdassa, liikearvossa, kehitysmenojen aktivoinnissa eikä arvonalentumisissa. Liikevaihdon tuloutukseen kytketty pelaajakäyttäytyminen on vaihdellut kausiluontoisesti ja tyypilliseen tapaan raportointikaudella. Yhtiö on pystynyt COVID-19-pandemiasta huolimatta jatkamaan pelien kehitystä suunnitelmien mukaisesti. Yhtiö on arvioinut, että pandemian toinen aalto ei vaikuta liiketoimintaan merkittävästi.

Markkina jatkoi kasvuaan pandemiasta huolimatta. Mobiilipeleissä rahankäyttö kasvoi, mobiilipeliäla rikkoi 68,2 miljardin dollarin ennusteet – ja tuotti 77,2 miljardin dollarin tulot vuonna 2020, 13,3 % kasvua edellisvuodesta. Sitten pandemian alun, 48 % yhdysvaltalaisista kuluttajista ovat pelanneet pelejä ja

29 % sanovat että he suosivat pelaamista muiden viihdemuotojen sijaan.

Murroksia tapahtui myös pelaajahankinnan puolella. Facebookin pelaajahankinnan hinnat jatkoivat nousuaan, ja Apple ilmoitti rajoittavansa IDFA-tiedon jakamista, joka tulee vaikuttamaan peliyhtiöiden tapaan suorittaa mainontaa vuonna 2021. Yhtiö on vastannut muutoksiin vuoden 2020 aikana, esimerkiksi muuttamalla sekä analytiikkaa että teknologiaa vastaamaan uusia tapoja markkinoida pelaajille.

# Rahavirta, rahoitus ja tase

Taseen loppusumma vuonna 2020 oli 30,1 (34,6) miljoonaa euroa. Omavaraisuusaste oli 67 % (65 %). Yhtiön vuokrasopimuksen ehdot eivät ole muuttuneet, eikä sen seurauksena myöskään jatko- tai purkuoptioihin ole tullut muutoksia eikä vuokrasopimus-

velkojen arvo ole merkittävästi muuttunut. Johdon tekemän arvion seurauksena, COVID-19-pandemia ei ole aiheuttanut uudelleenarvostuksia yhtiön tuloslaskelmaan tai taseen lukuihin.

Tilikauden 2020 aikana rahat ja pankkisaamiset laskivat 3,4 miljoonaa euroa ja olivat tilikauden lopussa 4,3 (7,7) miljoonaa euroa.

Next Games jatkoi panostamista tuotekehitykseen ja vuoden 2020 investointien rahavirta oli -3,5 (-2,7) miljoonaa euroa.

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2018
Pitkäaikaiset varat	21,9	21,7	22,8
Lyhytaikaiset varat	8,2	12,9	13,6
<b>Varat yhteensä</b>	<b>30,1</b>	<b>34,6</b>	<b>36,5</b>
Oma pääoma	19,4	22,8	22,9
Velat yhteensä	10,7	11,8	13,6
Pitkäaikaiset velat	2,7	3,7	4,7
Lyhytaikaiset velat	8,0	8,1	8,9
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>	<b>30,1</b>	<b>34,6</b>	<b>36,5</b>

Liiketoiminnan nettorahavirta pysyi positiivisena vuoden 2020 aikana. Vuonna 2020 liiketoiminnan nettorahavirta oli 1,8 (-3,6) miljoonaa euroa. Liiketoiminnan rahavirtaan vaikutti julkaisutoiminnan ja yhtiön tuloksen merkittävä parannus vuonna 2020.

Konserni rahoittaa toimintaansa pääasiassa oman pääoman ehtoisella rahoituksella sekä liiketoiminnasta tulevilla tuotoilla. Yhtiö on saanut myös valtiollista Business Finland -tukea ja lainaa.

Vuonna 2020 rahoituksen rahavirta oli -1,3 (6,6) miljoonaa euroa vuonna 2020. Vertailukauden rahoituksen rahavirtaan vaikutti eniten lokakuussa 2019 toteutettu 8 miljoonan euron merkintäoikeus-anti. Vuonna 2020 rahoituksen rahavirta muodostui pääosin leasing-velan maksuista liittyen yhtiön toimitiloihin.

# LIIKETOIMINTAKATSAUS

## Julkaisutoiminta

Next Gamesin julkaisuliiketoiminta sisältää kaikki julkaistujen pelien tuotot ja kulut, minkä lisäksi julkaisuliiketoiminnalle on kohdistettu osuus yhtiön yleisistä kuluista henkilöstömäärään perustuen. Julkaisutoiminta kuvaa yhtiön liiketoiminnan kannattavuutta ilman julkaisemattomien pelien tuotekehitykseen liittyvää kulurasitusta. Vuoden 2020 aikana The Walking Dead: No Man's Land sekä The Walking Dead: Our World tuottivat suurimman osan yhtiön liikevaihdosta.

Yhtiö on panostanut julkaisuliiketoiminnan kannattavuuden parantamiseen, mistä osoituksena on myös koko yhtiön kannattavuuden merkittävä parantuminen vuonna 2020. Lisenssipelistrategian tehokas hyödyntäminen tuo peleille vahvan orgaanisen käyttäjävirran, minkä ansiosta onnistumme houkuttelemaan pelaajia pienemmin käyttäjähankinnan kustannuksin. Vuonna 2020 julkaisutoiminnan käyttökatte (EBITDA) tuplaantui suhteessa liikevaihtoon ja oli 6,4 (3,8) miljoonaa euroa, eli 24 % (11 %) liikevaihdosta.

### YHDISTETYT OPERATIIVISET TUNNUSLUVUT

	10-12/2020	07-09/2020	04-06/2020	01-03/2020	10-12/2019
Bruttomyynti (MEUR)	6,6	6,1	6,9	7,3	8,2
DAU	207 310	215 558	232 092	250 539	303 847
MAU	672 576	717 140	725 082	810 815	1 267 688
ARPDau (USD)	0,49	0,45	0,37	0,36	0,33
ARPDau (EUR)	0,41	0,38	0,33	0,32	0,29

### JULKAISUTOIMINNAN KANNATTAVUUS

EUR miljoonaa	2020	2019	2018
Liikevaihto	27,2	34,7	35,2
Bruttokate	14,3	19,7	21,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	-	-
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-9,5	-17,6	-26,8
<b>Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)</b>	<b>4,8</b>	<b>2,1</b>	<b>-5,5</b>
Julkaisutoiminnan poistot	1,6	1,6	1,0
<b>Julkaisutoiminnan käyttökatte (EBITDA)</b>	<b>6,4</b>	<b>3,8</b>	<b>-4,5</b>
EBITDA %	24 %	11 %	-13 %

# Selvitys tutkimus- ja kehitystoiminnasta

Yhtiön suorat tutkimus- ja kehitystoiminnan kulut muodostuvat palkoista ja ulkoistetun tuotekehityksen kuluista. Vuoden 2020 aikana yhtiö kehitti aktiivisesti sekä Blade Runner: Rogue -peliä, että Stranger Things: Puzzle Tales -peliä.

Kokonaisuudessaan tuotekehitykseen liittyvät panostukset tilikaudella olivat 5,6 (6,6) miljoonaa euroa ja ne liittyivät sekä pelien että teknologian kehitykseen. Next Games aktivoi tuotekehityskuluja IAS 38 mukaisesti 3,5 (2,4) miljoonaa euroa tilikauden aikana. Yhtiön työntekijöistä 58 % (51 %) työskenteli tuotekehityksen parissa. Pelinkehitys sekä muu tutkimus- ja kehitystoiminta sijoittuu Helsinkiin.

## TUOTEKEHITYSTOIMINTO

EUR miljoonaa	2020	2019	2018
Henkilöstökulut	-4,5	-4,3	-4,5
Ulkopuoliset palvelut	-0,8	-0,5	-4,2
Osakeperusteiset maksut	-0,2	-0,3	-0,7
Kohdennetut yleiskustannukset	-1,6	-2,5	-2,4
<b>Menot yhteensä</b>	<b>-7,0</b>	<b>-7,6</b>	<b>-11,8</b>
Poistot	-2,1	-1,3	-0,7
Aktivoinnit	3,5	2,4	5,0
<b>Toiminnon kulut yhteensä</b>	<b>-5,6</b>	<b>-6,6</b>	<b>-7,5</b>
Osuus liikevaihdosta, %	21 %	19 %	21 %



# MUUT KUIN TALOUDELLISET TIEDOT

## Henkilöstö

Vuoden 2020 lopussa Next Gamesilla oli 104 (107) työntekijää, jotka edustivat 22 (24) kansallisuutta. Työntekijöistä 78 % (75 %) on miehiä ja 22 % (25 %)

naisia. Next Gamesin keskimääräinen henkilöstömäärä vuonna 2020 oli 109 henkilöä (106).

EUR miljoonaa	2020	2019	2018
Palkat	4,6	5,0	5,1
Muut henkilösivukulut	0,1	0,1	0,1
Osakeperusteiset maksut	0,4	0,5	1,5
Eläke- ja muut työsuhteen päättymisen jälkeiset edut	0,7	0,8	0,9
<b>Yhteensä</b>	<b>5,8</b>	<b>6,5</b>	<b>7,6</b>

## Yhtiökokoukset

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

### VARSINAINEN YHTIÖKOKOUS

Next Gamesin varsinainen yhtiökokous pidettiin Helsingissä 27.5.2020. Yhtiökokous vahvisti tilinpäätöksen 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta ja myönsi kaikille hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle vastuuvapauden tilikaudelta 1.1.2019–31.12.2019. Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että 31.12.2019 päättyneeltä tilikaudelta ei makseta osinkoa. Yhtiökokous valtuutti hallituksen päättämään omien osakkeiden hankinnasta, uusien osakkeiden liikkeelle laskemisesta ja osakkeisiin oikeuttavien optio-oikeuksien antamisesta.

Varsinainen yhtiökokous valitsi hallituksen jäsenet ja tilintarkastajan. Yhtiön tilintarkastajaksi valittiin tilintarkastusyhteisö Deloitte Oy jonka nimeämänä päävastuullisena tilintarkastajana toimii KHT Mikko Lahtinen.

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

# Voimassa olevat valtuutukset

Yhtiön osakkeenomistajat päättivät yksimielisesti 23.2.2017 valtuuttaa hallituksen päättämään yhdestä tai useammasta suunnatusta maksullisesta osakeannista. Valtuutuksen perusteella annettavien uusien osakkeiden yhteenlaskettu määrä on enintään 1 900 000 osaketta. Hallitus voi valtuutuksen perusteella päättää osakeannista suunnatusti, eli osakkeenomistajien merkintäoikeudesta poiketen edellyttäen, että siihen on yhtiön kannalta painava taloudellinen syy, mukaan lukien osakkeiden antaminen mahdollisten yritysostojen ja muiden yritysjärjestelyjen toteuttamiseksi, tai uusien lisenssien hankkiminen osakevastiketta vastaan. Hallituksella on valtuutuksen perusteella oikeus päättää osakeannin muista ehdoista. Valtuutus on voimassa viiden vuoden ajan sen myöntämispäivästä eli 23.2.2022 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2020 valtuutusta ei ole käytetty.

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 yhtiökoukuspäivänä. Osakeanti ja/tai optio-oikeuksien antaminen voidaan toteuttaa osakkeenomistajien merkintäoikeudesta 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 31.12.2020 valtuutuksesta on käytetty 102 782 osaketta ja jäljellä on 1 397 218 osaketta.

Varsinainen yhtiökokous 27.5.2020 valtuutti hallituksen päättämään enintään 1 800 000 yhtiön oman osakkeen hankkimisesta ja/tai pantiksi ottamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Osakkeita voidaan hankkia tai ottaa pantiksi yhtiön pääomarakenteen kehittämiseksi, yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muutoin edelleen luovutettaviksi tai mitätöitäviksi. Valtuutus on voimassa 30.11.2021 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2020 valtuutusta ei ole käytetty.

Varsinainen yhtiökokous 27.5.2020 valtuutti hallituksen päättämään osakeannista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta esimerkiksi yritysjärjestelyjen tai rahoitusjärjestelyjen toteuttamiseksi, vastikkeeksi uusista lisensseistä, strategisten kumppanuuksien luomiseksi, yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi, tai muihin hallituksen päättämiin tarkoituksiin. Valtuutuksen nojalla hallitus voi päättää korkeintaan 2 700 000

osakkeen antamisesta yhdessä tai useammassa erässä. Yhtiön kannustinjärjestelmien toteuttamiseksi voidaan valtuutuksen nojalla antaa kuitenkin enintään 1 396 000 osaketta. Valtuutus sisältää oikeuden päättää osakeanneista ja/tai optio-oikeuksien antamisesta osakkeenomistajien merkintäoikeudesta poiketen (suunnattu anti). Hallitus voi antaa valtuutuksen nojalla uusia osakkeita tai yhtiön hallussa olevia omia osakkeita. Valtuutus on voimassa 30.4.2025 saakka. Tilinpäätöshetkellä 31.12.2020 valtuutusta ei ole käytetty.

## Hallituksen kokoonpano ja valiokunnat

Varsinainen yhtiökokous 27.5.2020 valitsi hallitukseen seuraavat 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 26,36 %. 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

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

## Konsernin rakenne

Konsernin rakenteessa ei tapahtunut muutoksia vuonna 2020. Lisätietoja konsernin rakenteesta löytyy tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 1.4.

## Toimitusjohtaja ja konsernin johto

Next Games Oyj:n johtoryhmän jäsenet vuoden 2020 lopussa olivat:

- » Teemu Huuhtanen, Toimitusjohtaja
- » Annina Salvén, Talousjohtaja
- » Saara Bergström, Markkinointijohtaja
- » Kalle Hiitola, Head of New Games
- » Joonas Laakso, Henkilöstöjohtaja (johtoryhmän jäsen 25.11.2020 alkaen)
- » Yiannis Alexopolous, Kasvujohtaja (johtoryhmän jäsen 25.11.2020 alkaen)
- » Matias Ärje, Teknologijahtaja (johtoryhmän jäsen 25.11.2020 alkaen)

Marraskuussa 2020 henkilöstöjohtaja Joonas Laakso, kasvujohtaja Yiannis Alexopolous ja teknologijahtaja Matias Ärje nimettiin johtoryhmään. Yhtiön operatiivinen johtaja ja johtoryhmän jäsen Joonas Viitala siirtyi muihin tehtäviin yhtiön ulkopuolelle joulukuussa 2020.

## Selvitys hallinto- ja ohjausjärjestelmästä

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

## Osakkeet ja osakkeenomistajat

Next Games Oyj:n osake (NXTGMS), ISIN-tunnus FI4000233267, on listattu Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North Finland Growth Market -markkinapaikalla. Osakkeet kuuluvat Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään arvo-osuusjärjestelmään. Yhtiön rekisteröity osakepääoma 31.12.2020 oli 80 000 euroa ja yhtiöllä oli 27 985 988 rekisteröityä osaketta vuoden 2020 lopussa (27 916 224 vuoden 2019 lopussa). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Kukin yhtiön osake oikeuttaa yhtiökokouksessa yhteen (1) ääneen. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Painotettu keskiarvo vuonna 2020 oli 27 944 968 (20 346 171) osaketta.

Vuoden 2020 aikana rekisteröitiin yhteensä 69 764 (114 480) uutta osaketta optio-oikeuksilla tapahtuneiden osakemerkintöjen seurauksena. Osakkeiden merkintähinnat perustuvat optio-ohjelmien ehtoihin ja optio-oikeuksien saajien yksilöllisiin optiosopimuksiin. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin ja ne ovat tuottaneet samat oikeudet yhtiön vanhojen osakkeiden kanssa rekisteröintipäivästä lähtien. Osakkeista maksettu merkintähinta, yhteensä 19 059,84 euroa, kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkintöjen johdosta.

Joulukuun lopussa yhtiöllä oli 7 005 (5 165) rekisteröityä osakkeenomistajaa. 23,2 % (27,1 %) kaikista osakkeista on hallintarekisteröityjä. Vuonna 2020 osakkeen korkein hinta oli 2,67 (2,02) euroa ja alhaisin hinta 0,55 (0,79) euroa osakkeelta. Vuoden 2020 lopussa osakkeen päätöshinta oli 2,24 (0,89) euroa ja yhtiön markkina-arvo noin 63 (25) miljoonaa euroa. Nasdaq First North Growth -markkinapaikalla vaihdettujen osakkeiden lukumäärä oli noin 11,5 (7,9) miljoonaa.

### OMAT OSAKKEET

Vuoden 2020 aikana yhtiö ei ole hankkinut omia osakkeitaan eikä luovuttanut hallussaan olevia omia osakkeitaan. Vuoden 2020 lopussa yhtiöllä oli hallussaan 13 410 (13 410) omaa osaketta, joiden suhteellinen osuus kaikista osakkeista ja osakkeiden tuottamista äänistä oli 0,05 % (0,05 %).

### OSAKEPOHJAISET KANNUSTINJÄRJESTELMÄT

Vuodesta 2014 lähtien Next Games on laskenut vuosittain liikkeelle optio-ohjelman, jonka piirissä on koko yhtiön henkilöstö. Yhtiöllä oli vuonna 2020 käytössä viisi (5) optio-ohjelmaa. Tarkemmat selvitykset ohjelmista löytyvät erillisestä palkka- ja palkkioselvityksestä. Lisätietoja löytyy myös tilinpäätöksen liitetiedoista kohdasta 5.3.

# Merkittävimmät riskit ja epävarmuustekijät

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

## LIIKETOIMINTAAN JA TOIMIALAAN LIITTYVÄT RISKIT

Next Games on riippuvainen kahdesta julkaistusta pelistä, jotka tuottivat lähes 100 prosenttia liikevaihdosta vuonna 2020. 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 olennaisen 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, mistä johtuen Next Gamesin tulevan tuloksen ennustaminen on vaikeaa. Konserni käyttää merkittävän osan liiketoiminnasta saamastaan kassavirrasta peleihinsä liittyvään pelaajahankintaan ja pelien markkinointiin, mikä ei välttämättä realisoidu liikevaihdoksi, joten markkinoinnissa ja pelaajahankinnassa epäonnistuminen voi vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

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

## TALOUDELLISET JA RAHOITUSRISKIT

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

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

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

## TULEVAISUUTEEN JA YLLÄTTÄVIIN TAPAHTUMIIN LIITTYVÄT RISKIT

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

Mikäli Next Games ei pysty ylläpitämään hyviä suhteita kolmansien osapuolten jakelualustoihin, kuten Apple

App Storeen ja Google Play -alustaan, jos niiden sopimusehdot muuttuvat tai jos Next Games rikkoo tai sen väitetään rikkovan alustantarjoajan ehtoja, nämä seikat voivat toteutuessaan vaikuttaa haitallisesti Next Gamesin liiketoimintaan.

Next Gamesin teknologisen infrastruktuurin vikaantuminen tai merkittävä 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.



## Olenneiset tapahtumat tilikauden jälkeen

Ei olennaisia tapahtumia tilikauden jälkeen.

## Varsinainen yhtiökokous 2021

Next Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous on suunniteltu pidettäväksi keskiviikkona 31.3.2021. Yhtiön hallitus on julkaissut erillisen yhtiökokoukseen 9.3.2021.

## Taloudellinen kalenteri vuodelle 2021

Puolivuotiskatsaus tammi-kesäkuulta 2021 julkaistaan perjantaina 13.8.2021.

Tilinpäätös ja toimintakertomus tilikaudelta 2020 ja puolivuositiedotus tammi-kesäkuulta 2021 julkaistaan yhtiötiedotteella ja yhtiön verkkosivuilla osoitteessa [www.nextgames.com/fi/raportit](http://www.nextgames.com/fi/raportit)

## Lähipiiriliiketoimet

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

## Yrityskaupat

Tilikauden aikana yhtiöllä ei ollut yrityskauppoja.

# Tunnuslukujen määritelmät ja laskentakaavat

## TUNNUSLUKIJEN 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.

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

## VAIHTOEHTOISTEN TUNNUSLUKIJEN TÄSMÄYTYS IFRS-LUKUIHIN

EUR miljoonaa	2020	2019	2018
Liiketulos	-3,4	-7,4	-16,9
Poistot	3,9	4,0	2,2
<b>Käyttökate (EBITDA)</b>	<b>0,5</b>	<b>-3,5</b>	<b>-14,8</b>
Liiketulos	-3,4	-7,4	-16,9
Poistot lukuunottamatta IFRS 16 mukaisia poistoja	2,9	3,0	1,6
IFRS 2 kuluvaikutus	0,4	0,5	1,5
<b>Oikaistu liiketulos</b>	<b>-0,1</b>	<b>-4,0</b>	<b>-13,8</b>
Liikevaihto	27,2	34,7	35,2
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	-12,9	-15,0	-14,0
Bruttokate	14,3	19,7	21,3
Liiketoiminnan muut tuotot	0,1	0,0	0,0
Myynnin ja markkinoinnin kulut	-9,5	-17,6	-26,8
<b>Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT)</b>	<b>4,8</b>	<b>2,1</b>	<b>-5,5</b>
Julkaisutoiminnan poistot	1,6	1,7	1,0
<b>Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)</b>	<b>6,4</b>	<b>3,8</b>	<b>-4,5</b>
Liikevaihto	27,2	34,7	35,2
Tuloennakoiden muutos	-0,2	-0,5	0,6
Bruttomyynti	27,0	34,2	35,8

## TUNNUSLUKUJEN LASKENTAKAAVAT

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

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

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

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

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

**Julkaisutoiminnan käyttökate (EBITDA)** = Julkaisutoiminnan liiketulos (EBIT) oikaistaan poistoilla.

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

**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 miljoonaa	Viittaus	2020	2019
<b>Liikevaihto</b>	2.1	<b>27,2</b>	<b>34,7</b>
Tuotettuja palveluita vastaavat kulut	2.3	-12,9	-15,0
<b>Bruttokate</b>		<b>14,3</b>	<b>19,7</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	2.2	0,7	0,0
Tuotekehityksen kulut	2.3	-5,6	-6,6
Myynnin ja markkinoinnin kulut	2.3	-9,5	-17,6
Hallinnon kulut	2.3	-3,2	-3,0
<b>Liiketulos</b>		<b>-3,4</b>	<b>-7,4</b>
Rahoitustuotot	5.6	0,0	0,1
Rahoituskulut	5.6	-0,5	-0,3
<b>Rahoituskulut, netto</b>		<b>-0,5</b>	<b>-0,2</b>
Osuus osakkuusyhtiöiden tuloksesta		-0,2	-0,2

EUR miljoonaa	Viittaus	2020	2019
<b>Tulos ennen veroja</b>		<b>-4,1</b>	<b>-7,8</b>
Tilikauden tuloverot	6.3	-	-0,1
Laskennallisten verojen muutos	6.3	0,2	-0,4
<b>Tuloverot yhteensä</b>		<b>0,2</b>	<b>-0,5</b>
<b>Tilikauden tulos</b>		<b>-3,9</b>	<b>-8,3</b>
<b>Tilikauden laaja tulos</b>		<b>-3,9</b>	<b>-8,3</b>
<b>Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta</b>		<b>-3,9</b>	<b>-8,3</b>
<b>Osakkeet</b>	Viittaus		
<b>Osakekohtainen tulos emoyhtiön osakkeenomistajille</b>			
Osakekohtainen tulos, laimentamaton, €	5.3	-0,14	-0,41
Osakekohtainen tulos, laimennettu, €	5.3	-0,14	-0,41
Osakkeiden keskimääräinen lukumäärä	5.3	27 944 968	20 346 171
Osakkeiden lukumäärä vuoden lopussa	5.3	27 985 988	27 916 224

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa

**KONSERNITASE**

EUR miljoonaa	Viittaus	31.12.2020	31.12.2019
<b>Varat</b>			
<b>Pitkäaikaiset varat</b>			
Liikearvo	4.1	3,3	3,3
Aineettomat hyödykkeet	4.2	12,1	10,6
Aineelliset hyödykkeet	4.3	3,9	5,3
Osuudet osakkuusyhtiöissä		-	0,2
Muut pitkäaikaiset saamiset	3.2	1,1	1,1
Laskennalliset verosaamiset	3.4	1,5	1,2
<b>Pitkäaikaiset varat yhteensä</b>		<b>21,9</b>	<b>21,7</b>
<b>Lyhytaikaiset varat</b>			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	3.2	3,9	5,2
Rahavarat	5.8	4,3	7,7
<b>Lyhytaikaiset varat yhteensä</b>		<b>8,2</b>	<b>12,9</b>
<b>Varat yhteensä</b>		<b>30,1</b>	<b>34,6</b>

EUR miljoonaa	Viittaus	31.12.2020	31.12.2019
<b>Oma pääoma ja velat</b>			
<b>Oma pääoma</b>	5.3		
Osakepääoma		0,1	0,1
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto		61,7	61,7
Kertyneet voittovarot		-38,5	-30,6
Tilikauden tulos		-3,9	-8,3
<b>Oma pääoma yhteensä</b>		<b>19,4</b>	<b>22,8</b>
<b>Velat</b>			
<b>Pitkäaikaiset velat</b>			
Laina julkishallintoyhteisöltä	5.4	0,5	0,5
Vuokrasopimusvelat	5.5	2,1	3,2
<b>Pitkäaikaiset velat yhteensä</b>		<b>2,7</b>	<b>3,7</b>
<b>Lyhytaikaiset velat</b>			
Laina julkishallintoyhteisöltä	5.4	0,1	0,2
Vuokrasopimusvelat	5.5	1,1	1,0
Tuloennakot	3.0	1,2	1,0
Ostovelat	3.3	2,0	3,7
Muut velat	3.3	0,2	0,1
Siirtovelat	3.3	3,4	2,2
<b>Lyhytaikaiset velat yhteensä</b>		<b>8,0</b>	<b>8,1</b>
<b>Velat yhteensä</b>		<b>10,7</b>	<b>11,8</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>		<b>30,1</b>	<b>34,6</b>

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa



**LASKELMA KONSERNIN OMAN PÄÄOMAN MUUTOKSESTA**

EUR miljoonaa	Viittaus	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2019</b>		<b>0,1</b>	<b>53,9</b>	<b>-31,1</b>	<b>22,9</b>
Tilikauden voitto (tappio)		-	-	-8,3	-8,3
Tilikauden laaja tulos		-	-	-8,3	-8,3
<b>Liiketoimet omistajien kanssa</b>					
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	5.3	-	0,1	-	<b>0,1</b>
Omien osakkeiden takaisinosto	5.3	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	5.3	-	-	0,5	<b>0,5</b>
Osingonjako	5.3	-	-	-	-
Osakeannit	5.3	-	8,0	-	<b>8,0</b>
Osakeannin kulut	5.3	-	-0,3	-	<b>-0,3</b>
<b>Oma pääoma 31.12.2019</b>		<b>0,1</b>	<b>61,7</b>	<b>-38,9</b>	<b>22,8</b>

EUR miljoonaa	Viittaus	Osake- pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2020</b>		<b>0,1</b>	<b>61,7</b>	<b>-38,9</b>	<b>22,8</b>
Tilikauden voitto (tappio)		-	-	-3,9	-3,9
Tilikauden laaja tulos		-	-	-3,9	-3,9
<b>Liiketoimet omistajien kanssa</b>					
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	5.3	-	0,0	-	<b>0,0</b>
Omien osakkeiden takaisinosto	5.3	-	-	-	-
Osakeperusteiset maksut	5.3	-	-	0,4	<b>0,4</b>
Osingonjako	5.3	-	-	-	-
Osakeannit	5.3	-	-	-	-
Osakeannin kulut	5.3	-	-	-	-
<b>Oma pääoma 31.12.2020</b>		<b>0,1</b>	<b>61,7</b>	<b>-42,4</b>	<b>19,4</b>

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa

**KONSERNIN RAHAVIRTALASKELMA**

EUR miljoonaa	Viittaus	2020	2019
<b>Liiketoiminnan rahavirta</b>			
Tulos ennen veroja		-4,1	-7,8
Oikaisut:			
Poistot ja arvonalentumiset	4.4	3,9	4,0
Muut oikaisut, joihin ei liity maksua			
Tuloennakoiden muutos		-0,1	-0,3
Osakeperusteiset maksut	5.3	0,4	0,5
Muut oikaisut		0,3	-0,1
Rahoituskulut, netto		0,2	0,3
Tulos osuuksista osakkuusyhtiöissä		0,2	0,2
Käyttöpääoman muutos:			
Liikesaamisten ja muiden saamisten muutos		1,3	0,2
Ostovelkojen ja muiden velkojen muutos		-0,3	-0,3
Maksetut korot	5.6	-0,1	-0,1
Saadut korot	5.6	0,0	0,0
Välittömät verot, netto	6.3	-	-0,1
<b>Liiketoiminnan nettorahavirta</b>		<b>1,8</b>	<b>-3,6</b>

EUR miljoonaa	Viittaus	2020	2019
<b>Investointien rahavirta</b>			
Aineellisten hyödykkeiden hankinta	4.3	0,0	0,0
Aineettomien hyödykkeiden hankinta	4.2	-3,5	-2,7
<b>Investointien nettorahavirta</b>		<b>-3,5</b>	<b>-2,7</b>
<b>Rahoituksen rahavirta</b>			
Maksullinen osakeanti oikaistuna kulujen jälkeen		0,0	7,8
Pitkäaikaisten velkojen lyhennys		-	0,0
Lyhytaikaisten velkojen lyhennys		-0,1	-
Omien osakkeiden takaisinosto		-	-
Osingonjako		-	-
Vuokrasopimusvelkojen lyhennys		-1,2	-1,2
Muut		-0,1	-
<b>Rahoituksen nettorahavirta</b>		<b>-1,3</b>	<b>6,6</b>
<b>Rahavarojen lisäys (-) / vähennys (+), netto</b>			
Valuuttakurssierot		-0,3	0,1
Rahavarat 1.1.	5.8	7,7	7,3
<b>Rahavarat 31.12.</b>		<b>4,3</b>	<b>7,7</b>

Liitetiedot ovat tämän konsernitilinpäätöksen olennainen osa

# KONSERNITILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

## 1. Laadinta- periatteet

### TÄSSÄ OSIOSSA

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

### 1.1 LAADINTAPERUSTEET

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

Next Gamesin konsernitiilin päätös on laadittu EU:n käyttöön hyväksymien IFRS-standardien mukaisesti. Laadinnassa on noudatettu myös kansainvälisen IFRS Interpretations Committee'n (IFRS IC) tulkintoja. Konsernitiilin päätöksen liitetiedot on laadittu Suomen kirjanpito- ja osakeyhtiölain mukaisesti IFRS-standardeja täydentäen.

Konsernitiilin päätös on laadittu 12 kuukauden ajalta tilikaudelta 1.1.-31.12.2020. Next Games Oyj:n hallitus on hyväksynyt konsernitiilin päätöksen 11.3.2021.

Konsernitiilin päätös esitetään miljoonina euroina, mikäli muuta ei ilmoiteta ja ne perustuvat liiketapahtumien alkuperäisiin hankintamenoihin, ellei laadintaperiaatteissa ole erikseen toisin mainittu. Tilinpäätöksessä esitetyt luvut on pyöristetty tarkoista arvoista, joten yksittäisten esitettyjen lukujen yhteenlaskettu summa voi poiketa ilmoitetusta yhteissummasta.

Tunnusluvut on laskettu käyttäen tarkkoja arvoja. Rahoituserät kirjataan kaupantekohetken mukaan. Varat ja velat arvostetaan hankintameno lukuun ottamatta tiettyjä rahoitusvaroja ja -velkoja, jotka arvostetaan käypään arvoon.

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

## 1.2 LASKENTASTANDARDIEN MUUTOKSET

Next Games on soveltanut tilikauden aikana voimaantulleita ja konsernia koskevia standardimuutoksia ja tulkintoja. Tilikauden aikana konserni ei ole ottanut uusia standardeja käyttöön. Vuonna 2020 voimaantulleilla standardimuutoksilla ei ole ollut olennaisia vaikutuksia konsernin tilikauden tulokseen, taloudelliseen asemaan tai tilinpäätöksen esittämistapaan.

Next Games otti 1.1.2019 voimaan tulleen IFRS 16 -standardin käyttöön ennenaikaisesti konversiohetkellä 1.1.2016.

Konserni muutti julkaistuihin peleihin liittyvien kehitysmenojen luokittelua vuonna 2019 ja esittää ne jatkossa myynti- ja markkinointitoiminnon alla. Aiemmin kaikki, sekä julkaistujen että kehitteillä olevien pelien kehitykseen liittyvät kulut raportoitettiin osana tuotekehitystoimintaa. Jatkossa vain kehitteillä olevien pelien luvut raportoidaan osana tuotekehitystoimintaa. Laskentaperiaatteiden muutos ei vaikuttanut koko konsernin raportoituun liikevaihtoon, liiketulokseen tai taseeseen. Muutokset ja vaikutukset on julkaistu erillisellä tiedotteella ja löytyvät yhtiön nettisivuilta.

## 1.3 UUDET STANDARDIT

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

## 1.4 KONSOLIDOINTIPERIAATTEET

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

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

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

## KONSERNIRAKENNE

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

31.12.2020 päättyvällä tarkastelukaudella konsernilla oli yksi tytäryhtiö:

» Next Games GmbH, omistus 100 %

Lisäksi konsernilla oli tarkastelukaudella osakkuusyhtiö, joka hakeutui konkurssiin 22.9.2020:

» Armada Interactive Oy, omistus 11,79 %

## SIJOITUKSET OSAKKUUSYHTIÖIHIN

Next Games oli luokitellut Armada Interactive Oy:n konsernin osakkuusyhtiöksi. Next Gamesin omistus Armada Interactive Oy:stä oli 11,79 %. Lisäksi Next Games oli edustettuna Armada Interactive Oy:n hallituksessa, jonka on määritelty olevan tekijä, joka muodosti huomattavan vaikutusvallan Armada Interactive Oy:n päätöksentekoon. Konkurssin seurauksena osakkuusyhtiön jäljellä oleva taseen arvo kirjattiin alas. Vaikutus tilinpäätökseen oli -0,2 miljoonaa euroa.

Yhtiöllä ei ole muita osakkuusyhtiöitä.

## 1.5 SEGMENTTI-INFORMAATIO

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

## 1.6 ARVIONVARAISET ERÄT TILINPÄÄTÖKSESSÄ JA JOHDON HARKINTA

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

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

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

- » Liikevaihdon tuloutuksen ajankohta (2.1)
- » Laskennalliset verosaamiset (3.4)
- » Liikearvon arvonalentumistestaus (4.1)
- » Liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen aineettomien hyödykkeiden arvostaminen (4.2)
- » Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelyt (5.3)

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

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



## 2. Liiketulos

### TÄSSÄ OSIOSSA

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

### 2.1 LIIKEVAIHTO

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

Next Gamesin liikevaihto muodostuu pääasiassa pelin sisäisistä ostoista (In Application Purchase, IAP) eli virtuaalisten tuotteiden myynnistä käyttäjille. Next Games saa tuloja myös pelien sisäisestä mainonnasta (Ad Sales, ADS). Suurin osa Next Gamesin liikevaihdosta tulee Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa sijaitsevilta asiakkailta. Liikevaihto jakautuu alustakohtaisesti (iOS ja Android) eli Applen ja Googlen sovelluskauppojen osalta lähes tasan.

### YHTIÖN MERKITTÄVÄT TULOLÄHTEET; PELIT PALVELUNA MALLISSA

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

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

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

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

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

#### 2. Peliliiketoiminta: Mainosmyynti

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

#### 3. Peliliiketoiminta: Muu Liikevaihto

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

**LIKEVAIHDON ERITTELY**
**LIKEVAIHTO LÄHTEITTÄIN**

EUR miljoonaa	2020	Osuus liikevaihdosta, %	2019	Osuus liikevaihdosta, %
<b>Liikevaihto lähteittäin</b>	<b>27,2</b>	<b>100 %</b>	<b>34,7</b>	<b>100 %</b>
Pelin sisäiset ostot (IAP)	25,2	95 %	32,7	94 %
Mainosmyynti (ADS)	1,5	5 %	2,0	6 %

Vuonna 2020 tai 2019 yhtiöllä ei ollut liikevaihtoa ryhmässä "muut".

**LIKEVAIHTO ALUSTAKOHTAISESTI**

EUR miljoonaa	2020	Osuus liikevaihdosta, %	2019	Osuus liikevaihdosta, %
<b>Liikevaihto alustakohtaisesti</b>	<b>27,2</b>	<b>100 %</b>	<b>34,7</b>	<b>100 %</b>
iOS	13,5	50 %	17,4	50 %
Android	13,7	50 %	17,4	50 %

**LIKEVAIHTO MARKKINA-ALUEITTAIN**

EUR miljoonaa	2020	Osuus liikevaihdosta, %	2019	Osuus liikevaihdosta, %
<b>Liikevaihto, alueittain</b>	<b>27,2</b>	<b>100 %</b>	<b>34,7</b>	<b>100 %</b>
Pohjois-Amerikka	13,2	49 %	16,7	48 %
EU	8,0	29 %	9,7	28 %
Suomi	0,2	1 %	0,3	1 %
Muut	5,8	21 %	8,0	23 %

Liikevaihto alueittain määräytyy asiakkaan sijainnin mukaan.

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

**LAADINTAPERIAATTEET**
**LIKEVAIHDON TULOUTUS**

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

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

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

**Transaktiohint.** Transaktiohintaa määritellään vastikkeena jonka pelaaja maksaa sovelluksessa

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

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

Eliniän tunnistamisessa Next Games noudattaa alan standardeja soveltamalla Kaplan-Meierin selviytymismallia arvioidakseen keskimääräisen peliajan eli "elinin" maksaville käyttäjille (asiakkaat). Tilastollinen malli analysoi pelaajien käyttäytymistä tietynä ajanjaksona, ja sitä käytetään yleisesti eri toimialoilla eliniän arvioimiseksi. Elinikä määritetään analysoimalla maksavien käyttäjien historiallista käyttäytymistä. Malli vaatii käyttäjätietojen luokittelun aktiivisiksi ja passiivisiksi käyttäjiksi. Aktiivisiksi käyttäjiksi määritellään ne käyttäjät, jotka ovat olleet aktiivisia pelissä viimeisen 14 vuorokauden aikana. Jäljellä olevia muita käyttäjiä pidetään passiivisina ja heidän katsotaan lähteneen pelistä. Näitä

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

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

Kauden liikevaihtoa laskettaessa yhtiö jaksottaa virtuaalisten kestotuotteiden bruttomyyntin (peleistä saadut vastikkeet) tuleville kausille pelikohtaisesti pelaajien arvioidun eliniän, tuotteen tai tuoteryhmän mukaisesti. Tulouttamaton liikevaihto kirjataan taseeseen tuloennakoksi ja sitä jaksotetaan tasaerinä liikevaihtoon arvioidun eliniän perus-

teella. Lisätietoja tuloennakoista löytyy liitetiedoista 3.1. Kulutustuotteiden myynnissä suoritevelvoite täyttyy ostohetkellä ja Next Games tulouttaa kulutustuotteet heti.

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

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

Asiakassopimuksista aiheutuvat menot jaksotetaan tuotettuja palveluita vastaaviksi kuluiksi systemaattisella perusteella yhdenmukaisesti sen kanssa, kuinka palveluja, joihin nämä omaisuuserät liittyvät, luovutetaan asiakkaalle. Näihin sisältyvät sovelluskauppojen komissiot (myyntituloihin pohjautuvat

rojaltit sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuvat rojaltit lisenssihaltijoille), sekä tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojaltit teknologiakumppanille).

## KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

### LIKEVAIHDON TULOUTUKSEN AJANKOHTA

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

Tilinpäätöstä laatiessaan johto tekee arvioita ja oletuksia liittyen siihen, mille ajanjaksolle myyntituotot jaksotetaan. Vaikka johto uskoo arvioiden olevan kohtuullisia perustuen olemassa olevaan

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

## 2.2 LIIKETOIMINNAN MUUT TUOTOT JA AVUSTUKSET

Tähän luokkaan kuuluvat aineellisen ja aineettoman omaisuuden luovutus- tai myyntivoitot, vuokratulot, avustukset, ja muut tuotot, jotka eivät sisälly liikevaihtoon.

Avustukset liittyvät tiettyihin projekteihin, ja ne kirjataan tuotoiksi kyseisen projektin kulujen toteutumishetkellä.

### SAADUT MUUT TUOTOT JA AVUSTUKSET

EUR miljoonaa	2020	2019
Voitot aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden myynneistä	-	0,0
Avustukset ja julkiset tuet	0,7	-
Muut	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>0,7</b>	<b>0,0</b>

Suurin osa Next Gamesin liiketoiminnan muista tuotoista muodostuivat Business Finlandin vuonna 2020 myöntämistä avustuksista. Avustukset liittyvät kahteen eri projektiin. Pienempi 0,1 miljoonan euron avustus liittyi liiketoiminnan kehitysrahoitukseen häiriötilanteessa, ja avustus kohdistui kokonaisuudessaan Myynti ja Markkinointi -yksikköön. COVID-19-pandemian liikkumisen rajoitukset vaikuttivat lokaatiopohjaisen The Walking Dead: Our World -pelin turvalliseen pelaamiseen, ja avustuksella peliin kehitettiin Free Roam -toiminnallisuus (vapaa liikkuvuus kartalla), sekä tarinapohjaiset pelimissiot, jotka auttavat tekemään pelaamisesta helpompaa ja turvallisempaa liikkumisarjoitusten aikana. Tuki on saatu kokonaisuudessaan.

Toinen ehdollinen avustus on kokoluokaltaan yhteensä 2,0 miljoonaa euroa. Vuonna 2020 on kirjattu 0,6 miljoonaa euroa avustusta josta 0,3 miljoonaa euroa on maksettu vuonna 2020. Projektin tavoitteena on tekoälyn ja koneoppimisen keinoin tehostaa muun muassa pelien ominaisuuksien, pelien sisäisen mainonnan ja käyttäjähankinnan toimintoja. Tavoitteena on tutkimuksen avulla tuottaa ja lisätä tietoa sekä kehittää Next Gamesin teknologia-alustan ominaisuuksia, jotka tukevat tekoälyn ja koneoppimisen hyödyntämistä. Projektin tavoitteet ovat yhtiön strategisten fokusalueiden mukaisia keskittyen toiminnan tehostamiseen ja pelien tuotantoaikojen lyhentämiseen. Projektin kesto on ainakin 30.11.2021 asti. Yhteensä avustuksia on kirjattu 0,7 miljoonaa euroa, josta 0,4 miljoonaa euroa on maksettu 2020.

## 2.3 KULUT

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

yleisen kehitystyön (kuten teknologian) parissa. Myyntiin ja markkinointiin kohdistuu henkilöstö, joka tekee julkaistujen pelien parissa töitä. Hallintoon kohdistuu hallinnon henkilöstö: talousosasto, lakiosasto, toimistotyöntekijät ja henkilöstöosasto.

### LAADINTAPERIAATTEET

#### KULUT

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

**Tuotekehitys.** Merkittävä osa konsernin menoista kohdistuu suoraan tai epäsuorasti uusien tuotteiden tai liiketoimintamallien kehitykseen. Tutkimustoiminnasta aiheutuvat menot kirjataan sen tilikauden kuluksi, jolla ne syntyvät. Kehitystoiminta koostuu palkoista ja ulkopuolisista palveluista. Riipuen kehitystoiminnan luonteesta ja vaiheesta kehityskustannukset kirjataan joko kuluksi tai aktivoitavaksi investointeina ja poistetaan poistosuunnitelman mukaisesti. Tuotekehityksessä konserni on tunnistanut tuotteen siirtymisen tuotantovaiheeseen olevan yleisesti se hetki, jolloin kehitysmenojen aktivointikriteerit täyttyvät ja

menojen aktivointi projektista alkaa. Tuotantovaihetta edeltävät menot käsitellään tutkimusmenoina ja ne kirjataan tuloslaskelmaan kuluksi suoriteperusteisesti sillä niiden tulevaisuuden taloudellinen hyöty on vaikeasti määriteltävissä. Yhtiö aktivoi kehitysmenoina projektin kehittämiseen vaaditut henkilöstökulut sekä olennaiset yleiskulut, jotka ovat kohdennettavissa projektiin.

Näiden menojen lisäksi toimintoon kohdistuvat tuotekehityksen poistot, osakeperusteiset maksut ja osuus yleiskuluista.

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

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

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

#### TUOTETTUA PALVELUITA VASTAAVAT KULUT

EUR miljoonaa	2020	2019
Sovelluskauppojen komissiot, rojaltit ja muut	-11,8	-13,9
Aineettomien hyödykkeiden poistot	-1,2	-1,2
<b>Yhteensä</b>	<b>-12,9</b>	<b>-15,0</b>

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

#### TUOTEKEHITYKSEN KULUT

EUR miljoonaa	2020	2019
Henkilöstökulut	-4,5	-4,3
Ulkopuoliset palvelut	-0,8	-0,5
Osakeperusteiset maksut	-0,2	-0,3
Kohdennetut yleiskustannukset	-1,6	-2,5
<b>Kulut yhteensä</b>	<b>-7,0</b>	<b>-7,6</b>
Poistot	-2,1	-1,3
Aktivoinnit	3,5	2,4
<b>Toiminto yhteensä</b>	<b>-5,6</b>	<b>-6,6</b>
<b>Osuus liikevaihdosta, %</b>	<b>-21 %</b>	<b>-19 %</b>

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

#### MYYNIN JA MARKKINOINNIN KULUT

EUR miljoonaa	2020	2019
Henkilöstökulut	-2,3	-2,5
Ulkopuoliset palvelut	-0,8	-0,8
Osakeperusteiset maksut	-0,1	-0,2
Kohdennetut yleiskustannukset	-1,5	-1,8
Markkinointipalveluostot ja pelaajahankinta	-4,8	-12,4
<b>Toiminto yhteensä</b>	<b>-9,5</b>	<b>-17,6</b>
<b>Osuus liikevaihdosta, %</b>	<b>-35 %</b>	<b>-51 %</b>

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

#### HALLINNON KULUT

EUR miljoonaa	2020	2019
Henkilöstökulut	-1,7	-1,3
Osakeperusteiset maksut	-0,1	-0,1
Kohdennetut yleiskustannukset	-0,6	-0,6
Muut hallintokulut	-0,9	-1,0
<b>Toiminto yhteensä</b>	<b>-3,2</b>	<b>-3,0</b>
<b>Osuus liikevaihdosta, %</b>	<b>-12 %</b>	<b>-9 %</b>

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



**TILINTARKASTAJAN PALKKIOT**

<b>EUR miljoonaa</b>	<b>2020</b>	2019
Tilintarkastus	0,1	0,1
Tilintarkastajan lausunnot ja todistukset	0,0	0,0
Muut palvelut	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>

Muut hallintokulut sisältävät myös tilintarkastajan palkkiot.

## 3. Liiketoiminnan varat ja velat

### TÄSSÄ OSIOSSA

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

### 3.1 TULOENNAKOT: LIIKEVAIHDON JA TUOTETTUJA PALVELUITA VASTAAVIEN KULUJEN JAKSOTUS

#### LAADINTAPERIAATTEET

#### TULOENNAKOT JA TUOTETTUJEN PALVELUIDEN VASTAAVIEN KULUJEN JAKSOTUS

Liikevaihdon jaksotus liittyy pelin sisällä ostettuihin kestotuotteisiin eli ajan kuluessa tuloutettavaan osaan. Tuloennakoilla tarkoitetaan pelaajien maksamia maksuja, joita ei vielä ole tuloutettu liikevaihtona. Asiakassopimuksista aiheutuvat menot jaksotetaan tuotettuja palveluita vastaaviksi kuluksi syste-

maattisella perusteella yhdenmukaisesti sen kanssa, kuinka palveluja, joihin nämä omaisuuserät liittyvät, luovutetaan asiakkaalle. Tuloennakoihin voi sisältyä myös ennakkomaksuja mainostuloista. Liitetietojen kohdassa 2.1 Liikevaihto; löytyy lisätietoa liikevaihdon tuloutusperiaatteista.

#### TULOENNAKOIDEN MUUTOS

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>Tuloennakot 1.1.</b>	<b>1,0</b>	<b>1,5</b>
Kirjattu tuloslaskelmalle	-1,0	-1,5
Tilikaudella jaksotettu	1,2	1,0
<b>Tuloennakot 31.12.</b>	<b>1,2</b>	<b>1,0</b>

#### TUOTETTUJEN PALVELUIDEN JAKSOTUKSEN MUUTOS

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>Tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus 1.1.</b>	<b>0,4</b>	<b>0,6</b>
Kirjattu kuluksi tilikaudella	-0,4	-0,6
Tilikaudella jaksotettu	0,3	0,4
<b>Tuotettuja palveluita vastaavien kulujen jaksotus 31.12.</b>	<b>0,3</b>	<b>0,4</b>

### 3.2 MYYNTISAAMISET JA MUUT SAAMISET

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

della tai aikaisemmillä tilikausilla 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 vastapuolen saataviin kuten Apple, Google, Facebook ja Unity ei ole todettu liittyvän merkittävää luottotappioriskiä, erityisesti vastapuolen luottokelpoisuuteen, historialliseen maksukäyttäytymiseen sekä saatavien lyhyeen (n. 30 päivää) maksuaikaan perustuen.

##### PITKÄAIKAISET SAAMISET

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
Vuokravakuudet	0,4	0,4
Saamiset lisenssisopimuksista	0,3	0,7
Muut pitkäaikaiset saamiset	0,3	-
<b>Yhteensä</b>	<b>1,1</b>	<b>1,1</b>

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

##### LYHYTAIKAISET SAAMISET

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
<b>Myyntisaamiset ja muut saamiset</b>		
Myyntisaamiset	1,5	2,9
Siirtosaamiset	2,3	2,2
Muut lyhytaikaiset saamiset	0,1	0,2
<b>Yhteensä</b>	<b>3,9</b>	<b>5,2</b>
<b>Siirtosaamisiin sisältyvät olennaiset erät</b>		
Saamiset lisenssisopimuksista	1,4	1,3
Tuotettuja palveluita vastaavien kuluksen jaksotus	0,3	0,4
Markkinoinnin jaksotukset	0,3	0,4
Muut	0,3	0,1
<b>Yhteensä</b>	<b>2,3</b>	<b>2,2</b>
<b>Muihin lyhytaikaisiin saamisiin sisältyvät olennaiset erät</b>		
ALV-saamiset	0,1	0,2
Muut lyhytaikaiset saamiset	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>0,1</b>	<b>0,2</b>

Next Gamesilla ei ole eräänntyneitä myyntisaamisia tai muita saamisia tarkastelukautilta.

### 3.3 OSTOVELAT JA MUUT VELAT

Ostovelat ja muut velat ovat maksamattomia eriä tilinpäätöshetkellä jo saaduista tuotteista ja palve-

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

#### LAADINTAPERIAATTEET

##### OSTOVELAT JA MUUT VELAT

Ostovelat kirjataan laskutetun määrän mukaisesti. Tämän katsotaan vastaavan käypää arvoa niiden lyhyen maturiteetin johdosta. Ostovelat ja muut velat esitetään lyhytaikaisina velkoina, ellei maksua voi suorittaa myöhemmin kuin 12 kuukauden kulut-

tua raportointikauden päättymisestä. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan jaksotettuun hankintamenuon efektiivisen koron menetelmää käyttäen.

### OSTOVELAT JA MUUT VELAT

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
<b>Ostovelat ja muut velat</b>		
Ostovelat	2,0	3,7
Siirtovelat	3,4	2,2
Muut lyhytaikaiset velat	0,2	0,1
Tuloennakot	1,2	1,0
<b>Yhteensä</b>	<b>6,8</b>	<b>7,0</b>
<b>Siirtovelkoihin sisältyvät olennaiset erät</b>		
Henkilöstökulujaksotukset	1,7	1,0
Korkojaksotukset	0,0	0,0
Muut siirtovelat	1,7	1,2
<b>Yhteensä</b>	<b>3,4</b>	<b>2,2</b>

### 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 JA -VELAT

Laskennallinen vero lasketaan kaikista kirjanpitoarvon ja verotuksellisen arvon väliaikaisista eroista. Konserniyhtiöiden vahvistetuista verotuksellisista tappioista lasketaan verosaaminen vain siihen määrään asti, johon niitä arvioidaan voitavan tule-

vaisuudessa hyödyntää. Laskennalliset verot lasketaan käyttämällä raportointikauden päättämispäivään mennessä säädettyjä tai käytännössä hyväksytyjä verokantoja.

#### KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

##### LASKENNALLISET VEROSAAMISET

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

vien 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. Vuonna 2020 ei kirjattu uutta laskennallista verosaa-

mista. Ne tappiot, joiden käyttöön liittyy epävarmuutta ja joista siksi ei ole kirjattu laskennallista verosaa-

mista, olivat 35,5 (33,1) miljoonaa euroa vuonna 2020, sisältäen arvion tilikaudelta vahvistettavasta tappiosta. Nämä tappiot vanhenevat eri aikoina vuoden 2030 loppuun mennessä.

### VAHVISTETUT TAPPIOT: LASKENNALLISET VEROSAAMISET JA -VELAT

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
Vahvistetut tappiot, kirjaamatta oleva verosaaminen	35,5	33,1
Vahvistetut tappiot joiden perusteella kirjattu verosaaminen	14,3	14,3
<b>Vahvistetut tappiot yhteensä</b>	<b>49,8</b>	<b>47,4</b>
Kirjattu laskennallinen verosaaminen	2,8	2,8
Kirjaamaton laskennallinen verosaaminen	7,1	6,6
<b>Verosaaminen yhteensä</b>	<b>9,9</b>	<b>9,4</b>



**LASKENNALLISET VEROSAAMISET JA -VELAT**

EUR miljoonaa	1.1.2019	Muutos	31.12.2019
<b>2019</b>			
<b>Laskennalliset verosaamiset</b>			
Verotukselliset tappiot	2,8	-	2,8
Merkintäoikeusannin transaktiokulut	0,2	-0,2	0,0
Muut erät	0,0	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>3,1</b>	<b>-0,2</b>	<b>2,9</b>
<b>Laskennalliset verovelat</b>			
Aineettomat hyödykkeet	1,5	0,2	1,7
Kertynyt poistoero	0,0	-	0,0
Muut erät	0,0	-0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>1,5</b>	<b>0,2</b>	<b>1,7</b>
<b>Laskennalliset verosaamiset, netto</b>	<b>1,6</b>	<b>-0,4</b>	<b>1,2</b>

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

## 4. Yritysostot ja investoinnit

### TÄSSÄ OSIOSSA

- » Liikearvo
- » Aineettomat hyödykkeet
- » Aineelliset hyödykkeet
- » Poistot

### 4.1 LIIKEARVO

#### TILINPÄÄTÖKSEN LAADINTAPERIAATE

##### LIIKEARVO

Liiketoimintojen yhdistämiset käsitellään hankintamenetelmän mukaan. Liikearvo vastaa määrää, jolla Next Gamesin maksama vastike liiketoiminnasta ylittää hankittujen varojen ja velkojen käyvän arvon. Liikearvo esitetään taseessa hankintamenoon

vähennettynä kertyneillä arvonalentumistappioilla. Liikearvo kohdistetaan hankinta-ajankohtana kokonaisuudessaan ainoalle rahavirtaa tuottavalle yksikölle; jonka katsotaan hyötyvän hankinnasta. Liikearvosta ei tehdä poistoja.

#### ARVONALENTUMISTESTAUS

##### LIIKEARVO

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

edellisten vuosien arvoja suhteutettuna arvioituun kasvuvauhtiin. Laskelmat perustuvat sisäisiin 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 Gamesiin ja toimialaan relevantteja markkinoiden riskilisiä, jotka puolestaan kuvastavat riskejä ja epävarmuustekijöitä, joita ei ole otettu huomioon oikaisemalla vastaisia rahavirtoja koskevia arvioita. Mahdollinen liikearvon arvonalentumistappio kirjataan välittömästi tuloslaskelmaan. Aiemmin kirjattua liikearvon arvonalentumistappiota ei palauteta.

#### KESKEISET ARVIOT JA JOHDON HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT

##### LIIKEARVON JA LIIKETOIMINTAHANKINNOISSA TUNNISTETTUIEN HYÖDYKKEIDEN ARVONALENTUMISTESTAUS

Liikearvon ja liiketoimintahankinnoissa tunnistettujen hyödykkeiden arvonalentumistestauksessa käytettävien laskelmien laatiminen edellyttää tulevaisuutta koskevien arvioiden tekemistä. Johdon arvion kriittiset epävarmuustekijät liittyvät ennustet-

tuja rahavirtoja koskevien laskelmien osatekijöihin, joihin kuuluvat 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 vuosittain tilanteesta 31.12. Testauksessa käytetty diskonttokorko oli 19,3 % (20,7 %) ja ennustekauden jälkeinen kasvuvauhti 2,0 % (2,0 %). Arvonalentumistestausten perusteella ei ole tunnistettu tarvetta kirjata arvonalentumistappioita tilikausilla 2020 ja 2019.

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

**TASEESEEN KIRJATUN LIKEARVON MUUTOKSET**

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>Kirjanpitoarvo 1.1.</b>	<b>3,3</b>	<b>3,3</b>
Hankinnat	-	-
<b>Kirjanpitoarvo 31.12.</b>	<b>3,3</b>	<b>3,3</b>

**4.2 AINEETTOMAT HYÖDYKKEET**

Next Gamesin aineettomat hyödykkeet koostuvat pääosin hankituista pelilisenssioikeuksista, ja aktivoituista kehitysmenoista. Aineettomiin hyödykkeisiin kuuluvat myös hankitut patentit, tavaramerkit ja

ohjelmistolisenssit. Yhtiöllä ei ole taloudelliselta vaikutusajalta rajoittamattomia aineettomia hyödykkeitä. Lisätietoa liikearvosta löytyy liitetiedoista 4.1.

**TILINPÄÄTÖKSEN LAADINTAPERIAATE**
**AINEETTOMAT HYÖDYKKEET**

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

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

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

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

**ARVONALENTUMISET**
**AINEETTOMAT HYÖDYKKEET**

Aineettomien hyödykkeiden omaisuuserien tase-arvoja arvioidaan mahdollisen arvonalentumisen selvittämiseksi aina kun on viitteitä siitä, että jonkin omaisuuserän arvo on alentunut. Arvonalentumistesteissä arvioidaan omaisuuserän kerrytettävissä oleva rahamäärä. Kerrytettävissä oleva rahamäärä on omaisuuserän käypä arvo vähennettynä luovutuksesta johtuvilla menoilla tai sitä korkeampi käyttöarvo. Arvonalentumistappio kirjataan tuloslaskelmaan, mikäli omaisuuserän kirjanpitoarvo on suurempi kuin kerrytettävissä oleva rahamäärä. Muut aineettomat hyödykkeet pois lukien liikearvo, tarkis-

tetaan mahdollisen arvonalentumisen perumisen kannalta kunkin raportointikauden lopussa. Aiemmin tuloslaskelmaan kirjattu arvonalentuminen peruutetaan, mikäli kerrytettävissä olevan tulon määrittämisessä käytetyt arviot muuttuvat olennaisesti. Arvonalentumisen peruuttamisen jälkeinen arvo ei saa kuitenkaan ylittää arvoa, joka omaisuudella olisi ollut ilman aikaisempien vuosien arvonalentumisia kertyneillä poistoilla vähennettynä. Arvonalentumistestausta koskevia periaatteita on käsitelty liitetiedossa 4.1.

**KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT**
**KEHITYSMENOJEN AKTIVOINTI**

Konserni aktivoi kehitysmenot laadintaperiaatteidensa mukaisesti, jotka löytyvät liitetiedoista kohdasta 2.3. Kehitysmenojen aktivointi perustuu johdon harkintaan, jonka mukaan projektin tekninen ja taloudellinen toteutettavuus on varmistettu.

Tämä tapahtuu usein siinä vaiheessa, kun kehitysprojekti on saavuttanut projektinhallinnan mallin mukaisen virstanpylvään.

**AINEETTOMAT HYÖDYKKEET**

EUR miljoonaa	Liikearvo	Aktivoidut kehitysmenot	Muut aineettomat hyödykkeet	Yhteensä
<b>2019</b>				
<b>Hankintameno 1.1.</b>	<b>3,3</b>	<b>7,5</b>	<b>4,6</b>	<b>15,5</b>
Yritysjärjestelyt	-	-	-	-
Lisäykset	-	2,4	0,3	2,7
Muuntoerot	-	-	0,0	0,0
Vähennykset	-	-	-	-
<b>Hankintameno 31.12.</b>	<b>3,3</b>	<b>9,9</b>	<b>5,0</b>	<b>18,2</b>
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.		-0,6	-1,2	-1,8
Poistot	-	-1,2	-1,3	-2,5
Muuntoerot	-	-	-	-
Arvonalentumistappiot	-	-	-	-
<b>Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.</b>	<b>-</b>	<b>-1,7</b>	<b>-2,5</b>	<b>-4,3</b>
<b>Kirjanpitoarvo 1.1.</b>	<b>3,3</b>	<b>6,9</b>	<b>3,4</b>	<b>13,7</b>
<b>Kirjanpitoarvo 31.12.</b>	<b>3,3</b>	<b>8,1</b>	<b>2,4</b>	<b>13,9</b>

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

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

### 4.3 AINEELLISET HYÖDYKKEET

Next Gamesin aineelliset hyödykkeet koostuvat pääosin rakennuksesta sisältäen käyttöoikeusomaisuushyödykkeen, ja siihen liittyvistä vuokrahuoneiston

perusparannusmenoista sekä koneista ja kalustosta. Muut aineelliset hyödykkeet eivät ole merkittäviä.

#### TILINPÄÄTÖKSEN LAADINTAPERIAATE

##### AINEELLISET HYÖDYKKEET

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

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

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



**AINEELLISET HYÖDYKKEET**

EUR miljoonaa	Rakennukset	Koneet ja kalusto	Yhteensä
<b>2019</b>			
<b>Hankintameno 1.1.</b>	<b>8,0</b>	<b>0,6</b>	<b>8,6</b>
Lisäykset	0,0	-	0,0
Liiketoimintahankinnat	-	-	-
Luovutukset ja muut muutokset	-0,0	-	-0,0
<b>Hankintameno 31.12.</b>	<b>8,0</b>	<b>0,6</b>	<b>8,6</b>
<b>Kertyneet poistot 1.1.</b>	<b>-1,6</b>	<b>-0,3</b>	<b>-1,8</b>
Poistot	-1,4	-0,1	-1,5
Arvonalentumiset	-	-	-
<b>Kertyneet poistot 31.12.</b>	<b>-2,9</b>	<b>-0,4</b>	<b>-3,3</b>
<b>Kirjanpitoarvo 1.1.</b>	<b>6,4</b>	<b>0,3</b>	<b>6,7</b>
<b>Kirjanpitoarvo 31.12.</b>	<b>5,1</b>	<b>0,2</b>	<b>5,3</b>

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

#### 4.4 POISTOT

##### POISTOT

EUR miljoonaa	2020	2019
Tilikauden poistot aineettomista hyödykkeistä	-2,4	-2,5
Tilikauden poistot aineellisista hyödykkeistä	-1,5	-1,5
<b>Yhteensä</b>	<b>-3,9</b>	<b>-4,0</b>

## 5. Konsernin pääoma ja riskit

### TÄSSÄ OSIOSSA

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

### 5.1 PÄÄOMARISKIEN HALLINTA

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

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
Rahat ja pankkisaamiset	4,3	7,7
Vuoden sisällä erääntyvät lainat	-1,2	-1,2
Yli vuoden päästä erääntyvät lainat	-2,7	-3,7
<b>Nettovelka</b>	<b>0,4</b>	<b>2,7</b>
Rahat ja pankkisaamiset	4,3	7,7
Kiinteäkorkoiset velat	-3,9	-4,9
<b>Nettovelka</b>	<b>0,4</b>	<b>2,7</b>

### NETTOVELAN MUUTOS

EUR miljoonaa	Rahat	Vuoden sisällä maksettavat vuokrasopimusvelat	Yli vuoden päästä maksettavat vuokrasopimusvelat	Vuoden sisällä maksettavat lainat	Yli vuoden päästä maksettavat lainat	Yhteensä
<b>Nettovelka 1.1.2019</b>	<b>7,3</b>	<b>-1,0</b>	<b>-4,1</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,5</b>	<b>1,4</b>
Rahavirta	0,3	-	-	-	-	0,3
Rahavirrat vuokrasopimuksista	-	1,2	-	-	-	1,2
Valuuttakurssivaikutukset	0,1	-	-	-	-	0,1
Muut muutokset	-	-1,2	0,9	0,0	0,0	-0,3
<b>Nettovelka 31.12.2019</b>	<b>7,7</b>	<b>-1,0</b>	<b>-3,2</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,5</b>	<b>2,7</b>
<b>Nettovelka 1.1.2020</b>	<b>7,7</b>	<b>-1,0</b>	<b>-3,2</b>	<b>-0,2</b>	<b>-0,5</b>	<b>2,7</b>
Rahavirta	-3,0	-	-	-	-	-3,0
Rahavirrat vuokrasopimuksista	-	1,2	-	-	-	1,2
Valuuttakurssivaikutukset	-0,3	-	-	-	-	-0,3
Muut muutokset	-	-1,3	1,0	0,1	0,0	-0,2
<b>Nettovelka 31.12.2020</b>	<b>4,3</b>	<b>-1,1</b>	<b>-2,1</b>	<b>-0,1</b>	<b>-0,5</b>	<b>0,4</b>

## 5.2 RAHOITUSRISKIEN HALLINTA

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

### MARKKINARISKIT

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

### 1. Valuuttariski

Toiminnan kansainvälisyys altistaa konsernin sekä transaktioihin että translaatioon liittyville valuuttariskeille. Suurin valuutta, johon Next Games on altistunut, on Yhdysvaltain dollari (USD). Valuuttariskien hallinnan tavoitteena on vähentää valuutan vaihtelusta aiheutuvia epäedullisia vaikutuksia konsernin tulokseen ja rahavirtoihin. Ulkomaan valuuttamääräiset varat ja velat sekä ulkomaan valuuttamääräiset tulevat rahavirrat aiheuttavat transaktioriskiä. Olennaisten

transaktioiden valuuttariski voidaan tarvittaessa suojata yhtiön rahoituspolitiikan mukaan. Yhtiön USD-määräisiä valuuttavaroja pidetään USD-valuuttatilillä ja niiden muuttaminen toimintavalmuuttaan aiheuttaa transaktioriskin.

### VALUUTTAKURSSIVOITOT JA -TAPPIOT RAHOITUSERISSÄ

EUR miljoonaa	2020	2019
Valuuttakurssivoitot	0,0	0,1
Valuuttakurssitappiot	-0,3	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>-0,3</b>	<b>0,1</b>

### 2. Korkoriski

Korkoriski määritellään epävarmuutena siitä, että Next Gamesin arvo tai tuloslaskelman voitto tai tappio olisi altis korkojen muutoksille. Korkoriskien hallinnan tavoitteena on minimoida korkojen muutosten aiheuttamien vaihtelujen vaikutus konsernin tulokseen. Konserni altistuu korkoriskille sen korollisten lainojen (lukuun ottamatta leasingisopimuksia) kautta. Tilikauden aikana markkinakorko on ollut alle 4 %, ja korkoriski ei ole tällä hetkellä merkittävä korollisten lainojen pienen määrän vuoksi. Yhtiöllä oli kesäkuuhun 2020 asti voimassa Danske Bank luottolimiitti (3,0 miljoonaa euroa, korko 1kk euribor +2,5 %).

### KORKORISKI JA LAINOJEN NIMELLISARVOT

EUR miljoonaa	2020	2019
Business Finland, 1% korko	0,7	0,8
<b>Yhteensä</b>	<b>0,7</b>	<b>0,8</b>

## 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 tulevien pelien vaatimukseen suorituskyvyille (ARPDau ja retentio). Vaikka Next Games ei suoraan pysty vaikuttamaan tai estämään hinnannousua, Next Games pyrkii hallitsemaan nousevia käyttäjähankinnan hintoja lisenssipelistrategialla. Lisenssipelistrategia mahdollistaa vaihtoehtoisten kanavien ja markkinointimenetelmien käytön ja nostaa todennäköisyyttä sille, että pelaaja löytää orgaanisesti pelin. Molemmat menetelmät ajavat pelaajahankinnan kokonaishankintakustannuksia alaspäin.

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

### LUOTTO JA VASTAPUOLIRISKI

Luottoriskien hallinnan tavoitteena on minimoida tappiot, mikäli jokin konsernin vastapuoli ei täytä velvoitteitaan osittain tai kokonaisuudessaan. Konsernin talousosasto vastaa konsernin vastapuoliriskien hallinnasta. Next Games altistuu vastapuoliriskille myyntisaatavien kautta: erilaisille mainosvälittäjille mainostulojen kautta, sekä alustoille, joiden kautta pelin sisäiset ostokset tilitetään. Konsernilla on keskitetty riski myyntisaamisissa kahden suuren vastapuolen kautta, Apple ja Google. Jäljelle jäävät myyntisaamiset koostuvat saatavista eri mainosvälittäjiltä. 31.12.2020 Apple ja Google edustivat 100 % saamisista. Luotto- ja vastapuoliriskin lieventämiseksi kon-

serni käyttää erilaisia toimenpiteitä, kuten kaikkien vastapuolten hyväksyminen (perusteelliset luottokelpoisuuden tarkistukset kaikille uusille vastapuolille), ennakkomaksut, sekä konsernin rahoituksen säännöllinen seuranta vastapuolien maksukäyttäytymisestä. Konserni on puolestaan itse altistunut mainosvälittäjille pelaajan hankintakustannuksien ja niihin liittyvien velkojen suhteen. Tilinpäätöspäivänä analysoidaan merkittävimpien saamisten osalta vastapuolten maksukyvyttömyyden todennäköisyyttä vastapuolikohtaisesti mahdollisten arvonalentumisviitteiden havaitse-

#### MYYNTISAAMISTEN ARVONALENTUMISTAPPIO

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>1.1.</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
Varaus, joka on kirjattu vuoden aikana	-	0,0
Myyntisaamiset, jotka ovat kirjattu alas vuoden aikana	-	-
Toteutumattomat varaukset	-	0,0
<b>31.12.</b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>

#### 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 Next Games seuraa likviditeettiasemaansa ja noudattaa

miseksi. Lisäksi pienet saamiset, joilla on samanlaiset luottokelpoisuusominaisuudet, ryhmitellään ja arvioidaan yhdessä arvonalentumisen varalta. Next Gamesin merkittävimpiin vastapuoliin, kuten Apple, Google, Facebook ja Unity, ei ole todettu liittyvän merkittävää luottotappioriskiä, erityisesti vastapuolen luottokelpoisuuteen, historialliseen maksukäyttäytymiseen sekä saatavien lyhyeen (n. 30 päivää) maksuajkaan perustuen. Next Games arvioi jatkuvasti toimijoiden luottoriskiä ja 31.12.2020 todettiin, ettei näihin toimijoihin muodostu olennaista luottotappioriskiä.

hyväksytyjä konsernin ohjeita riittävän likviditeetin ylläpitämiseksi. Tilinpäätöspäivänä 31.12.2020 Next Gamesin rahavarat olivat 4,3 miljoonaa euroa. Seuraavissa taulukoissa esitetään yrityksen rahoitusvelat, kaikkien ei-johdannaisten rahoitusvelkojen osalta, jotka on luokiteltu sopimusperusteisten maturiteettien perusteella.

#### RAHOITUSVELKOJEN ERÄÄNTYMINEN

EUR miljoonaa	1-3 kuukautta	4-12 kuukautta	1-5 vuotta	Yli 5 vuotta	Yhteensä
<b>31.12.2019</b>					
Pitkäaikainen laina julkishallintoyhteisölle	0,1	0,2	0,4	-	<b>0,7</b>
Ostovelat	3,7	-	-	-	<b>3,7</b>
Vuokrasopimusvelat	0,2	0,7	3,2	-	<b>4,1</b>
<b>31.12.2020</b>					
Pitkäaikainen laina julkishallintoyhteisölle	-	0,1	0,5	-	<b>0,6</b>
Ostovelat	2,0	-	-	-	<b>2,0</b>
Vuokrasopimusvelat	0,3	0,8	2,1	-	<b>3,2</b>



### 5.3 OMAA PÄÄOMAA KOSKEVAT TIEDOT

Emoyhtiö Next Games Oyj:n kokonaan maksettu ja kaupparekisteriin rekisteröity osakepääoma oli 0,1 miljoonaa euroa 2020 lopussa (0,1 miljoonaa euroa 2019). Yhtiöllä on yksi osakesarja. Osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Tilikauden lopussa osakkeita oli

27 985 988 kpl (27 916 224 kpl 2019). Jokaisella osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa ja yhtäläiset oikeudet osinkoon ja muuhun varojenjako. Yhtiöllä on hallussaan 13 410 (13 410) omaa osaketta.

#### KERTYNEIDEN VOITTOVAROJEN MUUTOS

EUR miljoonaa	2020	2019
Edellisten tilikausien tulos 1.1.	-38,9	-31,1
Tilikauden voitto (tappio)	-3,9	-8,3
Osingonjako	-	-
Osakeperusteiset maksut	0,4	0,5
<b>Edellisten tilikausien tulos 31.12.</b>	<b>-42,4</b>	<b>-38,9</b>

#### OSAKKEET JA OSAKEANNIT

Vuonna 2020 optio-oikeuksilla tehtyjen osakemerkintöjen seurauksena kaupparekisteriin rekisteröitiin yhteensä 69 764 (114 480) yhtiön uutta osaketta.

#### OSAKEMERKINNÄT

Osakkeet	2020	2019
Osakemerkinnät optio-oikeuksilla	69 764	114 480
Osakeanti	-	9 298 430
Osakkeiden määrä	27 985 988	27 916 224

#### SIJOITETUN VAPAAN OMAN PÄÄOMAN RAHASTO

Osakkeista vuonna 2020 maksettu merkintähinta, yhteensä 19 059,84 euroa, kirjattiin sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon eikä yhtiön osakepääoma muuttunut osakemerkintöjen johdosta.

EUR miljoonaa	2020	2019
Optio-oikeuksiin perustuvat osakeannit	0,0	0,1
Osakeannit	-	8,0
Osakeannin kulut	-	-0,3
<b>Yhteensä</b>	<b>0,0</b>	<b>7,8</b>

Laimentamaton osakekohtainen tulos on laskettu jakamalla emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta kauden aikana ulkona olevien kantaosakkeiden painotetulla keskimääräisellä lukumäärällä. Laimennettu osakekohtainen tulos on laskettu muuten samalla tavalla kuin laimentamaton osakekohtainen

tulos, mutta siinä on otettu huomioon myös konsernin mahdolliset aikomukset laskea liikkeeseen osakkeita tulevaisuudessa. Next Gamesilla on optio-ohjelmia, joiden vaikutukset on selvitetty tarkemmin kohdassa Osakeperusteiset maksut 5.3.

#### OSAKEKOHTAINEN TULOS JA LAIMENNETTU OSAKEKOHTAINEN TULOS

	2020	2019
Emoyhtiön omistajien osuus tilikauden tuloksesta (EUR miljoonaa)	-3,9	-8,3
Tilikauden aikana ulkona olevien osakkeiden painotettu keskiarvo	27 944 968	20 346 171
<b>Laimentamaton ja Laimennettu osakekohtainen tulos (EUR)</b>	<b>-0,14</b>	<b>-0,41</b>

Laimennusvaikutusta ei otettu huomioon tilikausilla 2020 ja 2019, koska vaikutus on laimentamaton (osakekohtainen tappio olisi pienempi).

#### OSINKO JA JAKOKELPOISET VARAT

Emoyhtiön jakokelpoiset varat 31.12.2020 olivat 7,5 miljoonaa euroa, josta -6,4 miljoonaa euroa koostui 31.12.2020 päättyneen tilikauden tappiosta. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että 31.12.2020 päättyneen tilikauden tappio kirjataan

jakamattomana voittona ja ettei 31.12.2020 päättyneeltä tilikaudelta makseta osinkoa. Yhtiö ei myöskään jakanut osinkoa vuoden 2019 osalta. Toimintakertomus allekirjoitetaan ennen sen esittämistä yhtiökokoukselle ja esitetään yhtiökokouksessa.

## EMOYHTIÖN JAKOKELPOISET VARAT

EUR miljoonaa	2020	2019
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61,4	61,4
Kertyneet voittovarot	-47,6	-38,1
Tilikauden voitto	-6,4	-9,5
<b>Vapaa oma pääoma</b>	<b>7,5</b>	<b>13,8</b>
<b>Yhteensä</b>	<b>7,5</b>	<b>13,8</b>

## OSAKEPERUSTEISET MAKSUT

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

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

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

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

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

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

sitouttaa yhtiön kaikki vakituiset työntekijät optio-ohjelmien kautta yhtiöön.

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

## LAADINTAPERIAATE

### OSAKEPERUSTEISET MAKSUT

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

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 kuluksi. 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 toimija.

**OPTIO-OHJELMIEN ARVONMÄÄRITYS**

Arvostus, keskeiset oletukset	Laskettu liikkeelle 2020		Laskettu liikkeelle 2019
	Ohjelma 2020	Ohjelma 2019	Ohjelmat 2017 & 2018
Hinnoittelumalli	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes
Käypä arvo 31.12.	0,85 €	0,58 €	0,78 €
Odotettu volatilitiiteetti	79 %	42 %	31 %
Osakkeen hinta arvostuspäivänä	1,15 €	1,47 €	1,78 €
Osakkeen painotettu keskihinta kauden aikana	1,52 €	1,27 €	1,27 €
Merkintähinta	0,96 €	1,16 €	1,14 €
Odotettu osinkotuotto	- €	- €	- €
Riskitön korko	-0,32 %	-0,22 %	-0,17 %
Palautumisaste	12 %	12 %	12 %

**ULKONA OLEVIEN OPTIO-OIKEUKSIEN MÄÄRÄN MUUTOS**
**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	-	-41 630	94 294
2017	307 369	270 391	-	-	-	-369 327	208 433
2018	355 500	711 500	-562 094	-	-	-	504 906
2019	-	835 376	-	-	-	-	835 376
<b>Yhteensä</b>	<b>851 491</b>	<b>1 817 267</b>	<b>-562 094</b>	<b>-43 121</b>	<b>-9 014</b>	<b>-411 520</b>	<b>1 643 009</b>

**MUUTOKSET RAPORTOINTIKAUDEN 2020 AIKANA**

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

**MERKINTÄHINNAT**

Optio-ohjelmat	Osakkeen merkintähinta per Optio	2020		2019	
		Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo	Osakkeen merkintähinnan painotettu keskiarvo
2014	0,01 € - 1,97 €	-	-	0,21 €	-
2015	2,66 € - 5,10 €	0,86 €	-	0,72 €	-
2017	1,14 € - 7,90 €	1,14 €	-	-	-
2018	1,14 € - 6,17 €	1,14 €	-	-	-
2019	0,85 € - 1,38 €	-	-	-	-
2020	0,96 €	-	-	-	-
<b>Yhteensä</b>	<b>0,01 € - 7,90 €</b>	<b>1,00 €</b>	<b>1,00 €</b>	<b>0,45 €</b>	<b>0,45 €</b>

**OSAKEPERUSTEISTEN KANNUSTIMIEN TULOSVAIKUTUS**

EUR miljoonaa	2020	2019
Kulut osakeohjelmasta - osakkeina toteutettava osuus	0,4	0,5
<b>Kulut optio-ohjelmasta, yhteensä</b>	<b>0,4</b>	<b>0,5</b>

**OSAKEPERUSTEISTEN KANNUSTIMIEN TOIMINTOKOHTAINEN ALLOKAATIO**

EUR miljoonaa	2020	2019
Tuotekehitys	0,2	0,3
Myynti ja Markkinointi	0,1	0,2
Hallinto	0,1	0,1
<b>Yhteensä</b>	<b>0,4</b>	<b>0,5</b>

**5.4 RAHOITUSVELAT**
**LAADINTAPERIAATE**
**RAHOITUSVELAT**

Konsernin lainat luokitellaan arvostusluokkaan muut rahoitusvelat. Lainat kirjataan hankintahetkellä käypään arvoon transaktiokustannuksilla vähennettynä. Lainat julkishallintoyhteisöiltä luovat mahdollisen korkoedun. Lainojen käypä arvo määritetään diskonttaamalla lainojen arvioidut tulevaisuuden rahavirrat nykyhetken käyttämällä lisäluo-

ton 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.

**RAHOITUSVELAT**

EUR miljoonaa	Valuutta	Käypä arvo	Lopullinen eräpäivä	Kirjanpitoarvo	
				2020	2019
<b>Lainaaja</b>					
Business Finland - Valtionkonttori 1	EUR	0,3	13.03.2023	0,2	0,3
Business Finland - Valtionkonttori 2	EUR	0,4	31.08.2023	0,4	0,4
<b>Yhteensä</b>		<b>0,7</b>		<b>0,6</b>	<b>0,7</b>

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
<b>Pitkäaikaiset velat</b>		
Velat julkishallintoyhteisöiltä	0,5	0,5
<b>Pitkäaikaiset velat yhteensä</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
<b>Lyhytaikaiset velat</b>		
Velat julkishallintoyhteisöiltä	0,1	0,2
<b>Lyhytaikaiset velat yhteensä</b>	<b>0,1</b>	<b>0,2</b>
<b>Lainat yhteensä</b>	<b>0,6</b>	<b>0,7</b>

## 5.5 VUOKRASOPIMUSVELAT

Konsernilla on vuokrasopimusveloiksi luokiteltavia vuokrasopimuksia koneista, kalustosta sekä toimitiloista. Vuokrasopimusten ehdot on neuvoteltu sopimuskohtaisesti ja vaihtelevat tapauskohtaisesti.

### TILINPÄÄTÖKSEN LAADINTAPERIAATE

#### VUOKRASOPIMUSVELAT

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

Vuokrasopimuksista on kirjattu käyttöoikeusomaisuuserä ja vastaava vuokrasopimusvelka sillä hetkellä, kun konserni saa kohdeomaisuuserän käytettäväksi. Vuokrasopimuksesta kirjattavat varat ja velat on kirjattu nykyarvoon. Vuokrasopimusvelat sisältävät kiinteät vuokramaksut (mukaan lukien kiinteät maksut), jäännösarvotakuiden perusteella odotettavissa olevat maksut sekä osto-option toteutushinnan, mikäli on kohtuullisen varmaa, että kyseinen optio tullaan käyttämään. Tämän lisäksi sopimukseen on kirjattu ennaikaisesta vuokran purkamisesta aiheutuva sanktio. Vuokramaksut on diskontattu käyttämällä sopimuksen sisäistä korkoa diskonttokorkona, mikäli se on määriteltävissä, tai lisäluoton korolla. Tiettyjen kiinteistövuokrasopi-

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

musten 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 hankintamenoon huomioiden vuokrasopimusvelan alkuperäinen arvostaminen, vuokrasopimuksen alkamishetken mennessä maksetut vuokramaksut, alkuvaiheen välittömät menot ja ennallistamisvelvoitteesta aiheutuvat menot.

Vuokramaksut on jaettu rahoituskuluun sekä vuokrasopimusvelan takaisinmaksuun. Rahoituskulu on kohdistettu vuokra-ajalle siten, että kulun määrä jokaisella kaudella vastaa saman suuruista korkoprosenttia jäljellä olevalle vuokrasopimusvelalle. Käyttöoikeusomaisuuserä poistetaan tasapoistoin joko omaisuususerän taloudellisen vaikutusajan tai vuokra-ajan mukaisesti sen mukaan, kumpi edellä mainituista ajanjaksoista on lyhyempi. Vuokravelan lyhennykset esitetään osana rahoitustoimintojen rahavirtoja yhtiön rahavirtalaskelmalla.

## VUOKRASOPIMUKSET

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
<b>Käyttöoikeusomaisuuserät</b>		
Rakennukset	3,0	3,9
<b>Käyttöoikeusomaisuuserät yhteensä</b>	<b>3,0</b>	<b>3,9</b>
<b>Vuokrasopimusvelat</b>		
Lyhytaikaiset	1,1	1,0
Pitkäaikaiset	2,1	3,2
<b>Vuokrasopimusvelat yhteensä</b>	<b>3,2</b>	<b>4,1</b>
<b>Sisältyvät tuloslaskelman eriin</b>		
Poistot	1,1	1,1
Rahoituskulut	0,1	0,2
Arvoltaan vähäisiä omaisuususeriä koskeviin vuokrasopimukseen liittyvät kulut	0,5	0,8
<b>Sisältyvät tuloslaskelman eriin yhteensä</b>	<b>1,7</b>	<b>2,1</b>
<b>Vuokrasopimuksista johtuva lähtevä rahavirta yhteensä</b>	<b>1,2</b>	<b>1,2</b>

## 5.6 RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

Yhtiön rahoitustuotot koostuvat pääasiassa yhtiön pankkitalletusten korkotuotoista sekä valuuttakurssi-voitoista. Rahoituskulut koostuvat pääosin Business Finlandin myöntämien lainojen korkokuluista, pankki-

kuluista ja valuuttakurssitappioista. Muut rahoituskulut ovat talletuspalkkioita sekä vakuusmaksuja. Muut rahoituskulut eivät ole yhtiön kannalta merkittäviä.

### RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>Korkotuotot ja muut rahoitustuotot</b>		
Korkotuotot	0,0	0,0
Valuuttakurssivoitot	0,0	0,1
<b>Korkotuotot ja muut rahoitustuotot yhteensä</b>	<b>0,0</b>	<b>0,1</b>
<b>Korkokulut ja muut rahoituskulut</b>		
Korkokulut	-0,2	-0,2
Valuuttakurssitappiot	-0,3	-0,1
<b>Korkokulut ja muut rahoituskulut yhteensä</b>	<b>-0,5</b>	<b>-0,3</b>
<b>Rahoituserät, netto</b>	<b>-0,5</b>	<b>-0,2</b>

### LAADINTAPERIAATTEET

#### RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

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

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

## 5.7 TYÖSUHDE-ETUUKSISTA AIHEUTUVAT VELVOITTEET

Työsuhde-etuuksiin sisältyvät lyhytaikaiset työsuhde-etuudet, irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet sekä työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet. Lyhytaikaiset työsuhde-etuudet sisältävät mm. palkat ja luontaisedut, vuosilomat ja bonukset. Yhtiöllä on myös useita optio-ohjelmia, joiden kulut kirjataan henkilöstökuluina osakeperusteisten maksujen käsittelyperiaatteiden mukaisesti. Edellä mainitut

etuudet luokitellaan maksupohjaisiin ja etuus pohjaisiin etuuksiin. Konsernilla ei ole etuus pohjaisia eläkejärjestelyitä. Irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet tarkoittavat etuuksia, jotka syntyvät irtisanomisesta eivätkä työsuorituksesta. Työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet koostuvat työsuhteen jälkeen maksettavista etuuksista esim. terveydenhoidosta.

### LAADINTAPERIAATTEET

#### TYÖSUHDE-ETUUKSET

Lyhytaikaisista työsuhde-etuuksista syntyneet velat kirjataan muihin velkoihin ja ne arvostetaan määrään, jota odotetaan maksettavan, kun velat suoritetaan. Konsernilla on käytössä maksuperusteinen eläkejärjestelmä, jossa se maksaa kiinteitä maksuja erilliseen rahastoon ilman lakisääteisiä tai

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

### TYÖSUHDE-ETUUKSISTA AIHEUTUVAT KULUT

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

Osakeperusteiset maksut löytyvät liitetietojen kohdasta 5.3.



**TYÖSUHDE-ETUUKSISTA AIHEUTUVAT KULUT TOIMINTOKOHTAISESTI**

EUR miljoonaa	2020	2019
Tuotekehitys	1,6	2,5
Myynti ja markkinointi	2,4	2,6
Hallinto	1,7	1,4
<b>Yhteensä</b>	<b>5,8</b>	<b>6,5</b>

**YLEISTÄ TIETOA HENKILÖSTÖSTÄ**

Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä	2020	2019
Tuotekehitys	60	75
Myynti ja markkinointi	34	18
Hallinto	14	13
<b>Yhteensä</b>	<b>109</b>	<b>106</b>
<b>Henkilöstö 31.12.</b>	<b>104</b>	<b>107</b>

**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 julkaisemia valuuttakursseja valuuttamuuntoon.

**RAHAT JA PANKKISAAMISET**

EUR miljoonaa	31.12.2020	31.12.2019
Rahat ja pankkisaamiset	4,3	7,7
<b>Yhteensä</b>	<b>4,3</b>	<b>7,7</b>

## 6. Muut liitetiedot

### TÄSSÄ OSIOSSA

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

### 6.1 LÄHIPIIRITAPAHTUMAT

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

### LÄHIPIIRISAAMISTEN JA -VELKOJEN AVOIMET SALDOT

EUR miljoonaa	2020	2019
Liiketoimet hallitusten jäsenten tai heidän edustamiensa yhteisöjen kanssa:	-	-
Lisenssimaksut ja markkinointi	2,4	2,0
Muut	0,3	-

### LÄHIPIIRITRANSAKTIOIDEN SALDOT

EUR miljoonaa	2020	2019
Lainat hallituksen jäseniltä	-	-
Laina toimitusjohtajalle	0,3	0,0
Muut ostovelat lähipiiriläisille	0,8	0,7

Lähipiiritapahtumat sisältävät tavanomaisia liiketoimia lisenssiosapuolten kanssa (AMC). Liiketoimet ovat Next Gamesin liiketoimintamallissa tavanomaisia ja noudattavat markkinaehtoja. Johdon palkitsemista koskevat tiedot on esitetty liitetietojen kohdassa 6.4. Toimitusjohtajalle myönnettiin osana kannustinjärjestelmää lähipiirilaina vuonna 2019. Yhtiöllä on tilinpäätöshetkellä 0,3 miljoonan euron suuruinen lainasaaminen yhtiön toimitusjohtajalta. Lainaa on lyhennetty tammikuussa 2021 0,1 miljoonalla eurolla. Lainan vuosittaiset takaisinmaksut alkavat 1.12.2024. Lainan vuosittainen korko on 12 kuukauden Euribor-korko lisätynä 1,6 %. Lainalle on saatu turvaava vakuus.

## 6.2 VASTUUSITOUMUKSET JA EHDOLLISET VELAT

Next Gamesillä oli valtion kokonaan omistaman erityisrahoitusyhtiö Finnveran 70 % antama takaus rahoituslaitoksen myöntämään kolmen miljoonan euron tililimiitille. Tililimiitti ja siihen liittyvä takaus erääntyi kesäkuussa 2020.

### SITOUMUKSET JA EHDOLLISET VELAT

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>Vakuudelliset lainat</b>		
Lainat	-	-
Vakuudet	-	1,0
<b>Vuokravastuut vähäarvoisista omaisuuseristä</b>	<b>0,7</b>	<b>0,9</b>
Vuoden sisällä erääntyvät	0,3	0,4
Myöhemmin erääntyvät	0,4	0,5

## 6.3 TULOVEROT

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

### LAADINTAPERIAATTEET

#### TULOVEROT

Tuloverot kirjataan tuloslaskelmaan, elleivät ne liity suoraan omaan pääomaan tai muihin laajan tuloksen eriin kirjattuihin eriin, jolloin ne kirjataan 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 liitetietojen kohdasta 3.4.

### KESKEISET HARKINTAAN PERUSTUVAT RATKAISUT JA ARVIOT

#### TULOVEROT

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot liittyen laskennallisiin verosaamisiin löytyvät liitetiedosta 3.4.

**TULOVEROT**

EUR miljoonaa	2020	2019
Tilikauden verotettavaan tuloon perustuvat verot	-	-
Muut välittömät verot	-	-0,1
Verot edellisiltä kausilta	-	-
<b>Yhteensä</b>	<b>-</b>	<b>-0,1</b>
Laskennalliset verot		
Laskennallisten verosaamisten muutos	-0,0	-0,2
Laskennallisten verovelkojen muutos	0,3	-0,2
<b>Laskennallisten verojen muutos yhteensä</b>	<b>0,2</b>	<b>-0,4</b>
<b>Tuloverot yhteensä</b>	<b>0,2</b>	<b>-0,5</b>

**TULOVEROJEN TÄSMÄYTYS**

EUR miljoonaa	2020	2019
Tulos ennen veroja	-4,1	-7,8
Verot laskettuna emoyhtiön verokannalla (20 %)	0,8	1,6
Osakeperusteiset palkitsemisjärjestelykulut, verovaikutus	-0,1	-0,1
Verotuksessa vähennyskelvottomat kulut	-0,1	-0,1
Verotuksessa vähentämättömät poistot	0,1	-0,4
Tilikauden tappioista kirjaamattomat laskennalliset verosaamiset	-0,5	-1,3
Muut oikaisut	-	-
Osuus osakkuusyhtiön tuloksesta, netto	0,0	0,0
Muut välittömät verot	-	-0,1
<b>Tuloverot yhteensä</b>	<b>0,2</b>	<b>-0,5</b>

Konsernin tuloslaskelmaan merkityn verokulun ja Suomen verokannalla (20 % molemmilla 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

EUR miljoonaa	2020	2019
<b>Toimitusjohtajan palkitseminen (maksuperusteinen)</b>		
Palkka, muut palkkiot ja etuudet <sup>1,2 &amp; 4</sup>	0,2	0,2
Eläkekulut – maksuperusteinen järjestelmä <sup>3</sup>	0,0	0,0
<b>Yhteensä</b>	<b>0,2</b>	<b>0,3</b>
<b>Johtoryhmän palkitseminen (pl. toimitusjohtaja, maksuperusteinen)</b>		
Palkka, muut palkkiot ja etuudet <sup>1,2 &amp; 4</sup>	0,7	0,6
Eläkekulut – maksuperusteinen järjestelmä <sup>3</sup>	0,1	0,1
<b>Yhteensä</b>	<b>0,8</b>	<b>0,7</b>
<b>Hallituksen saamat palkkiot (maksuperusteinen)</b>	<b>0,1</b>	<b>0,2</b>
<b>Kohdistetut osakeperusteiset maksut <sup>5</sup></b>	<b>0,0</b>	<b>0,0</b>
<b>Johto ja hallitus yhteensä</b>	<b>1,2</b>	<b>1,2</b>

Toimitusjohtaja on oikeutettu lakisääteiseen eläkkeeseen, ja eläkeikä määräytyy työntekijöiden eläkelainsäädännön mukaan. Toimitusjohtajan työsopimuksen irtisanomisaika on kuusi kuukautta, ja toimitusjohtaja on oikeutettu palkkaan ja suorituspalkkioon irtisanomisaajan 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 irtisanomisaajan palkan lisäksi hänelle maksetaan 12 kuukauden peruspalkkaa vastaava irtisanomiskorvaus. Jos toimitusjohtaja irtisanoutuu yhtiön palveluksesta irtisanomisaajan palkan lisäksi maksetta-  
vaa irtisanomiskorvausta ei makseta.

- 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.) Optioetuudet eivät ole luonteeltaan rahallisia korvauksia konsernilta johdolle, vaan verotettava etuus lasketaan erotuksena option merkintähinnan ja osakkeen markkinahinnan välillä merkintähetkellä. Erotuksesta muodostuu verotettava etuus Suomen verolainsäädännön mukaisesti. Todellinen rahallinen etu on tuntematon ja muodostuu tulevaisuudessa osakkeen myynnin yhteydessä. Optioetuudet perustuvat ohjelmiin, jotka ovat laskettu liikkeelle 2014–2020 välisellä ajalla. Option merkintä, eli verotettavan edun muodostuminen johdon jäsenelle, ei vaikuta konsernin rahavirtoihin eikä tulokseen.
- 5.) Johtoon kohdistuvat osakeperusteiset maksut kirjataan tulokseen kuluksi kunkin optio-ohjelman mukaiselle ansaintajaksolle.

## 6.5 TAPAHTUMAT TILIKAUDEN PÄÄTTYMISEN JÄLKEEN

Ei olennaisia tilikauden päättymisen jälkeisiä tapahtumia.

# EMOYHTIÖN TILINPÄÄTÖS

## EMOYHTIÖN TULOSLASKELMA

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>LIKEVAIHTO</b>	<b>27 181 654,80</b>	<b>34 701 207,95</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	700 276,32	11 166,08
<b>Materiaalit ja palvelut</b>		
Ulkopuoliset palvelut	-17 274 818,73	-26 498 918,02
<b>Materiaalit ja palvelut yhteensä</b>	<b>-17 274 818,73</b>	<b>-26 498 918,02</b>
<b>Henkilöstökulut</b>		
Palkat ja palkkiot	-7 159 051,30	-6 768 487,40
Henkilösivukulut		
Eläkekulut	-1 127 436,97	-1 106 975,72
Muut henkilösivukulut	-182 229,11	-203 501,03
<b>Henkilöstökulut yhteensä</b>	<b>-8 468 717,38</b>	<b>-8 078 964,15</b>
<b>Poistot ja arvonalentumiset</b>		
Suunnitelman mukaiset poistot	-2 166 850,45	-2 842 256,20
<b>Poistot ja arvonalentumiset yhteensä</b>	<b>-2 166 850,45</b>	<b>-2 842 256,20</b>
Liiketoiminnan muut kulut	-5 883 502,08	-6 611 982,36

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>LIKEVOITTO (-TAPPIO)</b>	<b>-5 911 957,52</b>	<b>-9 319 746,70</b>
<b>Rahoitustuotot ja -kulut</b>		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Muilta	17 228,59	127 792,08
Arvonalentumiset pysyvien vastaavien sijoituksista	-62 605,40	0,00
Korkokulut ja muut rahoituskulut		
Muille	-398 561,86	-136 613,27
<b>TULOS ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA</b>	<b>-6 355 896,19</b>	<b>-9 328 567,89</b>
<b>Tuloverot</b>		
Tilikauden verot	0,00	-128 713,88
<b>TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)</b>	<b>-6 355 896,19</b>	<b>-9 457 281,77</b>



**EMOYHTIÖN TASE**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>VASTAAVAA</b>		
<b>PYSYVÄT VASTAAVAT</b>		
<b>Aineettomat hyödykkeet</b>		
Aineettomat oikeudet	1 272 436,98	1 959 068,81
Muut aineettomat hyödykkeet	1 487 624,07	2 506 473,68
<b>Aineettomat hyödykkeet yhteensä</b>	<b>2 760 061,05</b>	<b>4 465 542,49</b>
<b>Aineelliset hyödykkeet</b>		
Koneet ja kalusto	161 711,29	215 615,29
<b>Aineelliset hyödykkeet yhteensä</b>	<b>161 711,29</b>	<b>215 615,29</b>
<b>Sijoitukset</b>		
Osuudet saman konsernin yrityksissä	27 500,00	27 500,00
Muut osakkeet ja osuudet	0,00	62 605,40
<b>Sijoitukset yhteensä</b>	<b>27 500,00</b>	<b>90 105,40</b>
<b>PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ</b>	<b>2 949 272,34</b>	<b>4 771 263,18</b>

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>VAIHTUVAT VASTAAVAT</b>		
<b>Pitkäaikaiset saamiset</b>		
Lainasaamiset	321 729,05	23 129,94
Muut saamiset	395 200,00	395 200,00
Siirtosaamiset	343 199,00	692 479,29
Laskennalliset verosaamiset	2 849 791,40	2 849 791,40
<b>Pitkäaikaiset saamiset yhteensä</b>	<b>3 909 919,45</b>	<b>3 960 600,63</b>
<b>Lyhytaikaiset saamiset</b>		
Myyntisaamiset	1 508 045,72	2 891 896,72
Lainasaamiset	0,00	1 640,07
Muut saamiset	128 540,36	156 863,78
Siirtosaamiset	2 281 295,68	2 194 745,21
<b>Lyhytaikaiset saamiset yhteensä</b>	<b>3 917 881,76</b>	<b>5 245 145,78</b>
Rahat ja pankkisaamiset	4 311 872,52	7 667 289,60
<b>VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ</b>	<b>12 139 673,73</b>	<b>16 873 036,01</b>
<b>VASTAAVAA YHTEENSÄ</b>	<b>15 088 946,07</b>	<b>21 644 299,19</b>

**EMOYHTIÖN TASE**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>VASTATTAVAA</b>		
<b>OMA PÄÄOMA</b>		
Osakepääoma	80 000,00	80 000,00
Muut rahastot		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 428 663,05	61 409 603,21
Muut rahastot yhteensä	61 428 663,05	61 409 603,21
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-47 572 952,98	-38 115 671,21
Tilikauden voitto (tappio)	-6 355 896,19	-9 457 281,77
<b>OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ</b>	<b>7 579 813,88</b>	<b>13 916 650,23</b>
<b>VIERAS PÄÄOMA</b>		
<b>Pitkäaikainen vieras pääoma</b>		
Lainat rahoituslaitoksilta	553 250,00	553 250,00
<b>Pitkäaikainen vieras pääoma yhteensä</b>	<b>553 250,00</b>	<b>553 250,00</b>
<b>Lyhytaikainen vieras pääoma</b>		
Lainat rahoituslaitoksilta	109 750,00	176 750,00
Saadut ennakot	1 193 688,55	954 614,01
Ostovelat	2 034 806,85	3 672 513,85
Velat saman konsernin yrityksille	18 939,61	25 746,89
Muut velat	224 004,56	144 265,66
Siirtovelat	3 374 692,62	2 200 508,55
<b>Lyhytaikainen vieras pääoma yhteensä</b>	<b>6 955 882,19</b>	<b>7 174 398,96</b>
<b>VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ</b>	<b>7 509 132,19</b>	<b>7 727 648,96</b>
<b>VASTATTAVAA YHTEENSÄ</b>	<b>15 088 946,07</b>	<b>21 644 299,19</b>

**EMOYHTIÖN RAHOITUSLASKELMA**

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>Liiketoiminnan rahavirta</b>		
Tulos (tappio) ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-6 355 896,19	-9 328 567,89
Oikaisut:		
Suunnitelman mukaiset poistot	2 166 850,44	2 842 256,20
Pysyvien vastaavien arvonalentumiset	62 605,40	0,00
Realisoitumattomat kurssivoitot ja -tappiot	293 544,65	-71 456,54
Muut tuotot ja kulut joihin ei liity maksua	-95 297,85	-326 273,22
Rahoitustuotot ja -kulut	62 806,82	96 885,41
<b>Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta</b>	<b>-3 865 386,73</b>	<b>-6 787 156,04</b>
<b>Käyttöpääoman muutos:</b>		
Lyhytaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	1 310 083,81	189 783,07
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	-302 606,50	-300 817,15
<b>Käyttöpääoman muutos yhteensä:</b>	<b>1 007 477,31</b>	<b>-111 034,08</b>
<b>Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja</b>	<b>-2 857 909,42</b>	<b>-6 898 190,12</b>
Maksetut korot ja maksut muista liiketoiminnan rahoituskuluista	-72 814,62	-97 349,59
Saadut korot liiketoiminnasta	252,98	386,79
Maksetut välittömät verot	0,00	-125 927,45

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>Liiketoiminnan rahavirta (A)</b>	<b>-2 930 471,06</b>	<b>-7 121 080,37</b>
<b>Investointien rahavirta</b>		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	0,00	-335 775,77
<b>Investointien rahavirta (B)</b>	<b>0,00</b>	<b>-335 775,77</b>
<b>Rahoituksen rahavirta</b>		
Maksullinen oman pääoman lisäys	11 242,93	8 072 418,29
Lyhytaikaisten lainojen takaisinmaksut	-67 000,00	-45 000,00
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista <sup>1</sup>	-50 662,50	-297 472,22
<b>Rahoituksen rahavirta (C)</b>	<b>-106 419,57</b>	<b>7 729 946,07</b>
Valuuttakurssien vaikutus rahavaroihin	-318 526,45	88 059,93
<b>Rahavarojen muutos</b>	<b>-3 355 417,08</b>	<b>361 149,86</b>
Rahavarat tilikauden alussa	7 667 289,60	7 306 139,74
Rahavarat tilikauden lopussa	4 311 872,52	7 667 289,60

1.) 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 hankintamenoonsa 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.

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

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

### Ostettujen palveluiden sisältö ja kuvaus

Yhtiön ostettuihin palveluihin kuuluvat pelien 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 aiempina tilikausina muihin aineettomiin hyödykkeisiin. Aktivoidut listautumiskulut koostuvat laki- ja konsultointipalveluista, pankin veloituksista sekä vakuutusmaksuista. Johto on arvioinut listautumisen vaikuttavan positiivisesti yhtiön tulevien vuosien tulonodotuksiin. Näin ollen kulut ovat aktivoitu ja ne kirjataan poistosuunnitelman mukaisesti kuluksi vaikutusaikanaan.

### Ulkopuoliset palvelut

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

**TULOSLASKELMAA KOSKEVAT LIITETIEDOT**

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>Liikevaihto</b>		
<b>Liikevaihto toimialoittain</b>		
Peliliiketoiminta	27 181 654,80	34 701 207,95
<b>Liikevaihto markkina-alueittain</b>		
Pohjois-Amerikka	13 223 828,43	16 656 579,82
EU	7 977 348,78	9 716 338,23
Suomi	173 052,27	347 012,08
Muut	5 807 425,32	7 981 277,83
<b>Liiketoiminnan muut tuotot</b>		
Saadut avustukset	673 099,32	0,00
Muiden aineettomien ja aineellisten hyödykkeiden myyntituotot	3 066,93	9 112,00
Muut	24 110,07	2 054,08
<b>Yhteensä</b>	<b>700 276,32</b>	<b>11 166,08</b>

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>Liiketoiminnan muut kulut</b>		
Markkinointikulut	137 418,20	235 166,36
Ulkopuoliset kehitys- ja testauskulut	753 544,62	868 996,03
Laite- ja ohjelmistokulut	1 720 990,81	2 206 232,54
Laki- ja konsultointikulut	786 497,90	789 829,44
Matkakulut	25 756,23	200 984,45
Toimitilakulut	1 647 104,85	1 582 285,68
Muut kulut	812 189,42	728 487,86
<b>Yhteensä</b>	<b>5 883 502,03</b>	<b>6 611 982,36</b>
<b>Tilintarkastajan palkkiot</b>		
Lakisääteinen tilintarkastus	87 991,71	80 361,00
Tilintarkastuslain 1.1,2 §:ssä tarkoitetut toimeksiannot	1 905,00	4 625,00
Veroneuvonta	7 691,00	0,00
Muut palvelut	7 062,50	31 251,50
<b>Yhteensä</b>	<b>104 650,21</b>	<b>116 237,50</b>

Tilikauden 2020 tilintarkastajan palkkiot sisältävät sekä edelliselle tilintarkastajalle (PricewaterhouseCoopers Oy) että nykyiselle tilintarkastajalle (Deloitte Oy) maksetut palkkiot. Deloitte Oy on toiminut yhtiön tilintarkastajana yhtiökokouksesta 27.5.2020 lähtien.

**LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ**

EUR	1.1.-31.12.2020	1.1.-31.12.2019
<b>Henkilöstön lukumäärä keskimäärin</b>	109	106
<b>Johdon palkat ja palkkiot (maksuperusteinen)</b>		
Toimitusjohtaja	202 170,32	236 430,97
Hallituksen jäsenet	144 000,00	176 500,00
		<b>Optio-oikeudet</b>
<b>EUR</b>		<b>31.12.2020</b>
<b>Johdon optiot</b>		
Petri Niemi, hallituksen puheenjohtaja		1 400
Xenophon Lategan, hallituksen jäsen		31 500
Teemu Huuhtanen, toimitusjohtaja		193 344
Saara Bergström, johtoryhmän jäsen		180 726
Annina Salvén, johtoryhmän jäsen		171 084
Kalle Hiitola, johtoryhmän jäsen		1 400
Ioannis Alexopoulos, johtoryhmän jäsen		36 495
Joonas Laakso, johtoryhmän jäsen		22 293
Matias Ärje, johtoryhmän jäsen		24 999
<b>Yhteensä</b>		<b>663 241</b>

Optio-ohjelmista lisää informaatiota toimintakertomuksessa.

**TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt</b>		
<b>Aineettomat oikeudet</b>		
Hankintameno 1.1.	3 657 107,26	3 340 748,59
Lisäykset	407 465,00	316 358,67
Hankintameno 31.12.	4 064 572,26	3 657 107,26
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	1 698 038,45	600 789,53
Tilikauden poisto	1 094 096,83	1 097 248,92
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	2 792 135,28	1 698 038,45
Kirjanpitoarvo 31.12.	1 272 436,98	1 959 068,81



**TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Muut aineettomat hyödykkeet</b>		
Hankintameno 1.1.	7 275 052,78	6 907 500,96
Lisäykset	0,00	367 551,82
Hankintameno 31.12.	7 275 052,78	7 275 052,78
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	4 768 579,10	3 095 443,54
Tilikauden poisto	1 018 849,61	1 673 135,56
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	5 787 428,71	4 768 579,10
Kirjanpitoarvo 31.12.	1 487 624,07	2 506 473,68

Tilikaudella 2017 muihin aineettomiin hyödykkeisiin aktivoitujen listautumiskulujen hankintameno on ollut 2 705 209,25 euroa, josta on kirjattu poistoja tilikaudella 2020: 150 292,41 euroa (2019: 901 736,40 euroa).

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Kone- ja kalusto</b>		
Hankintameno 1.1.	579 787,35	579 787,35
Hankintameno 31.12.	579 787,35	579 787,35
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 1.1.	364 172,06	292 300,34
Tilikauden poisto	53 904,00	71 871,72
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset 31.12.	418 076,06	364 172,06
Kirjanpitoarvo 31.12.	161 711,29	215 615,29
<b>Osuudet saman konsernin yrityksissä</b>		
Hankintameno 1.1.	27 500,00	27 500,00
Hankintameno 31.12.	27 500,00	27 500,00
Kertyneet arvonalentumiset 1.1.	0,00	0,00
Kertyneet arvonalentumiset 31.12.	0,00	0,00
Kirjanpitoarvo 31.12.	27 500,00	27 500,00

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Muut osakkeet ja osuudet</b>		
Hankintameno 1.1.	1 073 968,91	1 073 968,91
Hankintameno 31.12.	1 073 968,91	1 073 968,91
Kertyneet arvonalentumiset 1.1.	1 011 363,51	1 011 363,51
Arvonalentumiset	62 605,40	0,00
Kertyneet arvonalentumiset 31.12.	1 073 968,91	1 011 363,51
Kirjanpitoarvo 31.12.	0,00	62 605,40

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

#### OMISTUKSET MUISSA YRITYKSISSÄ

	31.12.2020
<b>Konserniyritykset</b>	
Next Games GmbH	100 % omistus
Kaikki konserniyhtiöt on yhdistelty emoyhtiön konsernitilinpäätökseen.	
<b>Osakkuusyrietykset</b>	
Armada Interactive Oy (asetettu konkurssiin 22.9.2020)	11,79 % omistus
Osakkuusyhtiö on yhdistelty emoyhtiön konsernitilinpäätökseen. Next Games Oy:llä on ollut huomattava vaikutusvalta osakkuusyhtiön liiketoiminnan ja rahoituksen johtamisessa.	

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Siirtosaamiset</b>		
<b>Pitkäaikainen</b>		
Ennakkomaksut	340 924,00	692 475,00
Muut	2 275,00	4,29
<b>Lyhytaikainen</b>		
Avustussaamiset	256 704,32	0,00
Ennakkomaksut ja markkinointikulujaksotukset	1 697 380,56	1 669 522,01
Jaksotetut myynnin kulut	326 977,80	482 482,20
Muut	233,00	42 741,00
<b>Yhteensä</b>	<b>2 624 494,68</b>	<b>2 887 224,50</b>

#### Laskennalliset verot

Taseeseen merkityt laskennalliset verosaamiset emoyhtiön tappioista ovat yhteensä 2 849 791,40 euroa. Laskennallisten verosaamisten kirjaus perustuu johdon varovaisuutta noudattaen tekemään arvioon, että yhtiö kykenee tulevaisuudessa hyödyntämään verotuksellisiin tappioihin liittyvän veroedun. Tappiot vanhenevat vuosina 2023–2030.

**TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Oma pääoma</b>		
Osakepääoma 1.1.	80 000,00	80 000,00
Osakepääoma 31.12.	80 000,00	80 000,00
<b>Sidottu oma pääoma yhteensä 31.12.</b>	<b>80 000,00</b>	<b>80 000,00</b>
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 1.1.	61 409 603,21	53 335 359,79
Osakeanti	0,00	7 996 649,80
Optioikeuksiin perustuva osakeanti	19 059,84	77 593,62
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 31.12.	61 428 663,05	61 409 603,21
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-47 572 952,98	-38 115 671,21
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-47 572 952,98	-38 115 671,21
Tilikauden voitto (tappio)	-6 355 896,19	-9 457 281,77
<b>Vapaa oma pääoma yhteensä 31.12.</b>	<b>7 499 813,88</b>	<b>13 836 650,23</b>
<b>Oma pääoma yhteensä 31.12.</b>	<b>7 579 813,88</b>	<b>13 916 650,23</b>
<b>Konsernivetat</b>		
Muut velat	18 939,61	25 746,89
<b>Siirtovelat</b>		
Myynnin suorien kulujen jaksotus	988 201,00	514 297,00
Henkilöstökulut	1 632 431,62	962 264,59
Muut	754 060,00	723 946,96
<b>Yhteensä</b>	<b>3 374 692,62</b>	<b>2 200 508,55</b>

**VAKUUKSET JA VASTUUSITOUMUKSET**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Leasingvuokrasopimusvastuut</b>		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	347 114,12	398 491,39
Myöhemmin maksettavat	353 951,77	532 726,62
<b>Yhteensä</b>	<b>701 065,88</b>	<b>931 218,01</b>

**Toimitiloihin liittyvät vakuudet ja vastuut**

Yhtiö on maksanut toimitiloihin liittyviä vuokravakuuksia 395 200 euroa (pitkäaikaiset muut saamiset).

EUR	2020	2019
<b>Vuokravastuut (ei sisällä 24 % arvonlisäveroa)</b>		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	1 390 471,56	1 388 700,12
Myöhemmin maksettavat	2 549 197,86	3 934 650,34
<b>Yhteensä</b>	<b>3 939 669,42</b>	<b>5 323 350,46</b>

**Kiinteistöinvestoinnit**

Yhtiö on velvollinen tarkistamaan vuonna 2018 valmistuneesta kiinteistöinvestoinnista tekemiään arvonlisäverovähennyksiä, jos kiinteistön verollinen käyttö vähenee tarkistuskauden aikana. Vastuun enimmäismäärä on 278 418,19 euroa ja viimeinen tarkistusvuosi on 2027.

**Tililuottosopimukset**

Yhtiöllä oli kesäkuuhun 2020 asti voimassa 3 000 000,00 euron tililuottolimiitti, jonka vakuudeksi oli annettu 1 000 000,00 euron yrityskiinnitys. Limiitti ei ollut käytössä edellisen tilikauden päättyessä 31.12.2019.

**Muut vastuut**

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

**LASKELMA JAKOKELPOISESTA OMASTA PÄÄOMASTA**

EUR	31.12.2020	31.12.2019
<b>Jakokelpoinen oma pääoma yhteensä</b>	<b>7 499 813,88</b>	<b>13 836 650,23</b>
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	61 428 663,05	61 409 603,21
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-47 572 952,98	-38 115 671,21
Tilikauden voitto (tappio)	-6 355 896,19	-9 457 281,77

**LÄHIPIIRITIEDOT**

Yhtiöllä on ollut tilikauden aikana liiketoimia lähipiirin kanssa 2 356 930,24 eurolla (2019: 1 991 161,10 euroa). Lähipiiriliiketoimet koostuvat lisenssikuluista sekä hankituista markkinointipalveluista.

Yhtiön lähipiiriin kuuluminen edellyttää kykyä käyttää määräysvaltaa tai huomattavaa vaikutusvaltaa yhtiön taloutta ja liiketoimintaa koskevassa päätöksenteossa. Vuoden 2020 aikana yhtiö on käynyt kauppaa yhden sellaisen tahon kanssa, The Walking Dead lisenssihaltijan AMC:n kanssa.

Yhtiöllä on lisäksi tilinpäätöshetkellä 321 729,05 euron suuruinen lainasaaminen yhtiön toimitusjohtajalta. Lainaa on lyhennetty tammikuussa 2021 88 069,90 eurolla. Lainasopimuksen mukaiset vuosittaiset takaisinmaksut alkavat viimeistään 1.12.2024. Lainan vuosittainen korko on 12 kuukauden Euribor-korko lisätynä 1,6 %. Lainalle on saatu turvaava vakuus.

**COVID-19-PANDEMIA**

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

# Tilinpäätöksen ja toimintakertomuksen allekirjoitukset

Helsingissä 11.3.2021

Teemu Huuhtanen  
toimitusjohtaja

Petri Niemi  
hallituksen puheenjohtaja

Nicholas Seibert  
hallituksen jäsen

Peter Levin  
hallituksen jäsen

Jari Ovaskainen  
hallituksen jäsen

Elina Anckar  
hallituksen jäsen

Xenophon Lategan  
hallituksen jäsen



# Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Helsingissä 11.3.2021

Deloitte Oy  
Tilintarkastusyhteisö

Mikko Lahtinen  
KHT

# Tilintarkastuskertomus

Next Games Oyj:n yhtiökokoukselle

## TILINPÄÄTÖKSEN TILINTARKASTUS

### LAUSUNTO

Olemme tilintarkastaneet Next Games Oyj:n (y-tunnus 2536072-3) tilinpäätöksen tilikaudelta 1.1.–31.12.2020. Tilinpäätös sisältää konsernin laajan tuloslaskelman, taseen, laskelman oman pääoman muutoksista, rahavirtalaskelman ja liitetiedot, mukaan lukien yhteenveto merkittävimmistä tilinpäätöksen laatimisperiaatteista, sekä emoyhtiön tuloslaskelman, taseen, rahoituslaskelman ja liitetiedot.

Lausuntonamme esitämme, että

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

### LAUSUNNON PERUSTELUT

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

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

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

### TILINPÄÄTÖSTÄ KOSKEVAT HALLITUKSEN JA TOIMITUSJOHTAJAN VELVOLLISUUDET

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

riittävän kuvan Suomessa voimassa olevien tilinpäätöksen laatimista koskevien säännösten mukaisesti ja täyttää lakisääteiset vaatimukset. Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat myös sellaisesta sisäisestä valvonnasta, jonka ne katsovat tarpeelliseksi voidakseen laatia tilinpäätöksen, jossa ei ole väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvaa olennaista 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 var-

muustaso, mutta se ei ole tae siitä, että olennainen virheellisyys aina havaitaan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti suoritettavassa tilintarkastuksessa. Virheellisyksiä voi aiheutua väärinkäytöksestä tai virheestä, ja niiden katsotaan olevan olennaisia, jos niiden yksin tai yhdessä voisi kohtuudella odottaa vaikuttavan taloudellisiin päätöksiin, joita käyttäjät tekevät tilinpäätöksen perusteella.

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 kanalta 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 tilintarkastuskerto-

muksen 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 esittämistä, 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 konsernitalinpäätöksestä. Vastaamme konsernin tilintarkastuksen ohjauksesta, valvonnasta ja suorittamisesta. Vastaamme tilintarkastuslausunnosta yksin.

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

## MUUT RAPORTOINTIVELVOITTEET

### MUU INFORMAATIO

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

Tilinpäätöstä koskeva lausuntomme ei kata muuta informaatiota.

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

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

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

Helsingissä 11. päivänä maaliskuuta 2021

Deloitte Oy  
Tilintarkastusyhteisö

Mikko Lahtinen  
KHT

NEXT GAMES / VUOSIKERTOMUS 2020



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