



VUOSIKERTOMUS 2020

NITRO GAMES OY



NITRO

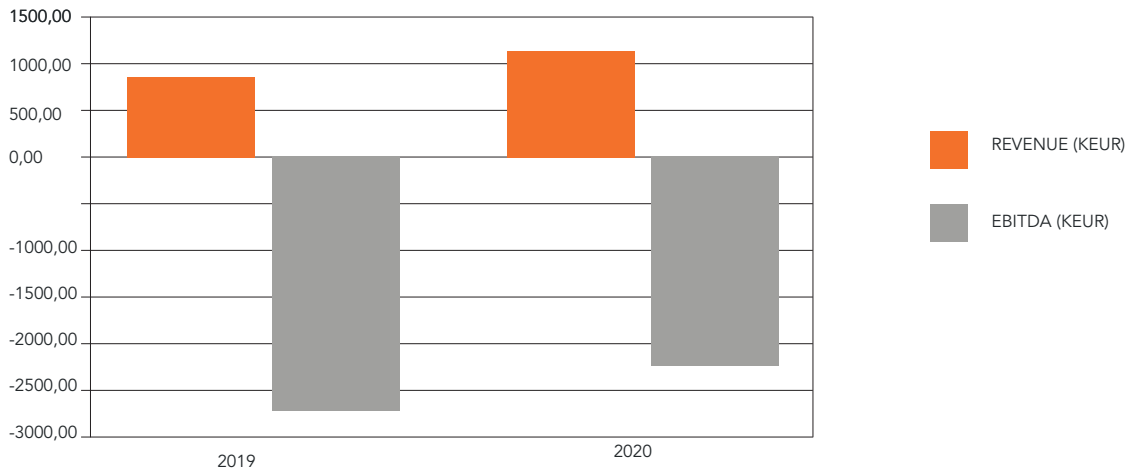
Sisällys

• Keskeiset tunnusluvut	3
• Kaksi studiota Suomessa	3
• Peliportfolio	3
• Osakekurssin kehitys	3
• Kohokohdat	4
• Toimitusjohtajan katsaus	5
 • NITRO GAMES LYHYESTI	 8
 • STRATEGIA JA LIIKETOIMINTAMALLI	 9
• Markkina	10
• Strategia ja tavoitteet	10
• Markkinaposition ja asiakkaat	10
• Liiketoimintamallit	11
• Teknologia ja prosessit	12
• Pelit ja portfolio	13
• Palveluliiketoimintaprojektit	14
• Vanhat projektit	14
• Tiimi	14
 • HALLINNOINTI JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ	 15
• Yhtiön hallinto lyhyesti	15
• Yhtiökokous	15
• Hallitus ja jäsenet	16
• Kuvaus hallituksen jäsenistä	17
• Johtoryhmä	18
• Tilintarkastus	20
• Lähipiiritapahtumat	20
• Sisäpiirihallinto	20
 • PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS	 21
• Hallituksen palkitseminen	21
• Optio-ohjelmat	21
• Osakkeenomistajille	21
• Toimintakertomus ja tilinpäätös	22



Keskeiset tunnusluvut

Liikevaihto ja tulos



Yllä oleva taulukko kuvaa liikevaihdon ja käyttökatteen (EBITDA) kehityksen 2019-2020

Kaksi studiota Suomessa



Kotkan toimisto
Juha Vainion Katu 2
48100 Kotka

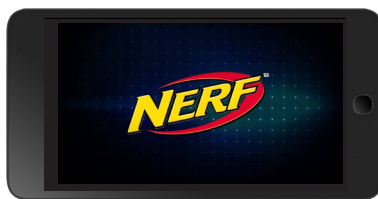


Helsingin toimisto
Kaisaniemenkatu 2b
00100 Helsinki

Peliportfolio



LOOTLAND



Osakekurssin kehitys

Tilikauden 2020 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 5,14 ja 15,42 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2020) oli 9,42 Ruotsin kruunua (SEK).

Kohokohdat

- Yhtiö keskittyi shooter-pelien kategoriaan mobiililaitelle
- Nordisk Games pääsijoittajaksi ja hallitukseen
- Kasvava kiinnostus B2B markkinassa
- Lootland pelikehityksessä vahvemman tiimin voimin
- Yksinoikeuslisenssi Hasbron Nerf brändiin ja uusi peliprojekti
- Uusi vielä julkistamaton peliprojekti
- Tiimi vahvistui avainhenkilöiden palkkauksella



“Nitro on jo onnistunut kerryttämään useita saavutuksia ja oppeja ensimmäisillä pelijulkaisuillaan, minkä ansiosta olemme hyvissä asemissa hyödyntämään shooter kategorian kasvua. Meillä on uniikki kilpailuetu, koska olemme riippumaton pelikehittäjä ja -julkaisija, mutta samalla kuitenkin kyvykäs toteuttamaan monimutkaisia reaaliaikamoninpelejä korkeilla tuotantoarvoilla. Tämän ja portfoliostrategiamme sekä uudelleen hyödynnettävän Nitro Platform teknologiamme avulla meillä on perusta rakentaa pitkän jänteen menestystä ja saavuttaa visiomme.

Tiimimme on osoittanut ammattitaitonsa onnistumalla kääntämään pandemian aiheuttaman uhan mahdollisuudeksi olla vahvempi ja parempi tiimi. Olemme parantaneet tehokkuuttamme ja sen tuloksena onnistuneet laajentamaan peliportfolioamme sekä julkistaneet ison IP lisenssin loppuvuodesta.”

Jussi Tähtinen
Toimitusjohtaja

A close-up portrait of Jussi Tähtinen, a man with short brown hair and a beard, wearing a grey sweater. He is looking directly at the camera with a slight smile. The background is dark and out of focus.

 Toimitusjohtajan katsaus
Jussi Tähtinen



Toimitusjohtajan katsaus

Hyvissä asemissa

Tiimimme on meille tärkein ja arvokkain asia Nitrossa. Olen ylpeä siitä miten navigoimme viime vuonna läpi globaalin COVID-19 pandemian. Siirryimme ripeästi etätyöskentelyyn ylläpitääksemme työntekijöidemme turvallisuuden ja hyvinvoinnin. Olemme onnistuneet vahvistamaan osaamistamme palkkaamalla avainhenkilöitä sekä käyttäneet ostopalveluja tehokkaasti näinä erikoisina aikoina. Tämä on ollut hyvä stressitesti kulttuurillemme ja johdon osaamiselle. Tiimimme on osoittanut ammattitaitonsa onnistumalla kääntämään pandemian aiheuttaman uhan mahdollisuudeksi olla vahvempi ja parempi tiimi. Olemme parantaneet tehokkuuttamme ja sen tuloksena onnistuneet laajentamaan peliportfolioitamme sekä julkistaneet ison IP lisenssin loppuvuodesta.

Visiomme on olla tunnustettu toimija shooter pelien kategoriassa mobiilipelimarkkinassa. Vuosi sitten raportissamme odotimme kasvua tässä kategoriassa. Nämä odotukset kasvoivat huomattavasti vuonna 2020. Shooter pelit olivat viidenneksi suurin kategoria mobiilimarkkinassa noin \$2.1 miljardin nettoliikevaih dolla (38% vuosittaisella kasvulla), ja useilla uusilla avauksilla. Tämän kasvavan kypsyyden johdosta olemme nähneet useiden skaalautuvien alakategorioiden syntyvän. Odotamme kategorian kasvavan jatkossa kiihtyvällä tahdilla.

Nitro on jo onnistunut kerryttämään useita saavutuksia ja oppeja ensimmäisillä pelijulkaisuillaan, minkä ansiosta olemme hyvissä asemissa hyödyntämään shooter kategorian kasvua. Meillä on uniikki kilpailuetu, koska olemme riippumaton pelikehittäjä ja -julkaisija, mutta samalla kuitenkin kyvykäs toteuttamaan monimutkaisia reaaliaikamoninpelejä korkeilla tuotantoarvoilla. Tämän ja portfoliostrategiamme sekä uudelleen hyödynnettävän Nitro Platform teknologiamme avulla meillä on perusta rakentaa pitkän jätteen menestystä ja saavuttaa visiomme.

Yksi suurimmista positiivisista muutoksia Nitrolle vuonna 2020 oli kun Nordisk Games liittyi pääomistajaksi ja mahdollisti tarvitsemamme tuen keskittyä pitkän jätteen strategiaan ja visioomme. Tämä antoi meille mahdollisuuden lopettaa sellaiset projektit joissa emme nähneet pitkän jätteen potentiaalia, ja mahdollisti keskittymisemme kaikkein lupaavimpiin peliprojekteihin.

2020 tuloksena meillä on nyt kolme uutta peliä portfoliossamme ja yli 40 konseptia MVP-prosessimme alkuvaiheessa. Saimme aikaan hyvä edistymistä Lootland kanssa vuoden toisella puoliskolla ja onnistuneen teknisen testauksen jälkeen suunnitteleme seuraavia askeleita vuodelle 2021. Jatkamme kurinalaista datavetoista toimintaamme ja validoimme edistymisemme askel askeleelta. Olemme innoissamme Lootlandin mahdollisuuksista vuodelle 2021 ja odotan pääsevämme laajentamaan peliä uusille yleisöille.



Saavutimme ison läpimurron vuoden loppupuoliskolla julkistamalla sopimuksen kansainvälisen lelu- ja viihdefirma Hasbron kanssa. Kehitämme mobiili action peliä pohjautuen heidän suosittuun Nerf brändiinsä. Olemme kasanneet peliä varten hyvän tiimin ja peli etenee hienosti mielenkiintoisella roadmapilla vuodelle 2021. Uskomme tämän pelin potentiaaliin tulla viraaliksi voitoksi ja että se toimii hyvin brändin valtavalle verkkoyhteisölle.

Meillä on myös kolmas peli portfoliossamme vuodelle 2021, jota emme ole julkistaneet vielä. Peli on parhaillaan esituotantovaiheessa ja suunnittelemme sille ensimmäisiä kohderyhmätestejä vuoden 2021 ensimmäisen puoliskon aikana.

Onnistuimme kasvattamaan liikevaihtoaamme viime vuonna 43,5% ja parantamaan tulostamme, vaikka lopetimme vanhoja peliprojekteja ja keskityimme uusiin peleihin. Tarkoituksemme on jatkaa taloutemme kehittämistä vuonna 2021 uuden peliportfoliomme ja liiketoiminnan kehittämisen avulla. Samalla keskitymme päättäväisesti pitkän jätteen menestyksen varmistamiseen ja siihen että teemme askel askeleelta oikeat asiat.

Kaiken kaikkiaan 2020 oli hyvä vuosi Nitrolle. Olemme nyt vahvempia ja hyvin asemoituneet jatkamaan kasvavalla portfoliolla vuoteen 2021.



Jussi Tähtinen



Nitro Games lyhyesti

Nitro Games on suomalainen free-to-play-mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija, joka tekee pelejä mid-core- yleisölle. Yhtiö keskittyy tuottamaan korkean tuotantoarvon ja liikevaihtopotentialin pelejä älypuhelimille ja tableteille. Nitro Games on erikoistunut shooter -pelikategoriaan ja kykenee tekemään peleilleen markkinavalidointia jo kehitysvaiheessa yhtiön tehokkaan NG Platform -teknologian ja kehittämänsä MVP-prosessin avulla. Nitro Games on kehittänyt muun muassa seuraavat pelit: Heroes of Warland, Medals of War, Raids of Glory, East India Company, Commander: Conquest of the Americas, Pirates of Black Cove.

Nitro Gamesin osakkeet ovat listattuna Nasdaq First North Growth Stockholm -markkinapaikalla. Yhtiön tunnus on NITRO.



Strategia ja liiketoimintamalli

Markkina

Nitro Games toimii maailmanlaajuisilla pelimarkkinoilla mobiilipelien kehittäjänä ja julkaisijana. Historiallisesti yritys on toiminut useilla markkinasegmenteillä, mukaan lukien PC- ja konsoli- sekä mobiilipelit. Nykyisin Nitro Games keskittyy mobiilipelimarkkinoihin.

Vuoden 2020 globaalien pelimarkkinoiden arvioitiin olevan 77,2 miljardia dollaria, kasvu edelliseen vuoteen verrattuna oli 13,3 %. 50,2 % liikevaihdosta tuli iOS – alustoista, 36,1 % Google Playsta ja 13,7 % kaikista kolmansien osapuolien Android-kaupoista.

Teollisuustutkimusyhtiön Newzoo:n mukaan maailmanlaajuisen pelimarkkinoiden odotetaan kasvavan yli 102,8 miljardiin dollariin vuonna 2023 mennessä.

Lähde: Newzoo 2020

Strategia ja tavoitteet

Yhtiö operoi ketteränä kehittäjänä ja julkaisijana mobiilipelimarkkinassa. Tavoitteena on rakentaa mobiilipeliportfolio suunnattuna globaalille mid-core-markkinalle. Jatkuvalle prototypoinnilla ja uusien pelien ja pelikokemuksien kehittämisellä yhtiö pystyy varmistamaan, että sillä on jatkuvasti uusia pelejä globaaleille markkinoille. Portfoliostrategia auttaa minimoimaan alalle tyypillistä riskiä ja maksimoimaan yhtiön potentiaalia. Yhtiö on tunnistanut, että pitkässä juoksussa suurin arvo syntyy sen omista pelituotteista. Itsejulkaisumallin avulla on mahdollista saavuttaa kannattava ja kestävä kasvu, minkä vuoksi yhtiö keskittyy itsejulkaisemaan omat pelituotteensa.

Yhtiö aikoo noudattaa seuraavaa strategiaa:

- Kehittää ja julkaista portfolio koostuen korkealaatuisista free-to-play-peleistä parhaiden käyttäjähankintakäytäntöjen avulla.
- Päivittää parhaiten performoivia pelituotteitaan säännöllisesti pitäen käyttäjät sitoutuneina peleihin ja varmistaakseen pitkän jätteen monetisaation.
- Maksimoida ristiinmyynti yhtiön eri pelien välillä maksimoidakseen käyttäjäkohtaisen liikevaihdon ja säästääkseen käyttäjähankintakuluissa.
- Suojata, hyödyntää ja kehittää omaa aiempaa peliportfolioaan.
- Olla uusien genrejen etulinjassa kyetäkseen hyödyntämään markkinan tarjoamia uusia mahdollisuuksia ja varmistaakseen että yhtiön time-to-market on hyvä.
- Hyödyntää itse kehittämäänsä teknologiaa, NG Platformia, yhdessä Nitro Games MVP-prosessin kanssa kilpailuedun saavuttamiseksi.
- Toteuttaa kaupallisesti kannattavia merkittävän kokoisia peliprojekteja muille pelijulkaisijoille minimoidakseen omaa riskiään.

Yhtiö uskoo, että strategiansa avulla se kykenee saavuttaman pysyvän osuuden mobiilipelimarkkinasta. Yhtiön tavoitteena on olla tunnettu nimi mobiilipelimarkkinassa mid-core -segmentissä peli portfolionsa avulla.

Yhtiö näkee tulevaisuudessa onnistuneen strategian jalkautuksen myötä mahdollisuuksia esimerkiksi yritysostoissa, IP-ostoissa, kolmansien osapuolien pelijulkaisuissa ja omien IPR:ien viennissä muille viihteeseen aloille sekä oman teknologiansa NG Platformin hyödyntämisessä uusilla tavoilla.

Markkinapositioni ja asiakkaat

Nitro Games tuottaa mobiilipelejä mid-core-yleisölle. Tämä yleisö koostuu tyypillisesti pelaajista, joille pelaaminen on harrastus. Asiakkaat ovat usein tottuneita käyttämään rahaa pelaamiinsa peleihin. Tyypillinen asiakas on yli 30-vuotias mies Yhdysvalloissa tai Euroopassa. Yhtiö keskittyy mobiilipeleihin, mikä tarkoittaa, että asiakkaat pelaavat pelejä usein älypuhelimilla. Koska älypuhelin on asiakkaan mukana lähes kaiken aikaa, on myös pelaaminen luonteeltaan liikkuvaa. Pelaajat pelaavat pelejä tyypillisesti useasti päivässä, mutta lyhyinä sessioina ja eri paikoissa.



Liiketoimintamallit

Yhtiöllä on kaksi liiketoimintamallia, joilla se tukee strategiaansa:

- 1) Mobiilipeliportfolion itsejulkaisumalli ja
- 2) pelikehityspalveluiden tarjoaminen muille alan toimijoille osana yhtiön palveluliiketoimintaa.

Itsejulkaisuliiketoiminnassa Nitro Games tähtää korkeampiin voittomarginaaleihin itsejulkaisemalla pelinsä tärkeimmissä jakelukanavissa. Tämä tarkoittaa, että yhtiö toimii sekä pelikehittäjänä että pelijulkaisijana ja jakelee pelinsä globaalisti ja digitaalisesti applikaatiokauppapaikkojen kautta kuluttajille. Yhtiö tekee liikevaihtonsa pelin sisäisistä ostoksista ja pelien sisältämistä mainoksista. Itsejulkaisua tuetaan tarvittaessa yhteistyöllä muiden pelijulkaisijoiden kanssa tietyissä maissa, jotta kussakin markkinassa saavutetaan tehokas tuotejulkaisu.



Nitro Games jakelee pelinsä parhaiden applikaatiokauppojen kautta. Yhtiö keskittyy pääkauppapaikkoihin, joita ovat Apple App Store ja Google Play. Muut kauppapaikat (Huawei AppGallery, Samsung Galaxy Apps store, Amazon Appstore ja Microsoft Windows Store) ovat toissijaisia jakelukanavia, joita hyödynnetään tarpeen mukaan.

Yhtiö tavoittaa globaalin pelimarkkinan näiden kauppapaikkojen kautta. Strategiansa mukaisesti yhtiö kuitenkin keskittyy itsejulkaisuliiketoiminnassaan pääasiassa länsimarkkinoihin (Pohjois-Amerikka ja Eurooppa). Muut markkinat hoidetaan jakelupartnerien avulla tai itsejulkaiten, pelispesifisten tarpeiden mukaan valiten.

Varsinaisen pelien jakelun lisäksi kauppapaikat huolehtivat myös ladattavan pelisovelluksen ylläpidosta palvelimillaan sekä maksujen keräämisestä loppukäyttäjiltä. Kauppapaikat laskuttavat tyypillisesti 30 prosenttia pelien liikevaihdesta. Tätä osuutta on verrattava siihen kuluun, jota globaalin pelien jakelu- ja maksujärjestelmän rakentaminen ja ylläpito vaatisi. Tämän lisäksi kauppapaikat mahdollistavat myös orgaanisten latausten syntymisen sitä kautta, että pelit näkyvät top-listoilla, hakutuloksissa ja toisinaan myös promootionostoina kauppapaikassa.

Yhtiö analysoi markkinoilla olevia pelejä ja pelaajien käyttäytymistä omilla NG Platformiin kuuluvilla analytiikkatyökaluilla ja kolmannen osapuolen työkaluilla. Jatkuvalla pelaajien toiminnan seuraamisella yhtiö kykenee muodostamaan kokonaiskuvan pelipalveluistaan ja parantamaan niitä jatkuvasti. Tämä mahdollistaa sen, että peleihin voidaan tehdä toistuvia päivityksiä, jotka parantavat käyttäjähankinnan tehokkuutta.

Pelit markkinoidaan digitaalisesti, esimerkiksi Facebookin kautta. Muita markkinointikeinoja ovat mainostaminen muissa peleissä sekä muut sosiaalisen median kanavat. Käyttäjiä palvelee nk. liveoperaatioilla ja pelaajille suunnatuilla pelin sisäisillä aktiviteeteilla, joilla pyritään siihen, että pelaajat pysyisivät pelissä mahdollisimman pitkään. Yhtiö kykenee myös tekemään ristiinmarkkinointia olemassa oleville asiakkailleen peliportfolion kasvaessa.

Itsejulkaisuliiketoiminnan liikevaihto koostuu pelaajien tekemistä pelin sisäisistä ostoksista ja mainostuloista sekä mahdollisista lisenssimaksuista ja revenue share -maksuista jakelukumppaneilta. Pelin sisäiset ostot ovat pelaajien tekemiä mikromaksuja, joilla pelaajat ostavat digitaalisia tuotteita. Mainostulot ovat liikevaihtoa, jota saadaan näyttämällä mainoksia yhtiön pelituotteiden sisällä. Mahdolliset lisenssimaksut ja revenue share -maksut tulevat jakelukumppaneilta valituissa maissa. Mahdollisia lisäliikevaihdon lähteitä ovat esimerkiksi pelikohtaiset sopimukset, joilla yhtiö lisensoi rinnakkaistuotteiden oikeuksia tai myy eksklusiivista julkaisuaikaa. Tämän tyyppiset sopimukset määrittävät pelikohtaisesti.

Palveluliiketoiminnassa yhtiö tarjoaa pelikehityspalvelujaan kolmansille osapuolille maksua vastaan. Tämä auttaa minimoimaan itsejulkaisutoimintaan liittyviä riskejä ja tuomaan vaihtoehtoisia liikevaihdon lähteitä. Toimiminen alan johtavien toimijoiden kanssa korkean profiilin projekteissa lisää myös Nitro Gamesin tunnettavuutta ja yhtiöbrändin arvoa.

Teknologia ja prosessit

Menestynyt mid-core-mobiilipeli on laaja projekti, joka vaatii huomattavan määrän aikaa ja rahaa. Tyypillisesti alalla valtaosa pelin koodista ei ole uudelleen käytettävissä muissa projekteissa. Tämän johdosta firmat käyttävät peliprojekteihin enemmän resursseja kuin ideaalilanteessa tarvitsisi käyttää.

NG Platform on suunniteltu minimoimaan menestyksekkään ison skaalan mobiilipeli-projektin tuottamiseen vaadittava aika ja rahamäärä. Teknologian päätarkoitus on maksimoida pelikoodin uudelleen käytettävyyttä ja keskeisen teknologian hyödynnettävyys eri projektien välillä. Lisäksi peliprojekteja tuetaan työkaluilla, jotka tukevat pelien operointia niiden elinkaaren aikana.

Teknisesti NG Platform toimii useilla eri pelialustoilla (mobiili, selain, PC, Smart TV:t jne). Tällä hetkellä teknologian pääasiallinen käyttötarkoitus on kuitenkin mobiilipelien kehitys ja julkaisu.

Yhtiö hyödyntää NG Platform -teknologiaa yhdessä Nitro Gamesin MVP-prosessin kanssa. Mobiilipelien kehitys- ja markkinointikulut kasvavat koko ajan, mikä tekee "voittajapelien" mahdollisimman aikaisesta tunnistamisesta aina vain tärkeämpää. Tyypillisesti free-to-play-pelit ovat hyvin datakeskeisiä. Pelit vaativat jatkuvan verkkoyhteyden, mikä mahdollistaa jatkuvan datan keruun. MVP-prosessin tarkoituksena on tukea datavetoista pelikehitystä ja itsejulkaisua tekemällä markkinatestaus hyvin varhaisessa vaiheessa.

MVP-prosessissa uusi pelikonsepti validoidaan ensin pelille keskeisen ydinpelimekaanikan osalta sekä tuotteen brändin markkinoitavuuden kautta.

Kun MVP-prosessi on tuottanut riittävän hyviä tuloksia, peli etenee varsinaiseen tuotantovaiheeseen, jossa isompi tiimi työstää peliä kohti julkaisua. MVP-prosessin avulla voidaan nopeasti iteroimalla saada markkinatestatut uudet peli-ideat varhaisessa vaiheessa. Tämän mallin tavoitteena on, että vain markkinatestatut pelikonseptit etenevät tuotantovaiheeseen. Tämä sekä vähentää pelikehitysprosessin kuluja että ennen kaikkea nopeuttaa pelien saamista markkinoille, mikä on kriittisen tärkeää yhtiölle.

In the end of 2020, NG Platform includes several "game engines" which can be used in different projects. These include eg. Shooter game engine, strategy game engine, open world engine, RPG engine etc. These game engines include the key technical modules for production of different type of games. The company is currently focusing on the category of shooter games.

NG Platform pitää vuoden 2020 päätteeksi sisällään useita erilaisia "pelimoottoreita", joita voidaan jatkossa hyödyntää eri projekteissa. Näitä ovat mm. Shooter game engine, strategy game engine, open world engine, RPG engine jne. Nämä pelimoottorit pitävät sisällään keskeiset teknologiset ratkaisut eri tyyppisten pelien tuottamiseen. Yhtiö keskittyy parhaillaan shooter -pelien kategoriaan.

Pelit ja portfolio

Lootland

Lootland on superrento shooter-peli, jonka painopiste on yhteispelissä muiden pelaajien kanssa. Pelaajat selvittävät tiensä vihollisaaltojen läpi keräten samalla tarvikkeita päihitetyiltä monstereilta. Tarvikkeiden avulla pelaajat päivittävät aseistustaan ja varustustaan, mikä auttaa heitä selviämään aina vain haastavampien pelikenttien läpi.

Lootland on parhaillaan pelituotannossa ja teknisessä testauksessa. Pelikehitys seuraa Nitro Gamesin MVP-prosessia, jossa peliä testataan liveyleisöllä pelikehityksen aikana, jotta varmistetaan paras mahdollinen markkinapotentiaali.

Nerf IP -pohjainen peli

Nitro Games kehittää Hasbron suosittuun Nerf -brandiin pohjautuvaa mobiilitoimintapeliä. Pelissä yhdistyvät Nitro Gamesin kokemus ja valtava brändi, sekä aktiivinen verkkoyhteisö, mikä luo pohjan viraliteetille. Fanien tekemään sisältöön pohjautuvilla suurimmilla YouTube kanavilla on yli 34 miljoonaa tilaajaa ja kanavien videoilla yli 11 miljardia katselukertaa. Vahva yhteisö ja eksklusiivinen lisenssi johtavaan Nerf -brandiin muodostavat tulevan pelijulkaisun perustan. Pelikehitys on aloitettu 2020 lopulla ja pelin odotetaan olevan valmis soft-launch vaiheeseen vuonna 2021.

Uusi peliprojekti

Kolmas peli on vielä julkistamaton peliprojekti, joka on syntynyt Nitro Games MVP -prosessista. Peli on parhaillaan Pre-production vaiheessa ja sen odotetaan tuottavan tuloksia ensimmäisistä kohdeyleisötesteistä vuoden 2021 ensimmäisen puoliskon aikana.

Palveluliiketoimintaprojektit

Palveluliiketoiminnassa yhtiö saattoi valmiiksi peliprojektin Avalanche Studios Group:n kanssa. Avalanche Studios Group on hyvin tunnettu shooter-pelien kehittäjä ja julkaisija PC- ja konsolimarkkinassa.

Tässä projektissa Nitro Games kehittää mobiilipelin ruotsalaiselle AAA-studio Avalanche Studios Group:n heidän "theHunter" IP:seen perustuvan mobiilipelin. Peli koejulkkaistiin vuonna 2020 ja osapuolet päättivät olla julkaisematta peliä globaalisti, koska peli ei täyttänyt osapuolten sille asettamia korkeita performanssiodotuksia.

Vanha projekti

Vuoden 2020 aikana, yhtiö päätti olla jatkamatta Heroes of Warland pelin kehitystä. Päätös perustui tuotteiden taloudelliseen performanssiin. NG Platformin ansiosta parhaat ominaisuudet, opit ja investoinnit uudelleen hyödynnettävän teknologiaan palvelevat yhtiötä uusissa peliprojekteissa.

Tiimi

Globaali COVID-19 pandemia vaikutti vuonna 2020 koko maailmaan ja myös Nitro Gamesiin. Yhtiö siirtyi etätyöskentelyyn pandemian alussa suojellakseen työntekijöidensä terveyttä ja turvallisuutta, sekä varmistaakseen liiketoiminnan jatkuvuuden. Samaan aikaan pelialan tapahtumia peruttiin ja liikematkustaminen keskeytettiin.

Tämä vaikutti eniten liiketoiminnan kehittämiseen, missä normaalit naamatusten neuvottelut eivät olleet enää mahdollisia. Pandemia aiheutti myös epävarmuutta B2B markkinassa liittyen uusiin projekti-investointeihin. Tämä heijastui B2B neuvotteluiden aikatauluihin ja teki niiden arvioimisen hankalammaksi, koska totuttu neuvotteluformaatti ei ollut enää mahdollinen. Nitro Games reagoi muutoksiin ripeästi vahvistamalla liiketoiminnan kehittämistä lisäresurssein ja muokkaamalla B2B materiaalien tuotantomallinsa etätyöhön sopivaksi. Tämän tuloksena, yhtiö koki loppuvuotta kohti kasvavaa kiinnostusta B2B markkinassa ja julkisti merkittävän lisenssisopimuksen vuoden 2020 lopulla.

Kaikenkaikkiaan, pandemialla ja siitä seuranneella etätyöskentelyllä oli pieni vaikutus yhtiön toimintaan, ja se suunnittelee jatkavansa etätöitä kunnes paluu uuteen normaaliin on turvallista.

Yhtiö vahvisti osaamistaan vuonna 2020 valituilla avainhenkilöiden palkkauksilla.

Nitro Gamesilla on vahva tiimi senioritason ammattilaisia, ja tiimin osaaminen kattaa kaikki osa-alueet pelikehityksestä pelijulkaisuun, liveoperointiin ja liiketoiminnan kehitykseen.

Yhtiöllä on kaksi toimipistettä Suomessa, Kotkassa ja Helsingissä. Omien tiimiensä lisäksi yhtiö hyödyntää ostopalveluina hankittavaa osaamista muilta firmoilta, konsulteilta ja freelancereilta. Ulkoisten resurssien käytöllä saadaan kustannustehokkuutta ja tilapäistä työvoiman skaalausta pelikehityksessä, minkä lisäksi se mahdollistaa myös alan parhaan osaamisen käytön tilapäistarpeisiin.

Jatkossa yhtiö aikoo vahvistaa osaamistaan avainhenkilöiden palkkauksella tukeakseen liiketoiminnan kasvua.



Hallinnointi- ja ohjausjärjestelmä

Yhtiön hallinto yleisesti

Yhtiö noudattaa Suomen osakeyhtiölakia ja First Northin sääntöjä hallinnon järjestämisessä. Yhtiö ei noudata suoraan Suomen tai Ruotsin listayhtiöiden hallinnointikoodin suositusta, koska se ei ole perusteltua yhtiön kokoon ja laajuuteen nähden.

Yhtiön hallinto on Suomen osakeyhtiölain mukaan jaettu yhtiökokoukselle, hallitukselle ja toimitusjohtajalle. Osakkeenomistajat käyttävät niille kuuluvia oikeuksia pääosin yhtiökokouksessa, jonka yleensä Yhtiön hallitus kutsuu koolle. Yhtiökokous pidetään lisäksi, jos yhtiön tilintarkastaja tai osakkeenomistajat, joiden osakkeet edustavat vähintään kymmenesosaa kaikista liikkeeseen lasketuista osakkeista, jotka eivät ole yhtiön hallussa, vaativat kirjallisesti yhtiökokouksen koolle kutsumista.

Yhtiökokous

Yhtiökokous on yhtiön ylin päätöksentekaelin. Varsinainen yhtiökokous pidetään kerran vuodessa. Osakkeenomistajat käyttävät yhtiökokouksessa päättämisvaltaansa yhtiön asioissa. Yhtiökokous käsittelee osakeyhtiölain ja yhtiöjärjestyksen määräämät asiat, kuten tilinpäätöksen vahvistamisen, osingonjaosta päättämisen ja yhtiöjärjestyksen muuttamisen. Yhtiökokous valitsee hallituksen sekä tilintarkastajat ja päättää heille maksettavista palkkioista. Kutsu yhtiökokoukseen on julkaistava yhtiön Internet-sivuilla noudattaen muutoin osakeyhtiölain määräyksiä kokouskutsusta. Hallitus voi lisäksi päättää julkaista kutsun myös muulla tavalla.

Hallitus kutsuu yhtiökokouksen koolle. Osakkeenomistajilla, jotka ovat viimeistään yhtiökokouksen täsmäytyspäivänä rekisteröity Euroclear Finland Oy:n ylläpitämään Nitro Gamesin väliaikaiseen osakasluetteloon, on oikeus osallistua yhtiökokoukseen ja äänestää siellä. Täsmäytyspäivä on kahdeksan arkipäivää ennen yhtiökokousta. Yhtiöjärjestyksen mukaan osakkeenomistajan on saadaksesen osallistua yhtiökokoukseen ja saadaksesen äänestää yhtiökokouksessa lisäksi ilmoittauduttava yhtiökokoukseen kutsussa mainitulla tavalla ja viimeistään kutsussa mainittuna päivänä, joka voi olla aikaisintaan yhdeksän päivää ennen yhtiökokousta.



Hallitus ja jäsenet

Yhtiön hallitus valvoo, että yhtiön hallinto ja liiketoiminta on asianmukaisesti organisoitu. Hallitus on vastuussa yhtiön taloushallinnon asianmukaisesta järjestämisestä.

Hallituksen valitsee yhtiökokous. Hallitus valitsee keskuudestaan puheenjohtajan. Varsinaisessa yhtiökokouksessa 8.5.2020 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Pim Holfve. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

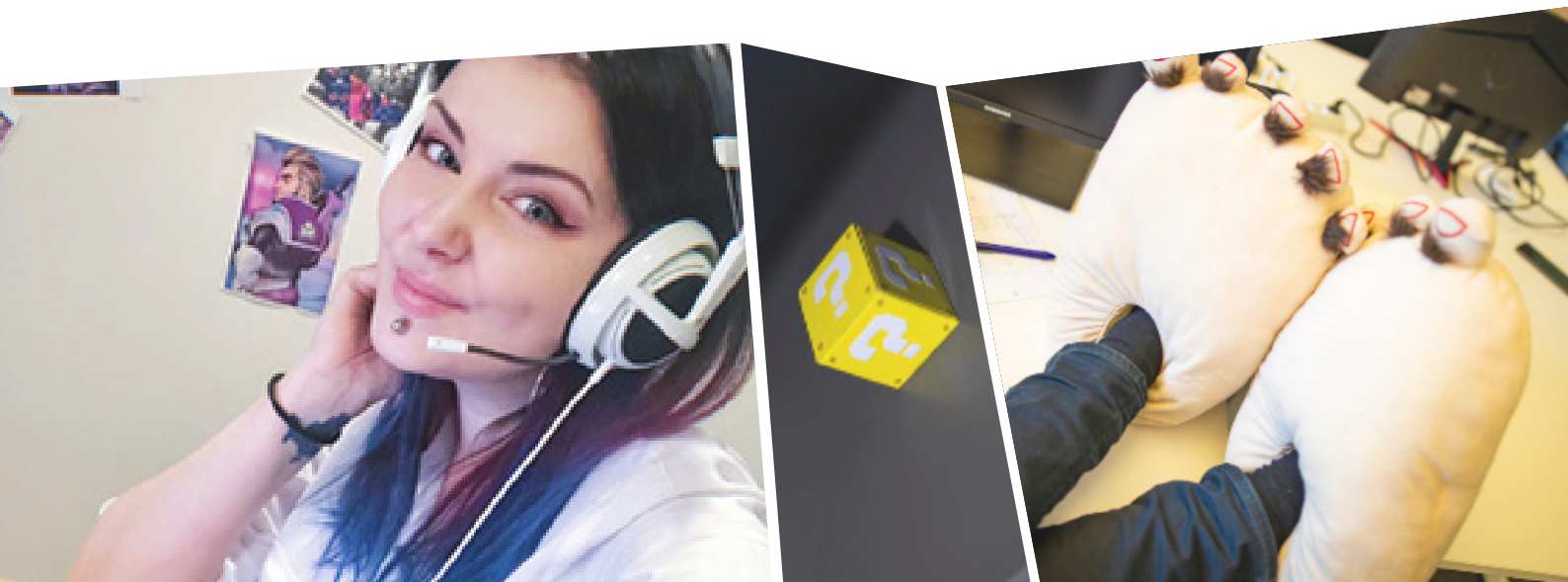
Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Hallitus kokoontui 15 kertaa vuonna 2020.

Tämän vuosikertomuksen tarkasteluaikana seuraavat henkilöt kuuluivat hallitukseen:

Nimi	Asema	Syntynyt	Valittu	Riippumattomuus[1] yhtiöstä tai merkittävistä osakkeenomistajista
Johan Biehl	Hallituksen puheenjohtaja	1983	2019	Kyllä
Antti Villanen	Hallituksen jäsen	1973	2008	Ei, aktiivinen yhtiössä
Mikkel Weider	Hallituksen jäsen	1975	2020	Ei, merkittävä osakkeenomistaja
Pim Holfe	Hallituksen jäsen	1974	2020	Ei, merkittävä osakkeenomistaja

¹ Määritely siten että ei edusta osakkeenomistajaa yli 10 prosentin omistusosuudella Yhtiöstä tai ei ole toimisuhteessa Yhtiöön.





Kuvaus hallituksen jäsenistä

Johan Biehl, syntynyt 1983

Hallituksen puheenjohtaja 2020 alkaen ja hallituksen jäsen vuodesta 2019.

Johan Biehl on sijoittaja ja omistautunut viimeiset kymmenen vuotta henkilökohtaisten sijoitustensa hallintaan. Hän on Feat Invest AB:n hallituksen jäsen ja sijoituspäällikkö vuodesta 2016 ja Zwipe AS:n hallituksen jäsen vuodesta 2018. Johan on keskittynyt pieniin ja mikroyrityksiin, ja tällä hetkellä hänellä on noin kymmenen sijoitusta pörssiyrityksiin ja noteeraamattomiin yrityksiin useilla toimialoilla, joilla on pääosa teknologiayrityksissä. Johanilla on tausta osakeanalytikkona ja ennen rahoitusalan aloittamista hänellä on ollut useita tehtäviä B2B-myyntissä ja myyntijohtamisessa. Hän on opiskellut taloustieteen ja liiketalouden koulutusta sekä koulutusta Tukholman yliopistosta.

Antti Villanen, syntynyt 1973

Perustaja ja Hallituksen jäsen 2008 alkaen ja Nitro Games:n SCO.

Antti Villanen on digitaalisen median ja pelialan asiantuntija, jolla on yli 20 vuoden kokemus erilaisista digitaalisen liiketoiminnan yrityksistä hallitus- ja johtotasolla yli 20 yrityksessä. Ennen Nitro Gamesin perustamista Antti oli mukana perustamassa digitaalisen median toimisto Nitro FX Oy:tä, jossa hän toimi Executive Vice Presidentinä ja hallituksen jäsenenä vuosina 2002–2009 sekä toimitusjohtajana 2000–2009. Ennen Nitro FX Oy:n perustamista Antti toimi Digital Media Directorina Sarajärvi & Hellen DDB Oy:ssä vuosina 1999–2000 ja eri myyntitehtävissä Profectus Finland Oy:ssä vuosina 1994–1999.

Mikkel Weider, syntynyt 1975

Hallituksen jäsen 2020 alkaen.

Mikkel Weider on Nordisk Film Gamesin toimitusjohtaja. Hän perusti sijoitusyksikön Nordisk Filmiin vuonna 2016 ja rakensi tiimin investointien turvaamiseksi ja kohdeyritysten tukemiseksi. Mikkel on tällä hetkellä Avalanche, Star Stable, Reto Moto ja Raw Fury hallituksessa. Mikkel perusti alun perin peliyhtiön Art of Crime ja on ollut useiden maailmanlaajuisten internet-yhtiöiden johtotehtävissä sekä hallituksen jäsenenä, kuten Match.com, Bookatable.com, TrustPilot.com ja GoGift.com.

Pim Holfve, syntynyt 1974

Hallituksen jäsen 2020 alkaen.

Pim Holfve on toiminut Avalanche Studios:n toimitusjohtajana vuodesta 2015 ja hän tuo mukanaan globaalin pelialan kokemusta sekä erityiskokemusta itsejulkaisuliiketoiminnasta. Avalanche Studios:ssa Pim johti menestyvää itsejulkaisutoimintaa sekä työskenteli kolmansien osapuolien kustantajien ja lisenssinhaltijoiden kanssa. Aikaisemmin hän työskenteli Avalanche Studios Groupissa, jossa hän toimi 2012–2015 toimitusjohtajana ja Battlefield Heroes tuotteen tuottajana EA Easy yhtiössä 2011–2012. Lisäksi Pim oli yksi Kingin ensimmäisistä työntekijöistä ja palveli yrityksessä useissa tehtävissä, kuten Game Studio -johtajana ja yrittäjäjohtajana.



Johtoryhmä

Johtoryhmän jäsenet vastaavat suoraan toimitusjohtajalle. Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana. Vuonna 2020 johtoryhmä koostui viidestä henkilöstä.

Seuraavassa taulukossa on listattu johtoryhmän jäsenet vuonna 2020:

Nimi	Asema	Syntynyt	Nimetty
Jussi Tähtinen	Toimitusjohtaja	1981	2008
Matti Nikkola	CFO	1971	2013
Samppa Rönkä	CTO	1982	2014
Antti Villanen	CSO	1973	2019
Jussi Immonen	COO	1976	2018

Huom: Antti Villanen nimettiin 2019 yhtiön CSO:ksi ja hänestä tuli johtoryhmän jäsen.





CEO Jussi Tähtinen, syntynyt 29 maaliskuuta 1981, B.A. in Media Communication

Jussi Tähtinen on toiminut Nitro Gamesin toimitusjohtajana syyskuusta 2008 alkaen. Hän aloitti suunnittelijana Nitro FX Oy:ssä vuonna 2004, ja toimi useissa eri rooleissa pelituotannossa ja -suunnittelussa ennen toimitusjohtajuuttaan Nitro Gamesissä. Nitro Games -aikanaan Jussi on rakentanut yhteenhittautuneen tiimin pelialan ammattilaisista ja on ollut mukana yli 25 pelijulkaisussa. Ennen Nitro FX:ää Jussi työskenteli teknisenä asiantuntijana YIT Primatel Oy:ssä.

CFO Matti Nikkola, syntynyt 1971, M.Sc. in Industrial Engineering and Management

Matti on toiminut Nitro Gamesin CFO:na vuodesta 2017, ja toimi tätä ennen toimea tekevänä CFO vuodesta 2009. Matti on yrittäjä ja kokenut johtaja, jolla on 25 vuoden kokemus johtajapositioista kaupan ja logistiikan alalta, pelialalta, taloushallinnosta, ICT:stä ja markkinoinnista. Ennen keskittymistään sijoittamiseen ja liiketoimintaneuvonantajana toimimiseen oman yhtiönsä kautta Matti toimi Development Directorina R&B TOOLS Finland Oy:ssä sekä Development Managerina Ruuska Group Oy:ssä. Matilla on myös ollut useita positioita seuraavissa yrityksissä: Valmet Oyj, Sampo Oyj, Pohjola Oy, Shell Oy ja Neste Oyj.

CTO Samppa Rönkä, syntynyt 1982, B.Eng. in Software Engineering

Samppa on toiminut yhtiön CTO:na vuodesta 2014 asti. Hän aloitti PHP-ohjelmoijana Nitro FX:ssä vuonna 2005 ja toimi AI-ohjelmoijana Nitro Gamesissa vuodesta 2007. Samppa toimi pääohjelmoijana vuosina 2011-2014. 10 vuoden pelialan uransa aikana Samppa on työskennellyt useiden pelialustojen parissa (PC, iOS, Android, Windows Phone, Xbox 360, PS3 ja Symbian) sekä useiden pelimoottorien parissa (Unity3D, Havok Vision, Alan Wake engine, Marmalade SDK ja Storm 3D).

COO Jussi Immonen, born 1976, M.Sc. in Telecommunication Management

Jussi Immonen on ollut yhtiön COO:na vuodesta 2018 lähtien. Jussi on kokenut mobiilipelien veteraani, joka on työskennellyt mobiilipelialalla jo vuodesta 2003 lähtien. Jussi on toiminut useissa manageri- ja johtajapositioissa useissa mobiilipeliyrityksissä, kuten Rovio, Chat Republic Games, Nokia, RealNetworks ja Mr. Goodliving. Jussin vahvuudet ovat portfoliostrategiassa, tuotehallinnassa, liiketoiminnan kehittämisessä sekä mobiilipelien markkinoinnissa.

CSO Antti Villanen, syntynyt 1973, B.Sc. in Business.

Antti Villanen on digitaalisen median ja pelialan asiantuntija, jolla on yli 15 vuoden kokemus erilaisista digitaalisen liiketoiminnan yrityksistä hallitus ja johtotasolla. Ennen Nitro Gamesin perustamista Antti oli mukana perustamassa digitaalisen median toimisto Nitro FX Oy:tä, jossa hän toimi Executive Vice Presidentina ja hallituksen jäsenenä vuosina 2002–2009, sekä toimitusjohtajana 2000–2009. Ennen Nitro FX Oy:n perustamista Antti toimi Digital Media Directorina Sarajärvi & Hellen DDB Oy:ssä vuosina 1999–2000 ja eri myyntitehtävissä Profectus Finland Oy:ssä vuosina 1994–1999.



Tilintarkastus

Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiöllä tulee olla vähintään yksi varsinainen tilintarkastaja ja yksi varatilintarkastaja. Jos tilintarkastajaksi valitaan tilintarkastusyhteisö, varatilintarkastajaa ei tarvitse valita. Tilintarkastajien toimikausi päättyy vaalia seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen jälkeen.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 8.5.2020 valittiin tilintarkastusyhteisö Idman Vilén Grant Thornton Oy ja yhtiön varsinaiseksi tilintarkastajaksi KHT-tilintarkastaja Antti Niemistön (Vastuullinen tilintarkastaja).

Lähipiiritapahtumat

Nitro Gamesin lähipiiriin kuuluvat yhtiön hallituksen jäsenet ja toimitusjohtaja sekä yhtiön johdon jäsenet ja osakkeenomistajat, joilla on huomattava vaikutusvalta yhtiöön. Yhtiön lähipiiriin kuuluu myös sellaisten henkilöiden ja yhteisöjen läheiset perheenjäsenet, joissa tällaisilla henkilöillä on määräysvalta. Lähipiirin liiketoimista on kerrottu tarkemmin tilinpäätöksen liitetiedoissa.

Sisäpiirihallinto

Nitro Games noudattaa First North -yhtiöiltä edellytettävällä tavalla sisäpiiriä koskevissa asioissa sovellettavan lainsäädännön ja Finanssivalvonnan standardien lisäksi Nasdaq Tukholman sisäpiiriohjetta sekä yhtiön omaa sisäpiiriohjetta. Nitro Gamesin johtotehtävissä olevia henkilöitä velvoittaa ns. suljettu ikkuna, joka alkaa 30 päivää ennen neljännesvuosiraportointia, liiketoimintakatsauksen tai tilinpäätöstiedotteen tai niihin liittyvien ennakkotietojen julkistamista ja tänä aikana kyseiset henkilöt eivät saa käydä kauppaa Nitro Gamesin arvopapereilla. Suljettu ikkuna koskee myös yhtiön tilinpäätöstä. Suljettu ikkuna sisältää sen päivän, jona Nitro Games on julkistanut edellä mainitut tiedot.

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





Palkka- ja palkkioselvitys

Hallituksen palkitseminen

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 8.5.2020 ja päättyy yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Varsinainen yhtiökokous päätti, että hallituksen jäsenille maksetaan toimikaudelta palkkiot seuraavasti: puheenjohtajalle 2 000 euroa kuukaudessa sekä hallituksen muille jäsenille kullekin 1 000 euroa kuukaudessa.

Lisäksi hallituksen jäsenille maksetaan kokouksesta aiheutuneet kohtuulliset matkakustannukset yhtiön matkustussäännön mukaisesti.

Optio-ohjelmat

Nitro Gamesin 8.5.2020 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien optio-oikeuksien lukumäärä voi olla enintään 1 063 000 kappaletta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Optioiden merkintähinta on 15 SEK/osake ja se perustuu yhtiön 15.4.2020 julkistaman suunnitellun suunnatun osakeannin osakekohtaiseen merkintähintaan (7,5 Ruotsin kruunua/osake) kerrottuna kahdella (2). Hallitus valtuutettiin päättämään kaikista muista ehdoista. Valtuutus on voimassa 31.12.2022 saakka.

Tämän valtuutuksen ja Varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti johtoryhmälle ja tiimille annettiin 2.6.2020 optio-oikeuksia 804 368 kappaletta merkintätunnuksella 2/2020C. Näiden optio-oikeuksien 2/2020C:n osalta merkintäaika alkaa 3.12.2020 ja päättyy 31.12.2023.

Tämän valtuutuksen ja Varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti tiimille on annettu vuoden 2020 aikana optio-oikeuksia 19 500 kappaletta merkintätunnuksilla 2/2020A, 2/2020B, 2/2020D, 2/2020E sekä 2/2020F. Näiden optio-oikeuksien osalta merkintäaika alkaa kuuden (6) kuukauden päästä oikeuksien vastaanottamisesta ja päättyy 31.12.2023.

Hallitus päätti kokouksessaan 8.5.2020 mitätöidä yhtiön hallussa olevat allokoimattomat optio-oikeudet, yhteensä 280 262 optio-oikeutta, jotka liittyvät optio-ohjelmiin 1/2019 (51 132 optiota), 2/2019A (20 500 optiota) ja 2/2019B (208 630 optiota).

Osakkeenomistajille

Varsinainen yhtiökokous 2021

Nitro Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidetään 7.5.2021 kello 14:00 alkaen (Suomen aikaa) Nitro Games Oyj:n Kotkan toimipisteessä osoitteessa Juha Vainion katu 2, 48100 KOTKA FINLAND. Kokoukseen ilmoittautuneiden vastaanotto ja äänestyslippujen jakaminen aloitetaan kokouspaikalla kello 13:30.

Ilmoittautuminen varsinaiseen yhtiökokoukseen alkaa 16.4.2021 ja päättyy 4.5.2021 klo 16:00. Tarkemmat ohjeet löytyvät yhtiön verkkosivuilta.

TOIMINTAKERTOMUS JA TILINPÄÄTÖS

Hallituksen toimintakertomus	24
Tuloslaskelma	36
Tase	37
Rahoituslaskelma	39
Allekirjoitukset	44
Luettelo kirjanpitokirjoista ja tositelajeista	44





Hallituksen toimintakertomus 2020

Nitro Games Oyj on suomalainen mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija, jolla on pitkä kokemus pelien kehittämisestä globaaleille pelimarkkinoille. Yhtiön pääkonttori sijaitsee Kotkassa ja yhtiöllä on toimipiste myös Helsingissä. Yhtiö listautui ensimmäisenä suomalaisena mobiili-pelilyhtiönä Ruotsin Nasdaq First North Growth Market -markkinapaikalle Tukholmassa 16. kesäkuuta 2017.

Yhtiön strategia tähtää kasvuun pelituotteiden julkaisun kautta. Yhtiön liiketoiminta jakautuu kahteen osa-alueeseen; yhtiö kehittää ja julkaisee mobiilipelejä kansainväliseen jakeluun, sekä myy osaamistaan palveluna kansainvälisille pelialan toimijoille osana palveluliiketoimintaa.

Strategiansa mukaisesti yhtiö jatkoi vuonna 2020 peliportfolionsa kehittämistä. Vuoden 2020 painopisteinä oli Lootland mobiilipelin kehitys, sekä the Hunter: Mobile projektin saattaminen valmiiksi osana palveluliiketoimintaa. Yhtiö käynnisti vuonna 2020 useita uusia pelikehi-tyshankkeita, joista lupaavimmat pelit jatkavat kohti julkaisua vuonna 2021. Osana peliportfo-lionsa kehittämistä yhtiö päätti lakkauttaa kannattamattomien peliprojektien jatkokehityksen ja hyödyntää parhaita ominaisuuksia ja teknologiaa uusissa projekteissa.

Yhtiö solmi 2020 lopulla uuden lisensiointisopimuksen Hasbro Inc kanssa. Tällä sopimuksella yhtiö hankki itselleen eksklusiivisen lisenssin Nerf brändiin, jonka pohjalta yhtiö kehittää uut-ta pelituotetta vuodelle 2021.

Vuoden 2020 lopulla yhtiöllä oli peliportfoliossaan kolme peliä; Lootland, Nerf -brändiin pohjautuva peli, sekä uusi vielä julkistamaton mobiilipeli.

Toimintaympäristö

Nitro Games toimii maailmanlaajuisilla pelimarkkinoilla mobiilipelien kehittäjänä ja julkai-sijana. Historiallisesti yritys on toiminut useilla markkinasegmenteillä, mukaan lukien PC- ja konsoli- sekä mobiilipelit. Nykyisin Nitro Games keskittyy mobiilipelimarkkinoihin.

Vuoden 2020 globaalien pelimarkkinoiden arvioitiin olevan 77,2 miljardia dollaria, kasvu edelliseen vuoteen verrattuna oli 13,3 %. 50,2 % liikevaihdosta tuli iOS – alustoista, 36,1 % Google Playsta ja 13,7 % kaikista kolmansien osapuolien Android-kaupoista.

Teollisuustutkimusyrityksen Newzoo:n mukaan maailmanlaajuisen pelimarkkinoiden odote-taan kasvavan yli 102,8 miljardiin dollariin vuonna 2023 mennessä.

Lähde: Newzoo 2020

Toiminnan kehittyminen ja tuloksellisuus sekä taloudellinen tilanne

Liikevaihto 2020 oli 1 171,3 tuhatta euroa (2019: 816,2 tuhatta euroa).

Liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; itsejulkaisu- ja palveluliiketoiminnasta.

Yhtiön liike-tulos (EBIT) tilikaudella oli -2,78 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisenä vuonna oli -3,28 miljoonaa euroa. Yhtiön käyttökate (EBITDA) tilikaudella oli -2,33 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -2,66 miljoonaa euroa. Yhtiön tulos tilikaudella oli -2,81 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -3,29 miljoonaa euroa.



Tulokseen vaikuttivat ensisijaisesti yhtiön vahva panostus omien pelien – ja teknologian kehitykseen sekä itsejulkaisutoimintaan.

Yhtiö toteutti tilikauden 2020 aikana rahoituskierroksen, joissa kerättiin uutta pääomaa noin 2,34 miljoonaa euroa (SEK 25 miljoonaa) sekä vaihtovelkakirja lainaa 1,87 miljoonaa euroa (SEK 20 miljoonaa).

Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat tilikauden päätöshetkellä 2,98 miljoonaa euroa (1,68 miljoonaa euroa 31.12.2019). Omavaraisuusaste oli tilinpäätöshetkellä 25,0 % (2019: 56,0 %).

Maailmanlaajuinen COVID-19-pandemia vaikutti koko maailmaan ja siten myös yhtiön toimintaan vuonna 2020. Työntekijöiden terveyden ja turvallisuuden suojelemiseksi sekä liike-toiminnan jatkuvuuden turvaamiseksi yhtiö siirtyi nopeasti etätyötilaan pandemian alkaessa. Samanaikaisesti kaikki liikematkailun ja teollisuuden tapahtumat peruutettiin. Näillä oli suu-rin vaikutus Nitron liiketoiminnan kehitykseen, jossa luonnolliset tavat ja neuvottelut kasvo-tusten eivät enää olleet mahdollisia. Pandemia aiheutti myös epävarmuutta uusien projektin-kinnassa. Tämä heijastui B2B-keskustelujen aikatauluihin ja vaikeutti yleisesti neuvottelujen kulkua, koska normaalia mallia ei enää ollut käytettävissä. Nitro reagoi näihin muutoksiin no-peasti vahvistamalla liiketoiminnan kehittämisen valmiuksia lisäresursseilla ja muokkaamalla tuotantomallin etäkäyttöön soveltuvien B2B-materiaalien tuottamiseksi.

Yhtiö sai 98 000 euron kehittämisavustuksen Business Finlandilta COVID-19: n vaikutusten lieventämiseksi B2B-palveluliiketoimintaan.

Kaiken kaikkiaan pandemialla ja siitä seuranneella etätyöllä oli hyvin pieni vaikutus yrityksen toimintaan, ja yritys pyrkii jatkamaan tehokasta etätyötä, kunnes on turvallista palata uuteen normaaliin tilaan.

Tärkeimmät taloudellisen suorituskyvyn mittarit

	Koko vuosi 2020	Koko vuosi 2019
		Audited
Liikevaihto (tuhatta euroa)	1 171,30	816,2
Liiketulos, EBIT (tuhatta euroa)	-2 783,20	-3 284,5
Liiketulos % (EBIT %)	-237,6 %	-402,4 %
EBITDA (tuhatta euroa)	-2 326,6	-2 658,3
EBITDA %	-198,6 %	-325,7 %
Netto Tulos/tappio (tuhatta euroa)	-2 810,9	-3 293,4
Liiketoiminnan rahavirta (tuhatta euroa)	-1 514,7	-2 661,2
Omavaraisuusaste %	25,00 %	56,44 %
Osakkeita keskimäärin kaudella	7 089 966	3 749 055
Osakkeiden määrä kauden lopussa	8 326 230	4 992 897
Optio-oikeuksien määrä	1 287 736	459 368
Omapääoma/osake (euroa)	0,2	0,4
Osakekohtainen tulos (euroa) laimentamaton	-0,3	-0,7
Osakekohtainen tulos (euroa) laimennettu	-0,3	-0,6
Nettovelka (tuhatta euroa)	1 500,9	-159,0
Työntekijöiden määrä	36	39



Yrityksen tuotekehitystoiminta ja sen laajuus

Yhtiön panosti vahvasti kehitystoimintaan, jossa painopistealueina olivat pelituotteiden, analytiikan, teknologian ja julkaisuprosessien kehittäminen sekä tuotantomallien uudelleen järjestykseen. Vuoden 2020 aikana yhtiön kehittämiskustannukset muodostuivat henkilöstökustannuksista sekä ulkopuolisista ostopalveluista.

Riippuen kehitystoiminnan luonteesta ja vaiheesta, kehittämiskustannukset kirjataan joko kuluiksi tai aktivoidaan taseeseen investointeina ja poistetaan poistosuunnitelman mukaisesti. Lootland ja Shooter –peleihin ja niiden uudelleen hyödynnettävään teknologiaan liittyvistä kehittämiskustannuksista aktivoidiin taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoidiin tammi-joulukuulta yhteensä 1,09 miljoonaa eurolla. Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Näiden kehittämiskustannusten poistot alkavat 1.1.2021 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden sisällä.

Tilikaudella 2020 poistoja tehtiin aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämiskustannuksista yhteensä -456 289 euroa (2019: -625 812 euroa).

Kehittämismenot	31.12.2020	31.12.2019
Tasearvo 1.1.	1 465 946	922 358
Lisäykset	1 094 262	1 169 400
Poistot	-456 289	-625 812
Tasearvo 31.12.	2 103 919	1 465 946

Merkittävät riskit ja epävarmuustekijät

Yhtiön keskeisiä strategisia riskitekijöitä ovat yhtiön asemaan, palvelujen ja pelien kehittämisen rahoitukseen, henkilöstöön, sekä tuotantoinfrastruktuurin uudistamiseen liittyvät riskit.

Olenneisimmat operatiiviset riskit liittyvät yhtiön markkinoilla olevan nk. kärkipelin taloudellisen suorituskyvyn, jatkuvan kehittämisen ja aktiivisuuden ylläpitoon. Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailuasetelmissa voivat vaikuttaa yhtiön pelien menestykseen, liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja tulokseen. Yhtiön liiketoiminnan kannalta merkittävää on kyky kehittää ja parantaa nykyisiä pelejään sekä kyetä luomaan uusia julkaistavia pelejä mobiilimarkkinoille. Viivästykset pelinkehityksessä ja julkaisussa saattavat vaikuttaa negatiivisesti yhtiön toimintaan sekä kassavirtaan.

Jokaiseen kehittämishankkeeseen liittyy riski siitä, että niiden lopputulokset eivät tuota suunniteltua kaupallista menestystä, eikä hankkeeseen tehty investointi siten maksa itseään takaisin. Yhtiö pyrkii toimintansa organisoinnilla minimoimaan kehittämiseen sisältyvät riskit.

COVID-19 pandemian seurauksena yhtiön liiketoimintaympäristössä on tapahtunut ja odotetaan edelleenkin tapahtuvan muutoksia. Pandemiolla sekä sen aiheuttamilla vaikutuksilla globaaliin talouteen saattaa olla suoria ja epäsuoria vaikutuksia yhtiön liiketoimintaan ja sen suorituskykyyn. Yhtiö pyrkii aktiivisilla toimilla vähentämään vaikutuksia toiminnassaan. Yhtiön likviditeetti ja odotukset tulevalle vuodelle ovat kuitenkin hyvät.

Yhtiön toimintaan voi sisältyä myös riskejä, jotka voivat olla oleellisia yhtiön ja sen osakkeen arvon kannalta. Yhtiön hallitus arvioi riskejä osana strategian- ja liiketoiminnan suunnitteluprosessia.

Yhtiö on vakuuttanut liiketoimintansa tavanomaisilla keskeytys- ja omaisuusvakuutuksilla. Muutkin kuin yllä kuvatut riskit ja epävarmuudet voivat vaikuttaa yhtiön liiketoimintaan.

Olennaiset tapahtumat tilikauden päättymisen jälkeen

Ajankohta, jolta tilinpäätökseen vaikuttavat asiat otetaan huomioon, käsittää tilinpäätöspäivän ja tilinpäätöksen julkistamispäivän välisen ajan. Julkistamispäivällä tarkoitetaan päivää, jolloin tilinpäätös julkaistaan. Edellä mainitulla ajanjaksolla tapahtuvien asioiden osalta tarkastellaan, onko kysymyksessä tapahtuma, jonka osalta tilinpäätöksen tietoja tulee oikaista vai tapahtuma, jonka osalta tilinpäätöksen tietoja ei oikaista. Tilinpäätöksen tietoja oikaistaan tapahtumilla, jotka antavat lisänäyttöä tilikauden päättymishetkellä vallinneesta tilanteesta.

Nitro Games julkaisi 23.2.2021 tiedotteen, jossa se julkaisi tiedon uuden yhteistyösopimuksen allekirjoittamisesta Snap Group Ltd:n kanssa. Nitro Games kehittää uuden pelin, joka julkaistaan Snapchat alustalle.

Nitro Games julkaisi 25.2.2021 tiedotteen, jossa se hallitus on päättänyt esittää suunnatun 35 miljoonan Ruotsin kruunun suuruisen osakeannin toteuttamista.

Nitro Games julkaisi 25.2.2021 kutsun Ylimääräisen yhtiökokouksen koolle kutumisesta 18.3.2021.

Nitro Games julkaisi 5.3.2021 tiedotteen, jossa se julkaisi tiedon uuden pelikehityssopimuksen allekirjoittamisesta. Sopimuksen arvo on noin 200 000 euroa. Sopimuksen mukaisesti Nitro toteuttaa yhdysvaltalaiselle mobiilipeli julkaisijalle olemassa olevalle pelille pelikehityspalveluita.

Nitro Games julkisti 18.3.2021 tiedotteen, jossa julkaistiin Ylimääräisen yhtiökokouksen päätös, jossa valtuutettiin hallitus toteuttamaan suunnattu osakeanti ja sen kaikista ehdoista aikaisemman 25.2.2021 tiedotteen mukaisesti. Suunnatussa osakeannin suuruus on 2 342 704 kappaletta uusia osakkeita. Merkintähinta on 14,94 SEK/osake. Osakeannin jälkeen yhtiön osakkeiden kokonaismäärä on 10 668 934 kappaletta.

Nitro Games julkaisi 31.3.2021 tiedotteen uuden pelikehityssopimuksen allekirjoittamisesta PlaySiden kanssa. Sopimuksella Nitro Games tarjoaa PlaySidelle pelikehityspalveluja uudelle, ilmoittamattomalle PlaySide-mobiilipelille. Tämän uuden sopimuksen arvo on noin 300 000 euroa.

Yhtiön hallituksella ei ole tiedossa muita sellaisia olennaisia tilinpäätöspäivän jälkeisiä tapahtumia, jotka olisivat vaikuttaneet tilinpäätöstietoihin tai -laskelmiin.

Arvio todennäköisestä tulevasta kehityksestä

Hallitus uskoo yhtiön kehityksen seuraavan markkinoiden yleistä kehitystä. Liikevaihdon kehitys riippuu pitkälti tulevien uusien pelituotteiden julkaisusta ja kaupallisesta menestyksestä. Mahdollinen tappiollisuus johtuu yhtiön panostuksista pelien kehitykseen sekä käyttäjähankintaan, joilla rakennetaan pohjaa itsejulkaisuliiketoiminnalle. Covid-19 epidemiasta johtuvien rajoitusten uskotaan myös osittain heijastuvan välillisesti yhtiön toiminnassa tilikaudella 2021.



Yhtiön osakkeet ja osakkeenomistajat

Yhtiön osakkeet on liitetty Euroclear:n ylläpitämään arvo-osuusjärjestelmään 2.5.2017 ja otettu monenkeskisen kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Stockholm AB:n ylläpitämälle First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla 16.6.2017 tunnuksella NITRO.

Yhtiöllä on yksi osakesarja ja osakkeiden lukumäärä oli 8 326 230 osaketta 31.12.2020 (31.12.2019: 4 992 897 osaketta). Osakkeet ovat yhdessä sarjassa ja kullakin osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Yhtiö ei omista omia osakkeita.

	1.1.2020	Issue 5/20	31.12.2020
Osakkeet	4 992 897	4 992 897	8 326 230
Lisäys		3 333 333	
Yhteensä	4 992 897	8 326 230	8 326 230

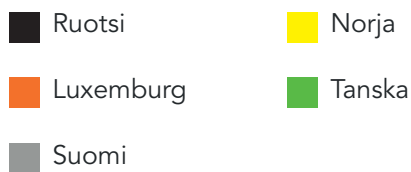
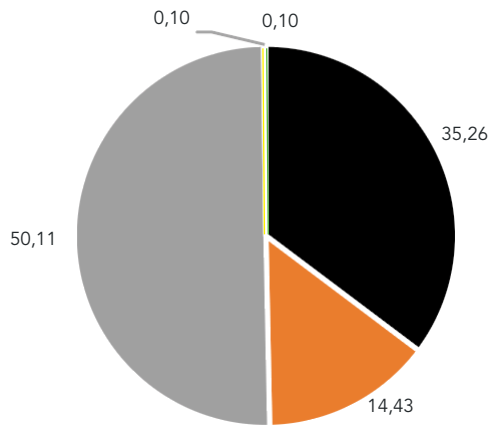
Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2020

Osakkeenomistajat		Osakkeiden lkm	% osakkeista ja äänistä
Egmont Holding Oy	1	3 333 333	40,03
SEB AB, Luxemburg Branch		1 098 555	13,19
Avanza Pension försäkring AB		394 712	4,74
Ludvig Strigéus		232 645	2,79
Feat Invest AB	2	229 717	2,76
Coeli Wealth Management AB		130 500	1,57
Antti Villanen		129 254	1,55
Oy AjoRanta Group AB	3,4	117 103	1,41
OP-SUOMI mikroyhtiöt Erikoisrahasto		108 400	1,30
Swedfact Holding AB		105 000	1,26
Muut		2 447 011	29,39
Osakkeiden kokonaismäärä		8 326 230	100,00

- 1 Egmont Holding Oy represents the investment by Nordisk Film Games
- 2 Feat Invest Ab is controlled by Johan Biehl(Chairman of Board)
- 3 AjoRanta Group Ab is controlled to 100 % by CFO Matti Nikkola.
- 4 AjoRanta Group Ab has lent 45 000 shares to Liquidity provider (Lago Kapital).



Osakkeista(%)



Omaistajien määrä



Johdon omistus ja optio-oikeudet

Yhtiön hallituksella, johtoryhmällä, tiimillä sekä heidän lähipiiriin kuuluvilla tahoilla oli tilinpäätöshetkellä hallussaan osakkeita ja optio-oikeuksia seuraavasti:

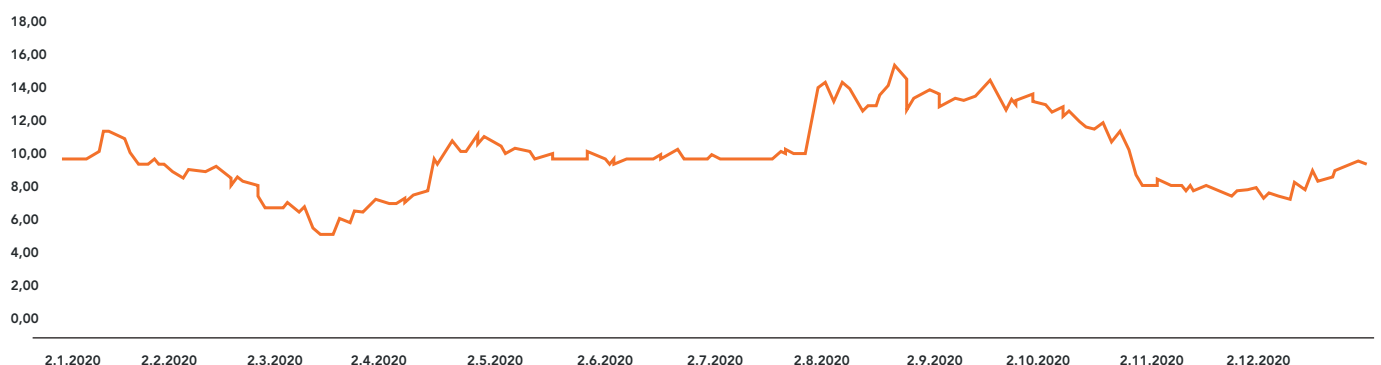
	31.12.2020		31.12.2019		
	Osakkeita	% Osakkeista	Optioita	Osakkeita	Optiot
Hallitus	326 807	3,9	20 500	1 778 742	132 500
Toimitusjohtaja ja johto	447 586	5,4	1 041 236	442 717	245 500
Tiimi	23 316	0,3	226 000	18 910	81 368
	797 709	9,6	1 287 736	2 240 369	459 368
Osakkeiden kokonaismäärä	8 326 230				
Annettujen optio-oikeuksien määrä	1 287 736				

* Antti Villasen osakkeet ja optio-oikeudet on laskettu johdon alle, hän on myös hallituksen jäsen.

Vakituisessa työsuhteessa olevat Nitron työntekijät ovat optio-ohjelmien piirissä.

Osakkeiden hintakehitys

Tilikauden 2020 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 5,14 ja 15,42 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2020) oli 9,42 Ruotsin kruunua (SEK).





Yhtiökokoukset

Varsinaisen yhtiökokous pidettiin 8.5.2020. Yhtiökokouksessa käsiteltiin yhtiöjärjestyksen mukaiset asiat, sekä päätettiin suunnattua osakeantia ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oi-keuksien antamisesta sekä optio-oikeuksia koskevien valtuutuksien antamisesta hallitukselle.

Rakenne- ja rahoitusjärjestelyt

Hallituksen valtuutukset

Nitro Gamesin 8.5.2020 pidetyssä Varsinaisessa yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään osakeannista sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla enintään 5 555 555 kappaletta. Valtuutus tullaan käyttämään yhtiön 15.4.2020 julkistaman suunnitellun suunnatun osakean-tin toteuttamiseen. Hallitus päättää kaikista osakeantien ehdoista, myös oikeuden päättää tar-vittaessa muutoksista 15.4.2020 julkistettuihin suunnitellun osakeannin ehtoihin.

Suunnattu osakeanti sekä osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antaminen

Hallitus päätti suunnatusta osakeannista, jossa merkittiin 3 333 333 kappaletta yhtiön uusia osakkeita. Osakkeiden merkintähinta oli 7,5 Ruotsin kruunua osakkeelta. Sijoitus kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Hallitus päätti 8.5.2020 varsinainen yhtiökokouksen 8.5.2020 myöntämän valtuutuksen osak-keisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Annettiin 2 222 222 kappaletta vaihto-velkakirjalainan muotoista erityistä oikeutta ("Eryiset Oikeudet"), jotka oikeuttavat kukin merkitsemään yhden (1) Nitro Games Oyj:n ("Yhtiö") uuden osakkeen. Eryiset Oikeudet an-nettiin osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen Egmont Holding Oy:n ("Lainanan-taja") merkittäväksi. Eryiset Oikeudet annetaan osana Lainanantajan ja Yhtiön välillä allekirjoitetun vaihtovelkakirjalainasopimuksen ("Lainasopimus") mukaista lainajärjestelyä eikä eril-listä vastiketta Eryisistä Oikeuksista suoriteta. Eryisten Oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintähinta perustuu Yhtiön ja Lainanantajan välisiin neuvotteluihin ja se on yhdeksän (9) Ruotsin kruunua osaketta kohden. Hallitus päätti 8.5.2020 laskea liikkeelle vaih-tovelkakirjalaina ja siihen liittyvät osakkeisiin oikeuttavat erityiset oikeudet (1/2020). Oikeuk-sia vastaan yhtiön on nostanut 20 000 000 Ruotsin kruunun suuruisen lainan.

Optio - oikeudet

Nitro Gamesin 8.5.2020 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien optio-oikeuksien lukumäärä voi olla enintään 1 063 000 kappaletta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Optioiden merkintähinta on 15 SEK/osake ja se perustuu yhtiön 15.4.2020 julkistaman suunnitellun suunnatun osakeannin osakekohtaiseen merkintähintaan (7,5 Ruotsin kruunua/osake) kerrottuna kahdella (2). Hallitus valtuutettiin päättämään kaikista muista eh-doista. Valtuutus on voimassa 31.12.2022 saakka.

Tämän valtuutuksen ja Varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti johtoryhmälle ja tiimille annettiin 2.6.2020 optio-oikeuksia 804 368 kappaletta merkintätunnuksella 2/2020C. Näiden optio-oikeuksien 2/2020C:n osalta merkintäaika alkaa 3.12.2020 ja päättyy 31.12.2023.

Tämän valtuutuksen ja Varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti tiimille on annettu vuoden 2020 aikana optio-oikeuksia 19 500 kappaletta merkintätunnuksilla 2/2020A, 2/2020B, 2/2020D, 2/2020E sekä 2/2020F. Näiden optio-oikeuksien osalta merkintäaika alkaa kuuden (6) kuukauden päästä oikeuksien vastaanottamisesta ja päättyy 31.12.2023.

Hallitus päätti kokouksessaan 8.5.2020 mitätöidä yhtiön hallussa olevat allokoimattomat op-tio-oikeudet, yhteensä 280 262 optio-oikeutta, jotka liittyvät optio-ohjelmiin 1/2019 (51 132 optiota), 2/2019A (20 500 optiota) ja 2/2019B (208 630 optiota).



Yhtiön henkilöstö, johto ja tilintarkastajat

Henkilöstö ja osaamisen kehittäminen

Sosiaalinen vastuu ja henkilöstö

Globaalisti toimivana yhtiönä Nitro arvostaa monimuotoisuutta ja kohtelee kaikkia työntekijöitä yhdenvertaisesti. Reilu ja tasapuolinen kohtelu riippumatta etnisestä alkuperästä, kansallisuudesta, poliittisista näkemyksistä, sukupuolesta, seksuaalisesta suuntauksesta, toimintarajoitteisuudesta, perhetilanteesta tai iästä ovat käytössä koko yrityksessä. Nitro noudattaa yhtäläisten mahdollisuuksien periaatetta. Reilua ja tasapuolista kohtelua odotetaan kaikilta Nitron työntekijöiltä kaikkia yhtiön työntekijöitä kohtaan kuin myös alihankkijoita, palveluntarjoajia sekä muita yhteistyö tahoja kohtaan.

Nitron tavoite on kehittää yhtiön organisaatiota vastuullisesti sekä pyrkiä saavuttamaan yhteis-tä hyötyä yhtiölle, sen osakkeenomistajille ja työntekijöille. Kaikilla työntekijöillä on oikeus hyvään johtamiseen sekä ammatilliseen kasvuun. Covid-19 vaikeutti tavoitteiden toteuttamisessa. Etätyöskentely edellytti uusien työskentelytapojen oppimista sekä keinoja pitää yllä Nitro henkeä. Tärkeintä toiminnan onnistumisessa poikkeustilanteissa on ollut avoin ja jatkuva viestintä.

Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä oli 36 tilikauden lopussa (2019: 39). Naisten osuus oli 17 % henkilöstöstä (2019: 13 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 27 % (2019: 23 %). Keski-ikä oli 34 vuotta (2019: 34). Nitron työntekijöistä suurin osa on kokopäiväisiä ja henkilöstökulut ovat pääsääntöisesti luonteeltaan kiinteitä kuluja. Yhtiö seuraa alan yleistä palkkatasoa ja kilpailutilannetta määrittäessään palkkoja.

Taulukossa on esitetty henkilöstön kehitystä kuvaavat tunnusluvut vuosina 2019 – 2020.

	31.12.2020	31.12.2019
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	36	39
Tilikauden palkat ja palkkiot	2 320 986	2 139 919

Osaamisen kehittäminen

Henkilöstön osaaminen, motivaatio ja hyvinvointi ovat keskeisiä menestystekijöitä Nitrolle. Yksi strategisista tavoitteista Nitrolla on olla paras työpaikka pelialan osaajille. Strategian mukaisesti panostimme voimakkaasti henkilöstön ammatillisen osaamisen kehittämiseen, esimiesvalmennukseen ja työhyvinvoinnin kehittämiseen.

Nitrossa nähdään, että henkilöstön henkinen työkyky on keskeisessä asemassa työssä jaksamisen ja työ motivaation kannalta. Nitrossa työhyvinvointi huomioitiin monin eri tavoin, esimerkiksi huomioimalla henkilöstön toiveita, ottamalla heitä mukaan keskusteluun ja päätöksentekoon sekä kartoittamalla heidän ehdotuksiaan työhyvinvoinnin kehittämisen osalta. Tämän lisäksi Nitro tarjoaa työntekijöilleen laajat työterveyshuollon palvelut sekä monipuolisesti tuettuja liikunta-, kulttuuri-, harrastemahdollisuuksia.

Vuonna 2020 Nitrossa toteutettiin useita etätyöskentelyyn liittyviä kehitystoimenpiteitä. Toimenpiteiden tarkoituksena olisi edesauttaa työntekijöitä omaksumaan etätyöskentelyn mahdollistavat toimintatavat ja menetelmät.



Toimitusjohtaja

Toimitusjohtaja vastaa yhtiön liiketoiminnan ja päivittäisten asioiden hoitamisesta ja hallinnasta tavoitteenaan turvata osakkeenomistajille yhtiön arvon merkittävä ja jatkuva kasvu. Toimitusjohtaja valmistelee asiat hallituksen käsiteltäviksi, kehittää yhtiötä hallituksen kanssa sovittujen tavoitteiden mukaisesti ja varmistaa hallituksen päätösten asianmukaisen täytännönpanon. Lisäksi toimitusjohtajalla on velvollisuus varmistaa, että yhtiön toiminta on kulloinkin voimassa olevien lakien ja säädösten mukaista.

Toimitusjohtajalla on oikeus vaatia hallituksen koollekutsumista sekä olla läsnä hallituksen kokouksissa ja käyttää niissä puhevaltaa, jollei hallitus määrättyissä tapauksissa päättä toisin. Hänellä on oikeus saada merkittävä eriyä mielipiteensä kokouksen pöytäkirjaan.

Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana sekä ohjaa ja valvoo johtoryhmän muiden jäsenten toimintaa.

Hallitus nimittää toimitusjohtajan ja päättää toimitusjohtajalle maksettavasta palkkiosta sekä toimitusjohtajasopimuksen muista ehdoista. Toimitusjohtaja nimitetään tehtävänsä toistaiseksi.

Yhtiön toimitusjohtajana toimii Jussi Tähtinen.

Hallitus

Hallituksen keskeisenä tehtävänä on ohjata yhtiön strategian toimeenpanoa niin, että yhtiö voi pitkällä tähtäimellä saavuttaa sille asetetut tavoitteet sekä tuottaa mahdollisimman suurta arvoa osakkeenomistajille, huomioden samalla myös muiden keskeisten sidosryhmien odotukset. Hallitus vastaa yhtiön hallinnosta ja toiminnan asianmukaisesta järjestämisestä. Hallitus päättää asioista, joilla yhtiön toiminnan laajuus huomioon ottaen on huomattava merkitys yhtiön toiminnalle. Yhtiöjärjestyksen mukaan hallituksen toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Yhtiöjärjestyksen mukaisesti varsinainen yhtiökokous valitsee vuosittain hallituksen, johon kuuluu kolmesta kahdeksaan varsinaista jäsentä. 8.5.2020 asti hallituksessa toimivat Jacob Ehrnrooth, Antti Villanen, Sverker Littorin, Ilkka Lassila, Wilhelm Taht, Oliver Kern sekä Johan Biehl. Hallituksen puheenjohtaja toimi Jacob Ehrnrooth.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 8.5.2020 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Pim Holfve. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Tilikaudella 2020 hallitus kokoontui 15 kertaa, joista uuden hallituksen kokouksia oli 9. Jäsenten keskimääräinen osallistumisprosentti oli 99 %.

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 8.5.2020 ja päättyy yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Varsinainen yhtiökokous päätti, että hallituksen jäsenille maksetaan toimikaudelta palkkiot seuraavasti: puheenjohtajalle 2 000 euroa kuukaudessa sekä hallituksen muille jäsenille kullekin 1 000 euroa kuukaudessa.

Lisäksi hallituksen jäsenille maksetaan kokouksesta aiheutuneet kohtuulliset matkakustannukset yhtiön matkustussäännön mukaisesti.



Ympäristötekijät

Yhtiö pyrkii toiminnassaan olemaan esimerkki ja edelläkävijä pelituotannossa sekä pyrkii edis-tämään kestäväen kehityksen tavoitteita kaikessa toiminnassaan. Tavoitteena on mahdollisimman pieni toiminnan aiheuttama ympäristökuormitus.

Suurin ympäristökuorma muodostuu atk-laitteiden- ja palvelimien sekä pelaamisesta aiheutu- vasta sähkön kulutuksesta sekä lentomatkustuksesta. Toimipisteiden työtilojen tilatehokkuus on hyvällä tasolla.

Yhtiö pyrkii kehittämään hankintatapoja siten että niissä huomioidaan myös ympäristötekijät jo hankintaa suunniteltaessa, käytön aikana sekä elinkaaren lopussa. Yhtiö pyrkii tekemään yh-teistyötä hyvämaineisten, ympäristö- ja yhteiskuntavastuunsa kantavien toimijoiden kanssa.

Sisäpiiriasioden hallinta

Yhtiön hallituksen on varmistettava, että yhtiöllä on aina käytössään asianmukaiset sisäpiiriasioden hallintaa koskevat käytännöt. Sääntöjen on oltava Suomen lain ja hyvän hallinnon periaatteiden mukaisia, sekä NASDAQ ja Finanssivalvonnan sääntöjen ja ohjeiden mukaisia. Hallitus on valtuuttanut toimitusjohtajan hoitamaan käytännön järjestelyt ja pitämään rekiste-riä yllä.

Yhtiö on määritellyt markkinoiden väärinkäyttöasetuksen (MAR) mukaisesti, että hallituksen ja johtoryhmän jäsenet ovat ilmoitusvelvollisia sisäpiiriläisiä. Ilmoitusvelvollisten sisäpiiri-läisten lisäksi yhtiö perustaa erillisen tapahtumakohtaisen sisäpiiriläisluettelon merkittävistä sisäpiiritapahtumista. Sisäpiiritapahtumilla tarkoitetaan järjestelyä, jota valmistellaan luottamuksellisesti ja jolla toteutuessaan voi olla merkittävä vaikutus yhtiön arvopapereiden arvoon.

Jokainen yhtiön työntekijä ja sisäpiiriläinen on henkilökohtaisesti vastuussa siitä, ettei riko sisäpiiritiedon käyttöä koskevia lakeja ja määräyksiä.

Yhtiö noudattaa 30 päivän pituista suljettua ikkunaa ennen kvartaalikatsausten tai tilinpäätöstietojen julkistamista. Tänä aikana kaupankäynti yhtiön arvopapereilla on kielletty Nitro Games:n sisäpiiriläisiltä eli ilmoitusvelvollisilta sisäpiiriläisiltä ja henkilöiltä, jotka työskentelevät kvartaalikatsauksen ja tilinpäätöksen valmistelussa, sekä muilta toimitusjohtajan määrittelemiltä henkilöiltä.





Hyväksytty neuvonantaja

Yhtiön osakkeet ovat monenkeskisen kaupankäynnin kohteena Tukholman First North Growth-kauppapaikalla. First North Growth tarjoaa kaupankäynnille ja osaketietojen jakelulle tarvittavan infrastruktuurin. Jokaisella kaupankäynnin kohteeksi hyväksytyllä yhtiöllä on oltava sopimus Certified Adviserin kanssa. Certified Adviserilla puolestaan on pörssin kanssa allekirjoitettu sopimus. Certified Adviser varmistaa, että yhtiö täyttää sekä vaatimukset kaupankäynnin kohteeksi ottamiselle että jatkuvasti voimassa olevat velvoitteet, jotka liittyvät First North Growth kaupankäynnin kohteena olemiseen. Lisäksi Certified Adviser valvoo jatkuvasti, että yhtiö noudattaa First Northin Growth sääntöjä ja raportoi havaitsemansa rikkomukset välittömästi pörssille.

Yhtiön Tukholman First North Growth -markkinan sääntöjen edellyttämä hyväksytty neuvonantaja (Certified Adviser) oli Augment Partners Ab ja syyskuusta 2020 alkaen NCA Sweden Ab.

Tilintarkastajat

Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiöllä tulee olla vähintään yksi varsinainen tilintarkastaja ja yksi varatilintarkastaja. Mikäli tilintarkastajaksi valitaan tilintarkastusyhteisö, ei varatilintarkastajaa tarvitse valita.

Yhtiökokous valitsee tilintarkastajan tilikaudeksi kerrallaan. Hallitus tekee vuosittain yhtiökokoukselle ehdotuksen tilintarkastajan valinnasta tai uudelleenvallinnasta arvioituaan ehdotetun tilintarkastajan pätevyyden ja riippumattomuuden.

Yhtiön tilintarkastajina on toiminut Idman Vilen Grant Thornton Oy tilintarkastusyhteisö ja vastuullisena tilintarkastajana KHT Antti Niemistö.

Hallituksen esitys tuloksen käsittelystä

Hallituksen esitys varsinaiselle yhtiökokoukselle on, että tilikauden tappio -2 810 941,98 euroa siirretään edellisten tilikausien voitto-/tappioutilille ja osinkoa ei jaeta.

Varsinainen Yhtiökokous

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 7.5.2021. Nitro Games Oyj julkistaa yhtiökokoukseen 16.4.2021, joka julkaistaan Yhtiön virallisilla nettisivuilla.

31.12.2020

Hallitus

Nitro Games Oyj

Keskeisten tunnuslukujen määritelmät

Liiketulos (EBIT)	Liikevaihto + liiketoiminnan muut tuotot – toimintakulut – poistot
EBITDA	Liiketulos + poistot + arvonalentumiset
EBITDA %	$\frac{\text{EBITDA}}{\text{Liikevaihto}} \times 100$
Omavaraisuusaste	$\frac{(\text{Oma pääoma yhteensä})}{(\text{Taseenloppusumma-saadut ennakot})} \times 100$
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 potentiaalisten laimentavien osakkeiden lukumäärä (optio-oikeudelliset).
Nettovelka	Vieras pääoma - rahat ja pankkisaamiset





Tuloslaskelma

	1.1.–31.12.2020	1.1.–31.12.2019
LIIKEVAIHTO	1 171 295,88	816 220,35
Valmistus omaan käyttöön	1 094 261,63	1 169 400,33
Liiketoiminnan muut tuotot	105 169,00	9 021,60
Materiaalit ja palvelut		
Ostot tilikauden aikana	-257 791,01	-530 598,68
Ulkopuoliset palvelut	-797 795,42	-420 787,51
Materiaalit ja palvelut yhteensä	-1 055 586,43	-951 386,19
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-1 959 329,75	-1 770 143,88
Henkilösivukulut	-361 655,80	-369 774,69
Eläkekulut	-307 655,05	-322 817,82
Muut henkilösivukulut	-54 000,75	-46 956,87
Henkilöstökulut yhteensä	-2 320 985,55	-2 139 918,57
Suunnitelman mukaiset poistot	-456 607,74	-626 237,34
Liiketoiminnan muut kulut	-1 320 775,58	-1 561 603,23
LIIKEVOITTO/-TAPPIO	-2 783 228,79	-3 284 503,05
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot	33,01	786,25
Korkokulut ja muut rahoituskulut	-27 746,20	-9 709,14
Rahoitustuotot ja -kulut yhteensä	-27 713,19	-8 922,89
VOITTO/TAPPIO ENNEN TILINPÄÄTÖS-SIIRTOJA JA VEROJA	-2 810 941,98	-3 293 425,94
TILIKAUDEN VOITTO/TAPPIO	-2 810 941,98	-3 293 425,94



Tase

	31.12.2020		31.12.2019	
VASTAAVAA				
PYSYVÄT VASTAAVAT				
Aineettomat hyödykkeet				
Aineettomat oikeudet	631 570,37			
Kehittämismenot	2 103 918,46	2 735 488,83	1 465 945,74	1 465 945,74
Aineelliset hyödykkeet				
Koneet ja kalusto	956,48	956,48	1 275,31	1 275,31
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ		2 736 445,31		1 467 221,05
VAIHTUVAT VASTAAVAT				
Pitkäaikaiset saamiset				
Muut saamiset	30 020,80	30 020,80	27 654,80	27 654,80
Lyhytaikaiset saamiset				
Myyntisaamiset	94 050,36		143 785,78	
Muut saamiset	47 359,55		86 761,69	
Siirtosaamiset	86 630,55	228 040,46	82 987,82	313 535,29
Rahat ja pankkisaamiset		2 981 651,37		1 677 484,86
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ		3 239 712,63		2 018 674,95
VASTAAVAA YHTEENÄ		5 976 157,94		3 485 896,00



Tase

	31.12.2020		31.12.2019	
VASTATTAVAA				
OMA PÄÄOMA				
Osakepääoma	80 000,00		80 000,00	
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	20 806 506,52		18 469 382,79	
Edellisten tilikausien voitto/tappio	-16 581 987,86		-13 288 561,92	
Tilikauden voitto/tappio	-2 810 941,98	1 493 576,68	-3 293 425,94	1 967 394,93
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ		1 493 576,68		1 967 394,93
VIERAS PÄÄOMA				
Pitkäaikainen				
Vaihtovelkakirjalainat	1 869 699,17			
Lainat rahoituslaitoksilta	1 341 671,08		986 089,76	
Ostovelat	617 128,11			
Muut velat	690,00	3 829 188,36	910,00	986 999,76
Lyhytaikainen				
Lainat rahoituslaitoksilta	104 392,86		94 119,00	
Ostovelat	201 666,90		228 758,91	
Muut velat	45 761,39		39 162,61	
Siirtovelat	301 571,75	653 392,90	169 460,79	531 501,31
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ		4 482 581,26		1 518 501,07
VASTATTAVAA YHTEENSÄ		5 976 157,94		3 485 896,00



Rahoituslaskelma

Tuhatta euroa	31.12.2020	31.12.2019
Liiketoiminnan rahavirta:		
Voitto (tappio) ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-2 810,9	-3 293,4
Oikaisut:		
Suunnitelmanmukaiset poistot	456,6	626,2
Rahoitustuotot ja -kulut (+/-)	27,7	8,9
Muut oikaisut (+/-)	0,0	0,0
Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta	-2 326,6	-2 658,3
Käyttöpääoman muutos:		
Pitkäaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-2,4	5,9
Lyhytaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	85,5	65,5
Vaihto-omaisuuden lisäys (-) / vähennys (+)	0,0	0,0
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	111,6	-74,3
Pitkäaikaisten korottomien velkojen lisäys(+) / vähennys (-)	617,1	0,0
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-1 514,8	-2 661,2
Rahavirta ennen satunnaisia eriä	-2 661,2	-2 661,2
Liiketoiminnan satunnaisista eristä johtuva rahavirta (netto) (+/-)		
Liiketoiminnan rahavirta (A)	-1 514,7	-2 661,2
Investointien rahavirta:		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin (-)	-1 725,8	-1 169,4
Investointien rahavirta (B)	-1 725,8	-1 169,4
Rahoituksen rahavirta:		
Maksullinen osakeanti	2 337,1	1 400,4
Lyhytaikaisten lainojen nostot	10,3	0,0
Pitkäaikaisten lainojen nostot	2 294,1	950,6
Pitkäaikaisten lainojen takaisinmaksut (-)	-69,1	-94,1
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista (-)	-27,7	-8,9
Maksetut osingot ja muu voitonjako (-)		
Maksetut välittömät verot (-)		
Rahoituksen rahavirta (C)	4 544,7	2 248,0
Rahavarojen muutos (A + B + C) lisäys (+) / vähennys (-)	1 304,2	-1 582,6
Rahavarat tilikauden alussa	1 677,5	3 260,1
Rahavarat tilikauden lopussa	2 981,7	1 677,5

Tilinpäätöksen laadintaperiaatteet

Tilinpäätöksen laajuus ja laadintaperiaatteet

Nitro Games Oyj:n tilinpäätös on laadittu Suomen kirjanpitolain säännösten mukaisesti (FAS).

Tilinpäätös on laadittu hankintamenomenetelmällä.

Arvostusperiaatteet ja -menetelmät

Aineelliset hyödykkeet

Taseeseen merkittyjen aineellisten hyödykkeiden hankintamenosta on vähennetty suunnitelman mukaiset poistot.

Aineettomat oikeudet

Hankitut aineettomat oikeudet mukaan lukien tavaramerkkien käyttöoikeudet, arvostetaan hankittaessa hankintamenoon. Aineettomat oikeudet joilla on äärellinen taloudellinen pitoaika poistetaan tasapoistoina taloudellisen pitoajan kuluessa (5 vuotta).

Kehittämiskustannukset

Osa tuotannossa olevien pelien kehityskustannuksista on kirjattu kuluksi tilikaudelle 2020.

Osa kehittämiskustannuksista aktivoitiin taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoitiin tammi-joulukuulta yhteensä 1 094 261,63 euroa.

Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Näiden kehittämismenojen poistot alkavat 1.1.2021 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden aikana.

Vuoden 2020 Poistot tehtiin poistosuunnitelman mukaisesti, ja ne koostuivat aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämismenoista sekä atk-laitteiden poistoista. Kokonaispoistot olivat yhteensä - 456 607,74 euroa (-626 237,34 euroa).

Saamiset on arvostettu nimellisarvoonsa, kuitenkin enintään todennäköiseen arvoonsa.

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

Ulkomaanrahan määräiset saamiset ja velat on muutettu Suomen rahan määräiseksi tilinpäätöspäivän kurssiin.

Suunnitelman mukaisten poistojen perusteet

Kehittämismenot	5	vuotta	tasapoisto
Koneet ja kalusto	25 %	menojäännöspoisto	
Aineettomat oikeudet	3 - 10	vuotta	Poistot alkavat kun taloudellinen hyödyntämisaika alkaa.

Myynnin tuloutukseen liittyvät perusteet

Yhtiön liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; Itsejulkaisu- sekä palveluliiketoiminnoista. Palveluliiketoimintaan liittyvä myynti tuloutetaan silloin kun palvelu on luovutettu asiakkaalle Itsejulkaisuliiketoiminnan tulot tuloutetaan sille kuukaudelle, jonka aikana loppukäyttäjä on ostanut pelien sisäisiä kauppataavaroita.

Ostettujen palveluiden sisältö ja kuvaus

Ostopalvelut sisältävät pelien ylläpito (hosting) - ja käyttäjähankintakustannukset, sovellus-kauppojen komissiot sekä muut ulkopuoliset palvelut, jotka on ostettu pelikehitykseen ja ylläpitoon. Kulut kirjataan sille kuukaudelle, kun ne ovat toteutuneet.

TULOSLASKELMAA KOSKEVAT LIITETIEDOT	31.12.2020	31.12.2019
Liikevaihto		
Liikevaihto liiketoiminnoista	1 171 296	816 220
Itsejulkaisuliiketoiminta	18 769	95 582
Palveluliiketoiminta	1 152 527	720 638
Liikevaihto markkina-alueittain	1 171 296	816 220
EU	1 037 247	788 341
Amerikka	63 160	7 304
Muut	70 889	20 576
Liiketoiminnan muut tuotot	105 169	9 022
Vuokratuotot	7 210	9 022
Saadut avustukset	97 959	0
Materiaalit ja palvelut	1 055 587	951 386
Käyttäjähankinta	254 256	521 278
Muut kustannukset	801 331	430 108
Liiketoiminnan muut kulut	1 320 776	1 561 603
Vapaaehtoiset henkilöstökustannukset	62 176	86 922
ATK Laitteet ja ohjelmistot	308 934	315 274
Matkakustannukset	27 223	137 519
Toimitilakustannukset	150 928	161 119
Pörssikustannukset	172 262	183 392
Laki - ja konsultointipalvelut	377 028	356 194
Muut kulut	222 225	321 183
Tilintarkastajan palkkiot	13 542	17 435
Lakisääteinen tilintarkastus	13 112	13 895
Tilintarkastuslain 1.1.2 §:ssa tarkoitettut toimeksiannot	0	1 350
Veroneuvonta	0	1 260
Muut palvelut	430	930
LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ		
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin vuoden aikana	36	39
Henkilöstökulut	2 320 986	2 139 918
Palkat ja palkkiot	1 959 330	1 770 144
Eläkekulut	307 655	322 818
Muut henkilösivukulut	54 001	46 957
Johdon palkat ja palkkiot		
Toimitusjohtaja ja hallituksen jäsenet	135 000	84 000

**TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT
LIITETIEDOT**
31.12.2020
31.12.2019
**Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset
erittelyt**

Aineettomat hyödykkeet

Tasearvo 1.1.	0	0
Lisäys/poistot	631 570	0
Tasearvo 31.12.	631 570	0

Kehittämismenot

Tasearvo 1.1.	1 465 946	922 358
Lisäykset	1 094 262	1 169 400
Poistot	-456 289	-625 812
Tasearvo 31.12.	2 103 919	1 465 946

Koneet ja kalusto

Tasearvo 1.1.	1 275	1 700
Poistot	-319	-425
Tasearvo 31.12.	956	1 275

**TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT
LIITETIEDOT**
Oma pääoma
Oman pääoman erittely

Sidottu oma pääoma		
Osakepääoma 1.1.	80 000	80 000
Osakepääoma 31.12.	80 000	80 000
Sidottu oma pääoma yhteensä	80 000	80 000

Vapaa oma pääoma

Sijoitetun oman pääoman rahasto 1.1.	18 469 383	17 068 985
Osakepääoman rahastokorotus		
Osakeannit	2 337 124	1 400 398
Sijoitetun oman pääoman rahasto 31.12.	20 806 506	18 469 383
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-16 581 988	-13 288 562
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-16 581 988	-13 288 562
Tilikauden voitto (tappio)	-2 810 942	-3 293 426
Vapaa oma pääoma yhteensä	1 413 577	1 887 395
Oma pääoma yhteensä	1 493 577	1 887 395

Jakokelpoinen oma pääoma

Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	20 806 506	18 469 383
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-16 581 988	-13 288 562
Tilikauden voitto (tappio)	-2 810 942	-3 293 426
Aktivoidut kehittämismenot	-2 103 919	-1 465 946
Yhteensä	-690 342	421 449

VAKUUDET JA VASTUUSITOUMUKSET

31.12.2020

31.12.2019

Leasingvuokrasopimusvastuut

Seuraavalla tilikaudella maksettavat	22 095	36 234
Myöhemmin maksettavat	17 609	28 594
	39 704	64 828

Yhtiöllä on oikeus sopimusehtojen mukaisesti lunastaa koneet sopimusajan päätyttyä.

Velat, joiden vakuudeksi annettu yrityskiinnityksiä

Lainat rahoituslaitoksilta	71 060	129 649
Yrityskiinnitykset	190 000	190 000

Omasta puolesta annetut vakuudet

Vuokravakuudet	30 021	27 655
Muut vakuudet	21 309	21 327
	51 330	48 982

LÄHIPIIRITIEDOT

Yrityksen lähipiiriin kuulumisen edellyttää sitä, että taholla on mahdollisuus käyttää määräysvaltaa tai huomattavaa vaikutusvaltaa Yhtiön taloutta ja liiketoimintaa koskevissa päätöksissä.

Lähipiiriin kuuluvilla tahoilla ei ole lainoja Yhtiöltä.

Yhtiö on ostanut tavanomaisin kaupallisin ehdoin liiketoiminnan- ja projektien johtamiseen, taloushallintoon, rahoitukseen sekä IR toimintaan liittyviä palveluita Lähipiiriin kuuluvilta tahoilta tilikauden 2020 aikana 280 300 eurolla (2019; 258 250 euroa).





Tilinpäätöksen allekirjoitukset

Kotka 15.4.2021

Johan Biehl
Hallituksen puheenjohtaja

Pim Holfve
Hallituksen jäsen

Mikkel Weider
Hallituksen jäsen

Antti Villanen
Hallituksen jäsen

Jussi Tähtinen
Toimitusjohtaja

Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Tampere,
Idman Vilén Grant Thornton Oy, tilintarkastusyhteisö
Antti Niemistö,
KHT

Luettelo kirjanpidoista ja kirjanpitoaineistojen lajeista

Yhtiön kirjanpito on tehty Procountor -nimisessä kirjanpitojärjestelmässä.

Tilinpäätös	Erikseen sidottuna / sähköinen
Päivä- ja pääkirja	Sähköinen arkisto
Reskontraerittelyt	Sähköinen arkisto
Pankkitositteet	Sähköinen arkisto
Ostolaskut	Sähköinen arkisto
Myyntilaskut	Sähköinen arkisto
Palkkakirjanpidon tositteet	Sähköinen arkisto
Muistiotositteet	Sähköinen arkisto

Alkuperäiset paperilla vastaanotetut ostolaskut säilytetään kirjanpitovelvollisen toimesta paperilla. Jos paperilla oleva lasku on skannattu, säilytetään lasku vain sähköisenä paperittomassa arkistossa.



Tilintarkastuskertomus

Nitro Games Oyj:n yhtiökokoukselle

Tilinpäätöksen tilintarkastus

Lausunto

Olemme tilintarkastaneet Nitro Games Oyj:n (y-tunnus 2134819-6) tilinpäätöksen tilikaudelta 1.1.–31.12.2020. Tilinpäätös sisältää taseen, tuloslaskelman, rahoituslaskelman ja liitetiedot.

Lausuntonamme esitämme, että tilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan yhtiön 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 yhtiöstä niiden Suomessa noudatettavien eettisten vaatimusten mukaisesti, jotka koskevat suorittamaamme tilintarkastusta ja olemme täyttäneet muut näiden vaatimusten mukaiset eettiset velvollisuutemme. Käsityksemme mukaan olemme hankkineet lausuntonme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä.

Tilinpäätöstä koskevat hallituksen ja toimitusjohtajan velvollisuudet

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

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

Tilintarkastajan velvollisuudet tilinpäätöksen tilintarkastuksessa

Tavoitteenamme on hankkia kohtuullinen varmuus siitä, onko tilinpäätöksessä kokonaisuutena väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvaa olennaista virheellisyttä, sekä antaa tilintarkastuskertomus, joka sisältää lausuntonme. Kohtuullinen varmuus on korkea varmuustaso, 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 virheellisyyden riskit, suunnittelemme ja suoritamme näihin riskeihin vastaavia tilintarkastustoimenpiteitä ja hankimme lausuntomme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä. Riski siitä, että väärinkäytöksestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, on suurempi kuin riski siitä, että virheestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, sillä väärinkäytökseen voi liittyä yhteistoimintaa, väärentämistä, tietojen tahallista esittämättä jättämistä tai virheellisten tietojen esittämistä taikka sisäisen valvonnan sivuuttamista.
- muodostamme käsityksen tilintarkastuksen kannalta relevantista sisäisestä valvonnasta pystyäksemme suunnittelemaan olosuhteisiin nähden asianmukaiset tilintarkastustoimenpiteet mutta emme siinä tarkoituksessa, että pystyisimme antamaan lausunnon yhtiön sisäisen valvonnan tehokkuudesta.
- arvioimme sovellettujen tilinpäätöksen laatimisperiaatteiden asianmukaisuutta sekä johdon tekemien kirjanpidollisten arvioiden ja niistä esitettävien tietojen kohtuullisuutta.
- teemme johtopäätöksen siitä, onko hallituksen ja toimitusjohtajan ollut asianmukaista laatia tilinpäätös perustuen oletukseen toiminnan jatkuvuudesta, ja teemme hankkimamme tilintarkastusevidenssin perusteella johtopäätöksen siitä, esiintyykö sellaista tapahtumiin tai olosuhteisiin liittyvää olennaista epävarmuutta, joka voi antaa merkittävää aihetta epäillä yhtiön kykyä jatkaa toimintaansa. Jos johtopäätöksemme on, että olennaista epävarmuutta esiintyy, meidän täytyy kiinnittää tilintarkastuskertomuksessamme lukijan huomiota epävarmuutta koskeviin tilinpäätöksessä esitettäviin tietoihin tai, jos epävarmuutta koskevat tiedot eivät ole riittäviä, mukauttaa lausuntomme. Johtopäätöksemme perustuvat tilintarkastuskertomuksen antamispäivään mennessä hankittuun tilintarkastusevidenssiin. Vastaiset tapahtumat tai olosuhteet voivat kuitenkin johtaa siihen, ettei yhtiö pysty jatkamaan toimintaansa.
- arvioimme tilinpäätöksen, liitetiedot mukaan lukien, yleistä esittämistapaa, rakennetta ja sisältöä ja sitä, kuvastaako tilinpäätös sen perustana olevia liiketoimia ja tapahtumia siten, että se antaa oikean ja riittävän kuvan.

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

Muut raportointivelvoitteet

Muu informaatio

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat muusta informaatiosta. Muu informaatio, jonka olemme saaneet käyttöömmme ennen tilintarkastuskertomuksen antamispäivää, käsittää toimintakertomukseen sisältyvän informaation. Tilinpäätöstä koskeva lausuntomme ei kata muuta informaatiota.

Velvollisuutenamme on lukea toimintakertomukseen sisältyvä informaatio tilinpäätöksen tilintarkastuksen yhteydessä ja tätä tehdessämme arvioida, onko toimintakertomukseen sisältyvä informaatio olennaisesti ristiriidassa tilinpäätöksen tai tilintarkastusta suoritettaessa hankkimamme tietämyksen kanssa tai vaikuttaako se muutoin olevan olennaisesti virheellistä. 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 toimintakertomukseen sisältyvässä informaatiossa on olennainen virheellisyys, meidän on raportoitava tästä seikasta. Meillä ei ole tämän asian suhteen raportoitavaa.

Kotkassa, 15. huhtikuuta 2021

Idman Vilén Grant Thornton Oy, tilintarkastusyhteisö

Antti Niemistö

KHT



Lisätiedot:

Jussi Tähtinen
Toimitusjohtaja
044 388 1071
jussi@nitrogames.com

nitrogames.com/investors

Ticker: NITRO

Kotkan toimisto
Juha Vainion katu 2
48100 Kotka

Helsingin toimisto
Kaisaniemenkatu 2B, 5th floor
00100 Helsinki

FI21348196

