



NITRO

VUOSIKERTOMUS 2019

NITRO GAMES OYJ



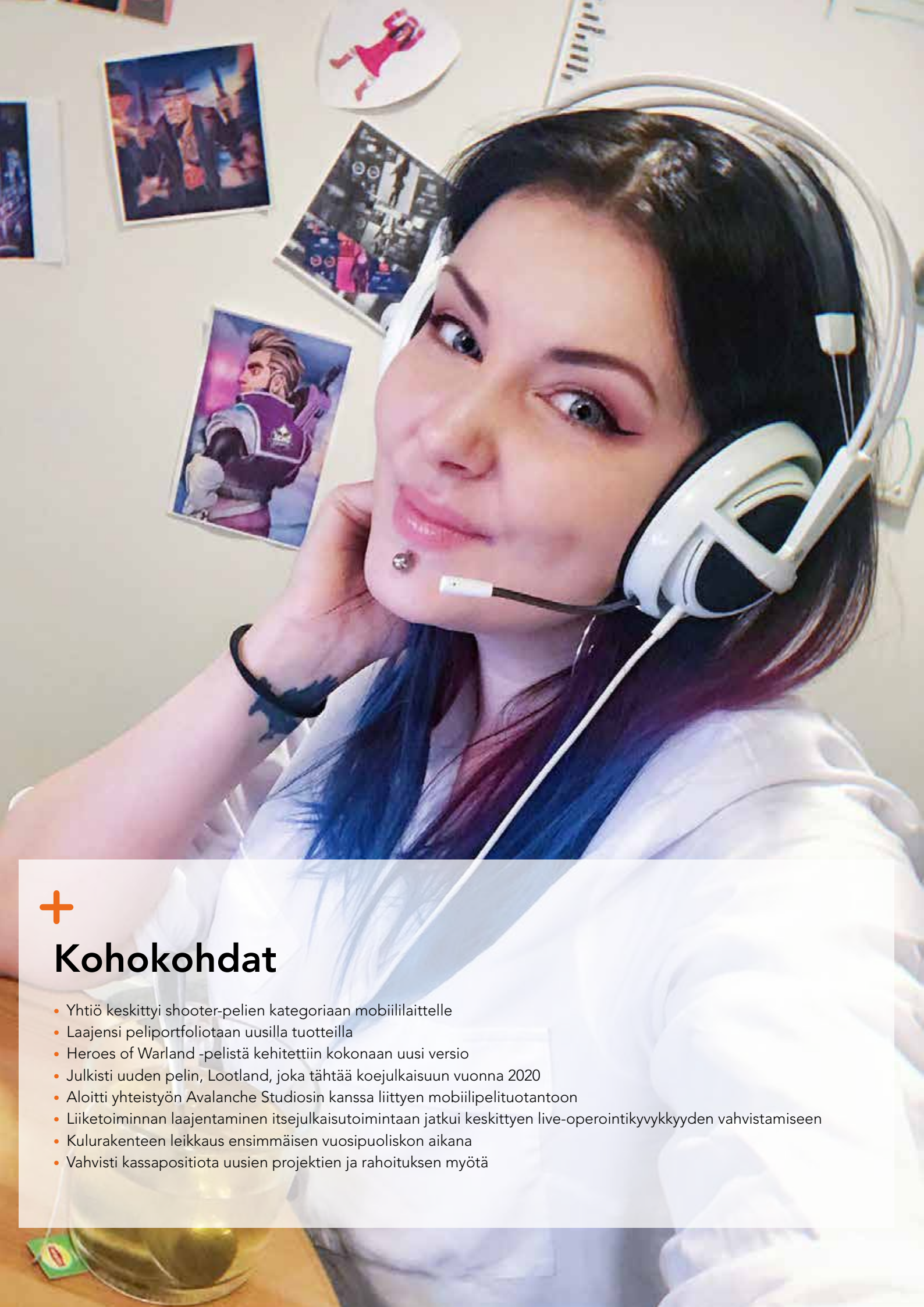


Sisällys

• Kohokohdat	4
• Keskeiset tunnusluvut	5
• Liikevaihto	5
• Kaksi studiota Suomessa	5
• Uusi peliportfolio	5
• Osakekurssin kehitys	5
• Toimitusjohtajan katsaus	6
• NITRO GAMES LYHYESTI	9
• STRATEGIA JA LIIKETOIMINTAMALLI	10
• Markkina	11
• Strategia ja tavoitteet	11
• Markkinaposition ja asiakkaat	11
• Liiketoimintamallit	12
• Teknologia ja prosessit	13
• Pelit ja portfolio	14
• Tiimi	15
• HALLINNOINTI- JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ	16
• Yhtiön hallinto yleisesti	16
• Yhtiökokous	16
• Hallitus ja jäsenet	17
• Kuvaus hallituksen jäsenistä	18
• Valiokunnat	20
• Palkitsemisvaliokunta	20
• Johtoryhmä	20
• Tilintarkastus	22
• Lähipiiritapaturmat	22
• Sisäpiirihallinto	22
• PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS	23
• Hallituksen palkitseminen	23
• Optio-ohjelmat	23
• Osakkeenomistajille	23
• Varsinainen yhtiökokous 2020	23
• TILINPÄÄTÖS	24
• TILINTARKASTUSKERTOMUS	46







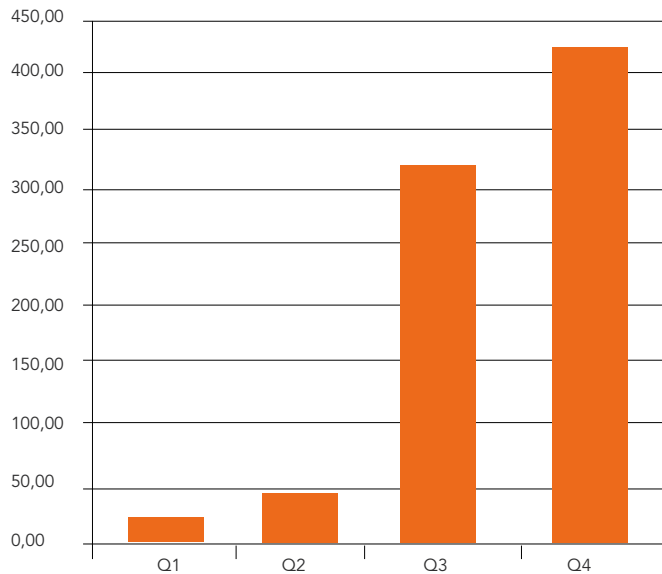
Kohokohdat

- Yhtiö keskittyi shooter-pelien kategoriaan mobiililaitteille
- Laajensi peliportfoliotaan uusilla tuotteilla
- Heroes of Warland -pelistä kehitettiin kokonaan uusi versio
- Julkisti uuden pelin, Lootland, joka tähtää koejulkaisuun vuonna 2020
- Aloitti yhteistyön Avalanche Studiosin kanssa liittyen mobiilipelituotantoon
- Liiketoiminnan laajentaminen itsejulkaisutoimintaan jatkui keskittyen live-operointikyvykkyyden vahvistamiseen
- Kulurakenteen leikkaus ensimmäisen vuosipuoliskon aikana
- Vahvisti kassaposiitiota uusien projektien ja rahoituksen myötä



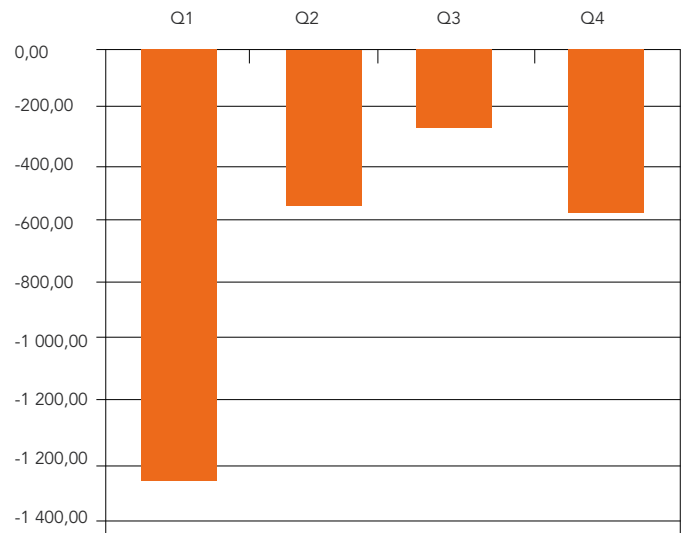
Keskeiset tunnusluvut

Liikevaihdon kehitys (KEUR)



Ylläoleva taulukko kuvaa liikevaihdon kehityksen kvartaaleittain vuonna 2019.

EBITDA (KEUR)



Ylläoleva taulukko kuvaa EBITDAn kehityksen kvartaaleittain vuonna 2019. Neljännellä kvartaalilla oli kertaluonteisia kuluja suunnattuun osakeantiin liittyen.

Kaksi studiota Suomessa



Kotkan toimisto
Juha Vainion Katu 2
48100 Kotka Finland



Helsingin toimisto
Kaisaniemenkatu 2b
00100 Helsinki

Laajentunut Shooter-Peliportfolio



**HEROES
OF WARLAND**



LOOTLAND




EXPANSIVE WORLDS


AVALANCHE STUDIOS

Peliportfolio kokonaisuudessaan yhtiön verkkosivuilla: <https://www.nitrogames.com/games/>

Osakekurssin kehitys

Tilikauden 2019 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 8,4 ja 41,4 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2019) oli 8,92 Ruotsin kruunua (SEK).

”Visiomme on tulla vahvaksi brändiksi shooter-pelien kategoriassa mobiilipelimarkkinassa. Kaiken kaikkiaan fokusoitu visiomme yhdistettynä vuonna 2019 saavuttamiimme näyttöihimme ja kokemukseemme on luonut meille hyvän pohjan.

Shooter-pelit löivät itsensä vihdoinkin läpi mobiilipelimarkkinassa vuonna 2019. Odotamme tämän kategorian kasvavan jatkossa ja Nitro Games on nyt hyvässä asemassa hyödyntämään tästä seuraavat mahdollisuudet. Olen innoissani, kun jatkamme tarinaamme vuonna 2020 tuomalla markkinoille uusia julkaisuja kasvavasta shooter-pelien portfolioistamme.”

Jussi Tähtinen
Toimitusjohtaja



TOIMITUSJOHTAJAN KOMMENTTI
JUSSI TÄHTINEN



Toimitusjohtajan katsaus

Laajennamme shooter-peliportfoliotamme

Visiomme on tulla tunnetuksi brändiksi shooter-pelien kategoriassa. Shooter-pelit ovat ottaneet historiallisesti dominoivan position muilla alustoilla, ja odotamme saman tapahtuvan myös mobiilipelimarkkinassa.

Strategiamme on kehittää portfolio shooter-pelejä mobiilimarkkinoille. Hyödynnämme pelituotannoissa omaa uudelleen käytettävää teknologiaamme NG Platformia. Vuoden 2019 tuloksena meillä on nyt kolme shooter-peliprojektia portfoliossamme.

Jatkoimme strategiamme läpivientiä vuonna 2019. Vuonna 2017 aloitettu strategiamme koostuu kahdesta päätoiminnosta: 1) Itsejulkaisemme omiin peli-ideoihimme perustuvan mobiilipeliportfolion ja 2) tarjoamme pelikehityspalveluja muille alan toimijoille. Tavoitteenamme on kasvattaa liiketoimintaamme näiden kahden päätoiminnon avulla ja siten luoda kasvavaa arvoa osakkeenomistajillemme. Saimme vuonna 2019 aikaan merkittävää edistymistä kummallakin osa-alueella.

Toimintamme fokuksena on keskittyä tekemään mobiilipelejä mid-core-yleisölle. Tällä tarkoitamme sitä, että teemme pelimme ensisijaisesti aktiivipelaajille, joille pelaaminen on harrastus. Pelimme hyödyntävät free-to-play-mallia eli operoimme pelejä palvelulähtöisesti ja analysoimme peliemme dataa kyetäksemme tarjoamaan pelaajillemme jatkuvasti päivittyvän ja kehittyvän pelikokemuksen. Tällä tähtääme peliemme pitkäikäisyyteen. Tyypillisesti pelien elinkaari tässä kategoriassa voi kestää jopa viisi vuotta.

Itsejulkaisuliiketoiminnassa kehitämme peliportfoliota. Focuksemme vuonna 2019 oli Heroes of Warland -pelimme kokonaan uuden version tuotannossa, uuden Lootland-pelin kehityksen käynnistämisessä ja NG Platform -teknologiamme kehittämisessä. Heroes of Warland on tiimipohjainen moninpeli shooter-pelikategoriassa. Lootland on uusi pelimme, jonka julkistimme vuoden 2019 lopulla. Lootlandin myötä laajennamme shooter-peliportfoliotamme helposti lähestyttävällä looter shooter -pelillä, joka painottuu vahvasti yhdessäpelaamiseen muiden pelaajien kanssa. Lootland on parhaillaan kehityksessä ja seuraava askel on sen koejulkaisu vuonna 2020. Olemme nähneet tiimipohjaisten pelien ja shooter-pelien kasvattavan suosiotaan mobiilimarkkinassa vuonna 2019, mikä tuo yhtiölle lupaavia kasvunäkymiä.

Palveluliiketoiminnassa aloitimme uuden projektin Avalanche Studiosin kanssa. He ovat hyvin tunnettu shooter-pelien kehittäjä ja julkaisija PC- ja konsolimarkkinassa. Tässä projektissa kehitimme heille heidän IP:seen perustuvan mobiilipelin. Tämä projekti on hyvä esimerkki siitä, miten luomme synergiaetuja palveluliiketoimintamme ja itsejulkaisuliiketoimintamme välillä, kun valitsemme projekteja, jotka tukevat visiotamme ja strategiaamme. Odotan jatkavamme yhteistyötä Avalanche Studiosin kanssa pitkään.



Tärkein arvon muodostajamme on tiimimme. Tiimimme kehittäminen oli yksi isoista keskittymiskohteista vuonna 2019. Nitro Games koostuu nyt vahvasta senior-tiimistä, jonka osaaminen kattaa kaikki toiminnot pelikehityksestä itsejulkaisuun, live-operointiin ja liiketoiminnan kehitykseen.

Kavensimme kulurakennettamme vuonna 2019 myös henkilöstökulujen osalta. Pienensimme tiimimme kokoa 51 henkilöstä 35 henkilöön vuoden aikana, minkä lisäksi vahvistimme osaamistamme avainhenkilöiden palkkauksilla. Tiimimme senioriteetti kasvoi huomattavasti vuoden 2019 aikana. Meillä on kaksi toimipistettä Suomessa, Kotkassa ja Helsingissä.

Tappiomme pienenivät vuoden 2019 aikana, mikä on seurausta vuoden ensimmäisen puoliskon aikana tekemästämme kulurakenteen kaventamisesta. Liikevaihtomme alkoi kasvaa kolmannen kvartaalin aikana, ja jatkoi kasvuaan myös vuoden neljännellä kvartaalilla. Pidimme samalla kulumme säästöjen tuomalla matalammalla tasolla. Liikevaihtomme voi olla epätasaista tulevaisuudessa, kun kehitämme portfoliotamme ja haemme uusia mahdollisuuksia palveluliiketoiminnassa. Haemme skaalautuvaa liikevaihtoa itsejulkaisusta ja tasaista liikevaihtoa palveluliiketoiminnastamme.

Yhtiö nosti noin 1,4 miljoonaa euroa (15 miljoonaa Ruotsin kruunua) uutta rahaa yhtiöön suunnatulla osakeannilla vuonna 2019. Yhtiö sai myös positiivisen rahoituspäätöksen Business Finlandilta. Rahoitus on yhteensä 1,6 miljoonaa euroa, josta nostettiin 950 560 euroa vuoden 2019 aikana. Näillä rahoituksilla tuetaan itsejulkaisutoiminnan kehittämistä.

Kaiken kaikkiaan keskittynyt visiomme yhdistettynä näyttöihimme ja kokemukseemme shooter-pelien kategoriassa on luonut meille hyviä ja myös uusia mahdollisuuksia kasvuun. Tutkimme myös mahdollisuuksia epäorgaaniseen kasvuun ja olemme päättäväisiä toimimaan, kun löydämme oikean kohteen.

Shooter-pelit löivät itsensä vihdoinkin läpi mobiilipelimarkkinassa vuonna 2019. Odotamme tämän kategorian kasvavan jatkossa ja Nitro Games on hyvässä asemassa hyödyntämään tästä seuraavat mahdollisuudet. Olen innoissani jatkaessamme tarinaamme vuonna 2020, kun tuomme markkinoille uusia julkaisuja kasvavasta shooter-pelien portfolioistamme.



Jussi Tähtinen
Toimitusjohtaja



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 liikevaihtopotentiaalin pelejä älypuhelimille ja tableteille. Nitro Games kykenee tekemään peleilleen markkinavalidointia jo kehitysvaiheessa yhtiön tehokkaan NG Platfrom -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

PELATAAN!

Markkina

Nitro Games operoi globaalissa pelimarkkinassa pelikehittäjänä ja -julkaisijana. Historiansa aikana yhtiö on operoinut useissa markkinasegmenteissä, esimerkiksi PC- ja konsolialustoilla sekä mobiilipelien parissa. Nitro Games keskittyy toimimaan mobiilipelimarkkinassa.

Globaalin pelimarkkinan liikevaihto oli vuonna 2019 arviolta \$152,1 miljardia. Mobiilipelit olivat suurin markkinasegmentti, edustaen arviolta 45 % koko pelimarkkinasta ja liikevaihdon ollessa 68,5 miljardia dollaria. Suurin osa mobiilipelaajista pelaa pelejä älypuhelimilla. 2,4 miljardia ihmistä pelasi mobiilipelejä vuonna 2019.

Alan tutkimusfirma Newzoon mukaan globaalin pelimarkkinan liikevaihdon odotetaan kasvavan 196 miljardiin dollariin vuonna 2022. *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 pelibrändeistä. 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 omiin peli-ideoihin perustuvan portfolionsa avulla.

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

Markkinaposition 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) Omiin peli-ideoihin perustuvan 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 omat 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 liikevaihdosta. 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. Historiallisesti Nitro Gamesin pelit ovat saaneet hyvin näkyvyyttä kauppapaikoissa promootionostoina, jota usein kutsutaan termillä featurointi.

Yhtiö analysoi markkinoilla olevia pelejään ja pelaajien käyttäytymistä omilla NG Platformiin kuuluvilla analytiikkatyökaluilla ja kolmannen osapuolen työkaluilla. Jatkuvalla pelaajien toiminnan seuraamisella yhtiö kykenee muodostamaan kokonais kuvan 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 palvelevat 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 julkaisu-aikaa. Tämän tyyppiset sopimukset määritellään 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 ideaalitulanteessa tarvitsisi käyttää.

NG Platform on suunniteltu minimoimaan menestyksekkään ison skaalan mobiilipeli-projektin tuottamiseen vaadittava aika ja rahamäärä. Teknologian päätarkoitus on maksimoida pelikoodin uudelleen käytettävyys 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.

Strategian edetessä jokainen peliprojekti kehittää sekä NG Platform-teknologiaa että MVP-prosessia eteenpäin, jotka yhdessä tiimiin kumuloituvan osaamisen kanssa muodostavat jatkuvasti kehittyvän pelikehitys- ja julkaisuputken. Tämä avaa yhtiölle uusia liiketoimintamahdollisuuksia ja mahdollistaa sen, että panostukset peliprojektiin eivät mene hukkaan, vaikka peliprojekti itsessään epäonnistuisikin kaupallisesti, koska teknologiaa ja keskeisiä asetteja voidaan hyödyntää uudelleen joko omissa projekteissa tai palveluliiketoiminnassa, jossa yhtiö myy osaamistaan muille.

NG Platform pitää vuoden 2019 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

Heroes of Warland

Heroes of Warland on tiimipohjainen kilpailullinen moninpeli mobiililaitteilla. Pelin myötä Nitro Games tuo sankaripohjaisen ammuskelupelin mobiililaitteille. Tämän tyyppiset pelit ovat olleet erittäin suosittuja PC-alustalla. Sankaripohjainen ammuskelupeli tarkoittaa, että pelissä on useita eri sankarihahmoja, joilla jokaisella on omat taitonsa ja vahvuutensa. Näistä valitsemalla syntyy uniikki ja hauska tiimipohjainen moninpelikokemus mobiililaitteilla.

Pääaktiviteetit pelin parissa vuonna 2019 olivat ensin pelikehityksessä, jossa tuotettiin kokonaan uusi versio pelistä, mukaan lukien shooter-peli engine, ja sen jälkeen aloitettiin uuden version julkaisu kolmannen vuosineljänneksen aikana. Heroes of Warlandin uusi versio on kehitetty vuosien 2019 ja 2020 aikana, ja julkaistaan sarjana päivityksiä. Yhtiö odottaa saavansa uuden version valmiiksi kevään 2020 aikana.

Tämä uusi versio pelistä on täysin uudistettu versio. Uusi versio pitää sisällään mm. seuraavat uudistukset: täysin uusi peliuniversumi vahvemmillä sankarihahmoilla, uusi visuaalinen tyyli, uusia pelikenttiä, uudet käyttöliittymät ja kokonaan uusi NG Platform shooter engine, joka tuottaa paremman pelattavuuden ja performanssin. Pelin alkuperäinen julkaisuversio vuodelta 2018 kärsi performanssiongelmissa ja uuden version odotetaan ratkaisevan nuo tekniset ongelmat tarjoten vahvan alustan, jonka päälle rakentaa uusia päivityksiä. Uusi visuaalinen tyyli laajentaa universumin futuristisempaan suuntaan. Tämä mahdollistaa enemmän variaatiota ja hauskuutta pelimekaniikoissa, pelikentissä, sankarien kyvyissä ja kustomoinnissa. Tämän odotetaan myös parantavan pelin monetisaatiopotentiaalia

Yhtiö aikoo jatkaa Heroes of Warland -pelin kehitystä ja julkaisua vuonna 2020.



Lootland

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

Lootland on parhaillaan pelituotannossa ja suunniteltu julkaistavaksi vuonna 2020. Pelikehitys seuraa Nitro Gamesin MVP-prosessia, jossa peliä testataan liveyleisöllä pelikehityksen aikana, jotta varmistetaan paras mahdollinen markkinapotentiaali.



Uudet projektit

Samaan aikaan kun yhtiö työstää Heroes of Warland ja Lootland -pelejä, sillä on myös useita peli-ideoita seuraavia portfolioon lisättäviä pelejä varten varten. Näitä tuotetaan NG Platform -teknologiaa hyödyntäen.

Palveluliiketoimintaprojektit

Palveluliiketoiminnassa yhtiö aloitti uuden projektin Avalanche Studiosin kanssa. Avalanche Studios on hyvin tunnettu shooter-pelien kehittäjä ja julkaisija PC- ja konsolimarkkinassa.

Tässä projektissa Nitro Games kehittää mobiilipelin ruotsalaiselle AAA-studio Avalanche Studiosille heidän IP:seen perustuvan mobiilipelin. Pelin IP:tä ei ole julkistettu vielä.

Tässä palveluliiketoimintaprojektissa Avalanche Studios maksaa Nitro Gamesille ennalta sovitun maksun pelin tekemisestä. Alkuperäinen tuotantoaika oli huhtikuun 2020 loppuun 1,25 miljoonan euron budjetilla. Tänä aikana osapuolet sopivat lisäpanostuksista projektiin hyödyntämällä Nitro Gamesin analytiikkatyökaluja sekä käyttämällä Nitro Gamesin julkaisutiimiä pelin tulevassa koejulkaisussa.

Maaliskuussa 2020 Nitro Games kertoi allekirjoittaneensa 12 kuukauden ja 1,1 miljoonan euron jatkosopimuksen pelille Avalanche Studiosin kanssa. Yhtiö odottaa projektin etenevän soft-launch-vaiheeseen vuonna 2020.

Vanhat projektit

Vuoden 2019 aikana yhtiö päätti lopettaa työskentelyn kahden vanhan projektin parissa, Medals of War ja Runegate Heroes. Päätos perustui tuotteiden taloudelliseen performanssiin.

Tiimi

Tiimin kehittäminen oli yksi vuoden 2019 päätoimenpiteistä.

Yhtiö kavensi kulurakennettaan vuoden 2019 ensimmäisen puoliskon aikana, mukaanlukien henkilöstökulut. Tämä toteutettiin yhteistoimintaneuvotteluprosessin kautta, jotka kestivät helmikuusta huhtikuuhun. Neuvotteluiden tuloksena 21 työsopimusta purettiin taloudellisin ja tuotannollisin perustein vuoden ensimmäisen puoliskon aikana. Tällä saavutettiin noin 29 % säästö henkilöstökuluissa vuoden ensimmäisen puoliskon jälkeen.

Vuoden jälkimmäisen puoliskon aikana yhtiö keskittyi vahvistamaan tiimiä valituilla täsmärekrutoinneilla, keskittyen etenkin datavetoisen F2P-pelikehityksen ja liveoopperoinnin vahvistamiseen. Tämän tuloksena Nitro Gamesilla on nyt vahva tiimi senioritason ammattilaisia, ja tiimin osaaminen kattaa kaikki osa-alueet pelikehityksestä pelijulkaisuun, liveoopperointiin 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. 26.4.2019 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa hallitukseen valittiin seuraavat jäsenet: Antti Villanen, Jacob Ehrnrooth, Sverker Littorin, Ilkka Lassila, Johan Biehl, Oliver Kern ja Wilhelm Taht.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Hallitus kokoontui 16 kertaa vuonna 2019.

Tämän vuosikertomuksen tarkasteluaikana seuraavat henkilöt kuuluivat hallitukseen:

Nimi	Asema	Syntynyt	Kansallisuus	Valittu	Riippumattomuus ¹ yhtiöstä tai merkittävistä osakkeenomistajista
Jacob Ehrnrooth	Hallituksen puheenjohtaja	1971	FI	2014	Ei, merkittävä osakkeenomistaja
Antti Villanen	Hallituksen jäsen	1973	FI	2008	Ei, aktiivinen yhtiössä
Johan Biehl	Hallituksen jäsen	1983	SE	2019	Kyllä
Oliver Kern	Hallituksen jäsen	1969	DE	2019	Kyllä
Wilhelm Taht	Hallituksen jäsen	1980	FI	2018	Kyllä
Sverker Littorin	Hallituksen jäsen	1955	SE	2017	Ei, aktiivinen yhtiössä
Ilkka Lassila	Hallituksen jäsen	1978	FI	2017	Kyllä

¹ Määritelty siten, että ei edusta osakkeenomistajaa yli 10 prosentin omistusosuudella Yhtiöstä tai ei ole toimitushteessa Yhtiöön





Kuvaus hallituksen jäsenistä

Jacob Ehrnrooth, syntynyt 1971, M.Sc. (kauppatieteet).

Hallituksen puheenjohtaja 2019 alkaen ja hallituksen jäsen maaliskuusta 2014.

Jacob Ehrnrooth on sijoittanut musiikki-, media- ja sisältötuotantoyhtiöihin. Hänellä on 20 vuoden kokemus brändien ja IPR:n kehittamisestä ja kaupallistamisesta ja hänellä laaja kokemus johto- ja hallitustehtävistä. Jacob toimii radiokanava Oy Basso Media LTD:n hallituksen puheenjohtajana.

Antti Villanen, syntynyt 1973, B.Sc. (liiketalous).

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

Antti Villanen on digitaalisen median ja pelialan asiantuntija, jolla on yli 15 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.

Wilhelm Taht, syntynyt 1980, M.Sc. (taloustieteet).

Hallituksen jäsen huhtikuusta 2018 alkaen.

Wilhelm Taht tunnetaan parhaiten Rovion Gamesin johtajana, jossa hän toimi maaliskuuhun 2018 asti. Wilhelm liittyi Rovioon vuonna 2014 ja oli Rovion johtoryhmän jäsen vuodesta 2016.

Keskeinen työkokemus: EVP Rovio Entertainment Oy:ssä 2016–2018, Rovio Entertainment Oy:n ulkoisten tuotteiden johtaja 2015–2016, tuotejohtajana Rovio Entertainment Oy:ssä 2014–2015, Playgroud Oy:n COO:na Marseillessa 2013–2014, erilaisissa tehtävissä ja asemissa Digia Oy:ssä 2012–2013, RealNetworks, Inc:n EMEA-markkinoinnin johtaja 2006–2010, Goodliving Oy:n avainasiakasjohtaja 2004–2005.

Sverker Littorin, syntynyt 1955, M.Sc. (in Business Administration).

Hallituksen jäsen maaliskuusta 2017 alkaen.

Sverker Littorin on hallitusammattilainen ja neuvonantaja, jolla on pitkä kokemus yhtiöiden arvonnäkökulmasta sekä julkisissa että yksityisissä yrityksissä. Hänen nykyiset hallitusasemansa ovat puheenjohtajuus listatuissa yrityksissä Dividend Sweden AB, Papilly AB ja Nexar Group AB sekä puheenjohtajuus listaamattomassa yrityksessä Effekt Svenska AB. Tämän lisäksi Sverker on hallituksen jäsen listatuissa yrityksissä Meltron AB, Raybased AB and SENS AB. Sverker on myös Senior Advisor Capillar Capital AB:ssä sekä Nordic Growth Market NGM:ssä että Ethiopian Kunniakonsuli. Hänen aiemmat asemansa pitävät sisällään Executive Vice President Pharmadule AB:ssä, Group Vice President Elekta AB:ssä sekä President and Chairman MedCap AB:ssä, puheenjohtaja Team Olivia AB:ssä, MedLearn AB:ssä ja hallituksen jäsen Sectra AB:ssä ja PartnerTech AB:ssä.



Ilkka Lassila, syntynyt 1978, opiskellut Computer Science, Software Business and Mathematics Helsinki University vuodesta 1997. Hallituksen jäsen maaliskuusta 2017 alkaen.

Ilkka Lassila on mobiiliteknologioihin erikoistunut kokenut yrittäjä ja liikkeenjohtaja. Hänellä on omakohtaista kokemusta suurten kansainvälisten teknologiaorganisaatioiden rakentamisesta ja johtamisesta. Hän on myös kokenut konsultti liiketoiminnan digitalisaatiossa ja aktiivinen sijoittaja urheilubisneksessä.

Johan Biehl, syntynyt 1983, B.SC. (in school of business, stockholm university).
Hallituksen jäsen huhtikuusta 2019.

Johan Biehl on sijoittaja ja omistautunut viimeiset seitsemän 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 osakeanalyttikona ja ennen rahoitusalan aloittamista hänellä on ollut useita tehtäviä B2B-myyntissä ja myyntijohtamisessa. Hän on opiskellut taloustieteen ja liiketalouden koulutusta sekä koulutusta Tukholman yliopistosta.

Oliver Kern, syntynyt 1969. Frankfurtin kauppakorkeakoulu.
Hallituksen jäsen huhtikuusta 2019 alkaen.

Oliver on mobiilimarkkinoinnin guru, ja hän on auttanut kasvuyrityksistä aina markkinajättiläisiin, kuten Rovio ja Wargaming. Hänellä on yli 20 vuoden kokemus markkinoinnista ja mainonnasta. Konsulttityönsä ohella hän on hallituksen neuvonantaja useille mobiilipeliyhtiöille.



Valiokunnat

Valiokunnat valmistelevat hallituksen kokouksessa päätettäväksi tulevia asioita. Valiokunnilla ei ole omaa itsenäistä päätösvaltaa. Hallitus nimittää valiokunnan jäsenet keskuudestaan ja sillä on myös oikeus erottaa valiokuntien jäseniä.

Palkitsemisvaliokunta

Hallitus on valinnut keskuudestaan palkitsemisvaliokunnan, johon kuulut seuraavat hallituksen jäsenet: Jacob Ehrnrooth (puheenjohtaja), Ilkka Lassila, Wilhel Taht ja Matti Nikkola.

Palkitsemisvaliokunnan tehtävänä on muun muassa valmistella toimitusjohtajan, ylimmän johdon ja muiden taloudellisten etuuksien sekä yhtiön palkitsemisjärjestelmiä koskevien asioiden valmistelut.

Johtoryhmä

Johtoryhmän jäsenet vastaavat suoraan toimitusjohtajalle. Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana. Vuonna 2019 johtoryhmä koostui viidestä henkilöstä.

Seuraavassa taulukossa on listattu johtoryhmän jäsenet vuonna 2019:

Nimi	Asema	Syntynyt	Nimetty
Jussi Tähtinen	CEO	1981	2008
Matti Nikkola	CFO	1971	2009
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 yhteenhitsautuneen 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, syntynyt 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 26.4.2019 valittiin tilintarkastusyhteisö Idman Vilén Grant Thornton Oy ja yhtiön varsinaiseksi tilintarkastajaksi KHT-tilintarkastaja Antti Niemistön (Vastuullinen tilintarkastaja).

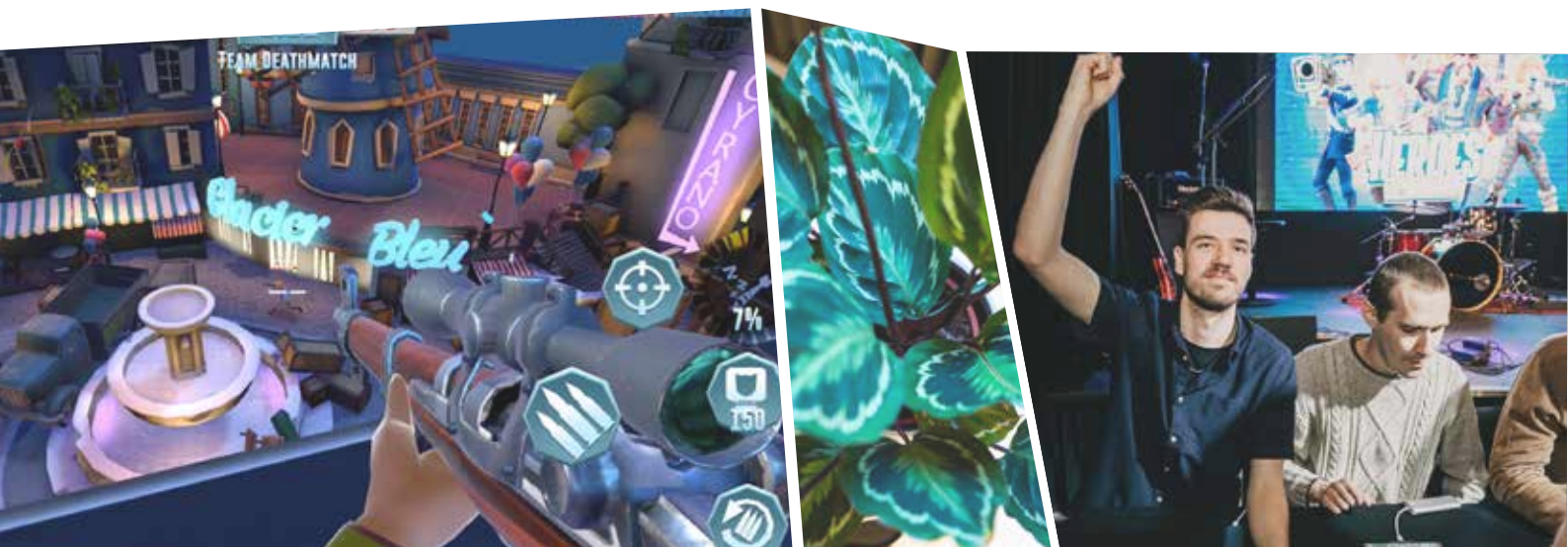
Lähipiiritapatumat

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 26.4.2019 ja päättyy yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä varsinainen yhtiökokous päätti, että hallituksen jäsenille ei makseta rahallista korvausta, vaan hallituksen puheenjohtajalle annetaan 30 000 optio-oikeutta ja hallituksen muille jäsenille kullekin 20 500 optio-oikeutta. Osakkeiden merkintäaika hallituksen jäsenille alkaa 26.4.2020 ja päättyy 26.4.2022. (2018: 50 tuhatta euroa).

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

Optio-ohjelmat

Nitro Gamesin 26.4.2019 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien optio-oikeuksien lukumäärä voi olla enintään 361 630 kappaletta, josta hallituksen palkitsemiseen varataan 153 000 optio-oikeutta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Optioiden merkintähinta on 74 SEK/osake ja se perustuu korkeimpaan historialliseen osakekurssiin. Hallitus valtuutettiin päättämään kaikista muista ehdoista. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 saakka.

Tämän valtuutuksen ja varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti hallituksen jäsenille annettiin 132 500 optio-oikeuksia seuraavasti merkintätunnuksella 2/2019A. Näiden optio-oikeuksien 2/2019A:n osalta merkintäaika alkaa 26.4.2020 ja päättyy 26.4.2022.

Hallituksella on 26.4.2019 saamansa valtuutuksen nojalla oikeus jakaa 208 630 optio-oikeutta. Nämä on merkitty tunnuksilla 2/2019B. Näitä optio-oikeuksia ei vielä ole annettu 31.12.2019 mennessä. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 asti.

Osakkeenomistajille

Nitro Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidetään 8.5.2020 kello 14:00 alkaen (Suomen aikaa) Nitro Games Oyj:n Kotkan toimipisteessä osoitteessa Juha Vainion katu 2, 48100 KOTKA FINLAND.

Ilmoittautuminen varsinaiseen yhtiökokoukseen alkaa 17.4.2020 ja päättyy 4.5.2020 klo 16:00. Tarkemmat ohjeet löytyvät yhtiön verkkosivuilta.



Tilinpäätös

1.1.2019–31.12.2019

Hallituksen toimintakertomus	26
Tuloslaskelma	37
Tase	38
Rahoituslaskelma	40
Liitetiedot	41
Allekirjoitukset	45
Allekirjoitukset	45
Tilintarkastuskertomus	46





Hallituksen toimintakertomus 2019

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 mobiilipeliyhtiönä Ruotsin Nasdaq First North Growth Market -markkinapaikalle Tukholmassa 16. kesäkuuta 2017.

Yhtiö otti vuonna 2017 käyttöön uuden liiketoimintastrategian, joka tähtää siihen, että yhtiö hakee kasvua pelituotteidensa itsejulkaisusta. Uuden strategiansa mukaisesti yhtiön liiketoiminta jakautuu kahteen osa-alueeseen; yhtiö jatkaa pelikehityspalveluiden myymistä kansainvälisille pelijulkaisijoille osana palveluliiketoimintaa ja samalla yhtiö rakentaa valmiuksia omien peliensä julkaisuun ja markkinointiin osana uutta itsejulkaisuliiketoimintaa.

Strategiansa mukaisesti yhtiö jatkoi vuonna 2019 itsejulkaisuliiketoimintansa kehittämistä. Vuoden 2019 painopisteinä olivat Heroes of Warland -mobiilipelin ja siihen liittyvän uudelleen hyödynnettävän teknologian edelleen kehittäminen, ydinliiketoimintaa tukeva esports-projekti Business Finland kanssa sekä uusi pelituote, Lootland, joka julkistettiin vuoden 2019 lopulla ja joka tähtää julkaisuun vuonna 2020.

Palveluliiketoiminnassa yhtiö aloitti uuden yhteistyöprojektin ruotsalaisen Avalanche Studiosin kanssa. Yhtiö kehittää projektissa mobiilipelin Avalanche Studiosille heidän pelikonseptiinsa perustuen. Loppuvuonna 2019 osapuolet sopivat yhteistyön tiivistämisestä pelin tulevaan julkaisuun liittyen. Projektin tuloksena syntyvä mobiilipeli on tarkoitus julkaista vuonna 2020.

Toimintaympäristö

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 2019 globaalien pelimarkkinoiden arvioitiin olevan 152,1 miljardia dollaria. Mobile Gaming oli suurin segmentti vuonna 2019, yhteensä 68,5 miljardia dollaria ja 45% maailman pelimarkkinoista. Suurin osa pelaajista pelaa mobiilipelejä älypuhelimilla. 2,4 miljardia ihmistä pelasi mobiilipelejä ympäri maailmaa vuonna 2019.

Teollisuustutkimusyrityksen Newzoon mukaan maailmanlaajuisten pelimarkkinoiden odotetaan kasvavan yli 196 miljardiin dollariin vuonna 2022 mennessä. *Lähde: Newzoo 2020*

Toiminnan kehittyminen ja tuloksellisuus sekä taloudellinen tilanne

Liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; itsejulkaisu- ja palveluliiketoiminnasta. Liikevaihto 2019 oli 816,2 tuhatta euroa (2018: 2,20 miljoonaa euroa).

Yhtiön liikelulos (EBIT) tilikaudella oli -3,28 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä vuonna oli -5,73 miljoonaa euroa. Tilikauden tulos oli -3,29 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -5,73 miljoonaa euroa. Tulokseen vaikuttivat ensisijaisesti yhtiön vahva panostus omien pelien ja teknologian kehitykseen sekä itsejulkaisuutoimintaan. Tulokseen vaikuttivat myös kertaluontoiset erät, jotka kirjattiin tilikauden kuluksi. Näistä suurimpana yksittäisenä kertaluontoisena eränä oli toteutettuun rahoituskierrokseen liittyvät kustannukset (107 tuhatta euroa).

Yhtiö toteutti tilikauden 2019 aikana rahoituskierroksen, joissa kerättiin uutta pääomaa noin 1,4 miljoonaa euroa (SEK 15 miljoonaa).

Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat tilikauden päätöshetkellä 1,68 miljoonaa euroa (3,26 miljoonaa euroa 31.12.2018). Omavaraisuusaste oli tilinpäätöshetkellä 56 % (2018: 84 %).

Yhtiö teki muutoksen taloudellisessa raportoinnissa käyttämäänsä terminologiaan vuoden 2019 alussa. Aikaisempina vuosina käyttäjähankintakustannukset on kirjattu liiketoiminnan muihin kuluihin. Vuoden 2019 alusta tämä kustannuserä siirretään Ulkopuolisten palveluiden alle. Käyttäjähankintakustannukset olivat vuonna 2019 -521,3 tuhatta euroa (2018: -1,66 miljoonaa euroa). Vuoden 2018 vertailulukua ei ole oikaistu.



Tärkeimmät taloudellisen suorituskyvyn mittarit

	Koko vuosi 2019	Koko vuosi 2018
		Audited
Liikevaihto (tuhatta euroa)	816,2	2 204,2
Liiketulos, EBIT (tuhatta euroa)	-3 284,5	-5 734,4
Liiketulos % (EBIT %)	-402,4 %	-260,2%
EBITDA (tuhatta euroa)	-2 658,3	-5 101,0%
EBITDA %	-325,7 %	-231,4%
Netto Tulos/tappio (tuhatta euroa)	-3 293,4	-5 748,8
Liiketoiminnan rahavirta (tuhatta euroa)	-2 661,2	-4 939,9
Omavaraisuusaste %	56,44 %	84,0%
Osakkeita keskimäärin kaudella	3 749 055	2 668 910
Osakkeiden määrä kauden lopussa	4 992 897	3 616 328
Optio-oikeuksien määrä	459 368	307 868
Omapääoma/osake (euroa)	0,4	1,1
Osakekohtainen tulos (euroa) laimentamaton	-0,7	-1,6
Osakekohtainen tulos (euroa) laimennettu	-0,6	-1,5
Nettovelka (tuhatta euroa)	-159,0	-2 523,8
Työntekijöiden määrä	39	51

Yrityksen tuotekehitystoiminta ja sen laajuus

Yhtiön panosti vahvasti kehitystoimintaan, jossa painopistealueina olivat pelituotteiden, analytiikan, teknologian ja julkaisuprosessien kehittäminen. Vuoden 2019 aikana yhtiön kehittämiskustannukset muodostuivat henkilöstökustannuksista sekä ulkopuolisista ostopalveluista.

Osa kehittämiskustannuksista kirjattiin kuluksi tilikaudelle 2019. Osa Heroes of Warland –peliin ja siihen liittyvään uudelleen hyödynnettävään teknologiaan liittyvistä kehittämiskustannuksista aktivoitiin taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa Valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoitiin tammi-joulukuulta yhteensä 1 169 400 eurolla. Tämä sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Näiden kehittämiskustannusten poistot alkavat 1.1.2020 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden sisällä.

Tilikaudella 2019 poistoja tehtiin aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämiskustannuksista yhteensä 625 812 euroa (2018: 627 811 euroa).

Kehittämismenot	31.12.2019	31.12.2018
Tasearvo 1.1.	922 358	1 550 169
Lisäykset	1 169 400	
Poistot	-625 812	-627 811
Tasearvo 31.12.	1 465 946	922 358



Merkittävät riskit ja epävarmuustekijät

Keskeisiä strategisia riskitekijöitä olivat yhtiön asemaan, palvelujen 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 myös 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. Nitro Games pyrkii toimintansa organisoinnilla minimoimaan kehittämiseen sisältyvät riskit.

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 15.1.2020 tiedotteen, jossa se julkaisi tiedon uuden julkaisupalvelusopimuksen allekirjoittamisesta tammikuussa 2020 Expansive Worlds AB: n ("Avalanche Studios") kanssa, joka on jatkoa aikaisemmin kesäkuussa 2019 allekirjoitetulle sopimukselle, jossa sovittiin mobiilipelin kehittämisestä Expansive Worldsille. Tämän uuden sopimuksen arvo on 100 000 euroa.

Nitro Games julkaisi tiedon 28.1.2020 toistaiseksi suurimmasta päivityksestä Warland of Warland -pelille, laajentaen peliä kokonaan uudella metapelillä. Pelitestaus laajeni myös uusille markkinoille, kuten Kanada, Iso-Britannia, Brasilia ja Meksiko.

Nitro Games julkaisi 6.2.2020 suunnitelman, jossa odotetaan kolmen pelin etenevän vähintään koejulkaisuun vuoden 2020 ensimmäisellä puoliskolla.

Nitro Games julkaisi 20.3.2020 tiedon siitä, että Nitro Games allekirjoitti 1,1 miljoonan euron lisäyksen sopimukseen Expansive Worlds AB: n kanssa ("Avalanche Studios"). Tällä sopimuksella Nitro Games suorittaa Live-toiminnan kehittämisen ja Live-toiminnan julkaisupalvelut Expansive Worlds AB: lle. Sopimuksen voimassaoloaika kattaa vielä 12 kuukautta toukokuusta 2020 huhtikuuhun 2021. Tämän uuden sopimuksen tilauksen arvo on arviolta 1,1 miljoonaa euroa. Sopimus sisältää potentiaalisen lisäyksen Nitro Gamesille Royalty-osakkeen muodossa kustannusten korvaamisen jälkeen toimialan standardirakenteen mukaisesti.

Yrityksen 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. Hallitus arvioi liikevaihdon kasvavan tilikauden 2020 aikana, mutta tuloksen odotetaan edelleen olevan tappiollinen. Liikevaihdon kasvun toteutuminen riippuu pitkälti tulevien uusien pelituotteiden julkaisusta ja kaupallisesta menestyksestä. Tappiollisuus johtuu yhtiön panostuksista pelien kehitykseen sekä käyttäjähankintaan, joilla rakennetaan pohjaa itsejulkaisuliiketoiminnalle.

Yhtiön osakkeet ja osakkeenomistajat

Yhtiön osakkeet on liitetty Euroclearin 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 4 992 897 osaketta 31.12.2019 (31.12.2018: 3 616 328 osaketta). Osakkeet ovat yhdessä sarjassa ja kullakin osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Yhtiö ei omista omia osakkeita.

Yksittäisen osakkeenomistajien määrä on vaihdellut vuoden 2019 aikana 798 ja 982 osakkeen omistajan välillä.

Alla oleva taulukko kuvaa tilikauden 2019 aikana tapahtuneet muutokset osakkeissa.

	1.1.2019	Suunnattu osakeanti 11/19	31.12.2019
Osakkeet	3 616 328	3 616 328	4 992 897
Lisäys		1 376 569	
Yhteensä	3 616 328	4 992 897	4 992 897

Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2019.

Osakkeenomistajat		Osakkeiden lkm	% osakkeista ja äänistä
Jasperus S.A.	1	835 977	16,74
Savox S.A.	2	598 341	11,98
Swedbank Robur NY Teknik BTI		291 340	5,84
Avanza Pension försäkring Ab		273 633	5,48
Nordnet Pensions försäkring Ab		254 873	5,10
Ludvig Strigéus		232 645	4,66
Feat Invest Ab	3	229 717	4,60
Aktia Nordic Micro Cap		138 150	2,77
Antti Villanen		129 254	2,59
Ajoranta Group Ab	4	117 103	2,35
OP-Finland Micro Cap Fund		108 400	2,17
Muut		1 783 464	35,72
Osakkeiden kokonaismäärä		4 992 897	100

1 Jasperus S.A. on 100 % Jacob Ehrnroothin hallinnassa.

2 Savox S.A. on Jacob Ehrnroothin ja perheen hallinnassa.

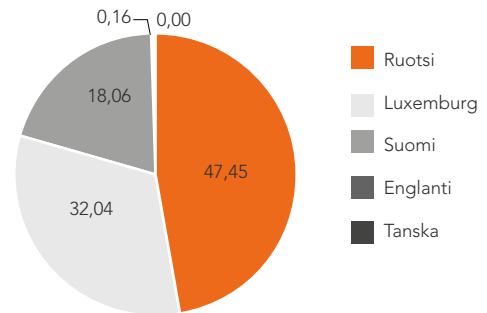
3 Feat Invest Oy on Johan Biehlin hallinnassa.

4 AjoRanta Group Oy on 100 % CFO Matti Nikkolan hallinnassa.

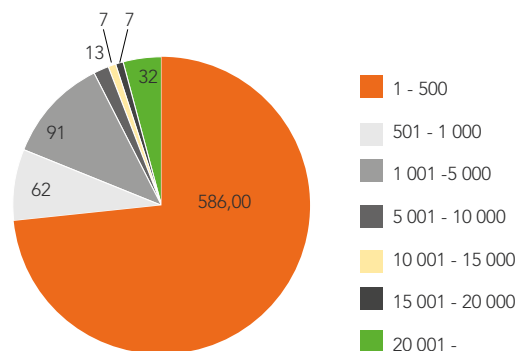


Suurimmat osakkeenomistajat alueittain ja osakkeiden jakauman mukaan 31.12.2019

Viisi suurinta maata	Osakkeista (%)	Äänistä (%)
Ruotsi	47,45	47,45
Luxemburg	32,04	32,04
Suomi	18,06	18,06
Englanti	0,16	0,16
Tanska	0,00	0,00
Muut	2,29	2,29
	100,00	100,00



Osakemäärä	Omistajien määrä	% osakkeen omistajista
1-500	586,00	73,43
501-1 000	62,00	7,77
1 001-5 000	91,00	11,40
5 001-10 000	13,00	1,63
10 001-15 000	7,00	0,88
15 001-20 000	7,00	0,88
20 001-	32,00	4,01
	798,00	100,00



Johdon omistus ja optio-oikeudet

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

	31.12.2019			31.12.2018	
	Osakkeita	% osakkeista	Optioita	Osakkeita	Optioita
Hallitus	1 778 742	35,6	132 500	1 006 575	0
Toimitusjohtaja ja johto*	442 717	8,9	245 500	394 901	240 500
Tiimi	18 910	0,4	81 368	17 494	67 368
	2 240 369	44,9	459 368	1 418 970	307 868
Osakkeiden kokonaismäärä	4 992 368				
Annettujen optio-oikeuksien määrä	459 368				

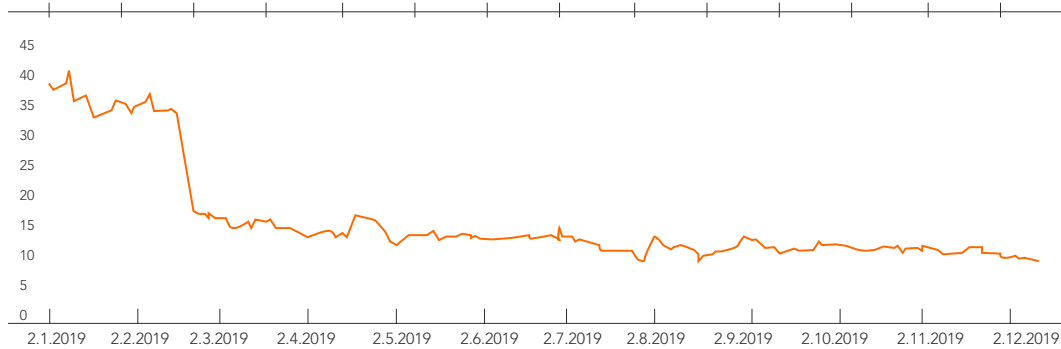
* Antti Villasen osakkeet ja optio-oikeudet on laskettu johdon alle, hän on myös hallituksen jäsen.



Osakkeiden hintakehitys

Tilikauden 2019 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 8,4 ja 41,4 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2019) oli 8,92 Ruotsin kruunua (SEK).

Keskihinta (SEK)



Lähde: <http://www.nasdaqomxnordic.com/aktier/microsite?Instrument=SSE139711&name=Nitro%20Games&ISIN=FI4000242961>

Yhtiökokoukset

Varsinaisen yhtiökokous pidettiin 26.4.2019. Yhtiökokouksessa käsiteltiin yhtiöjärjestyksen mukaiset asiat, sekä päätettiin optio-oikeuksia koskevan valtuutuksen antamisesta hallitukselle. Hallitukselle annettiin valtuutus päättää enintään 361 630 optio-oikeuden antamisesta, kokonaismäärästä on varattu hallituksen palkitsemiselle 153 000 optio-oikeutta. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 asti.

Ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 20.11.2019, jossa käsiteltiin ja päätettiin valtuutuksen antamisesta hallitukselle, jossa hallitus valtuutetaan toteuttamaan osakeanti, jossa voidaan antaa enintään 1 376 569 uutta yhtiön osaketta. Valtuutus tullaan käyttämään yhtiön 29.10.2019 julkaiseman suunnitellun suunnatun osakeannin toteuttamiseen.

Rakenne- ja rahoitusjärjestelyt

Hallituksen valtuutukset

Nitro Gamesin 20.11.2019 pidetyssä Ylimääräisessä yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään osakeannista. Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla enintään 1 376 569 kappaletta. Valtuutus tullaan käyttämään yhtiön 29.10.2019 julkistaman suunnitellun suunnatun osakeannin toteuttamiseen. Hallitus päättää kaikista osakeantien ehdoista, myös oikeuden päättää tarvittaessa muutoksista 29.10.2019 julkistettuihin suunnitellun osakeannin ehtoihin. Valtuutus on voimassa 31.12.2019 saakka.



Osakeannit

Suunnattu osakeanti

Hallitus päätti 20.11.2019 Ylimääräisen yhtiökokouksen 20.11.2019 myöntämän valtuutuksen nojalla 1 376 569 uuden yhtiön osakkeen suunnatusta osakeannista. Merkintähinta osakeannissa oli 10,90 Ruotsin kruunua osakkeelta. Osakeanti merkittiin täysimääräisesti ja merkintähinta kirjattiin yhtiön sijoitetun vapaan pääoman rahastoon.

Optiot ja muut erityiset oikeudet

Nitro Gamesin 26.4.2019 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien optio-oikeuksien lukumäärä voi olla enintään 361 630 kappaletta, josta hallituksen palkitsemiseen varataan 153 000 optio-oikeutta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Optioiden merkin-tähinta on 74 SEK/osake ja se perustuu korkeimpaan historialliseen osakekurssiin. Hallitus valtuutettiin päättämään kaikista muista ehdoista. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 saakka.

Tämän valtuutuksen ja varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti hallituksen jäsenille annettiin optio-oikeuksia seuraavasti merkintätunnuksella 2/2019A:

- Jacob Ehrnrooth (pj) 30 000 optio-oikeutta
- Ilkka Lassila 20 500 optio-oikeutta
- Sverker Littorin 20 500 optio-oikeutta
- Oliver Kern 20 500 optio-oikeutta
- Johan Biehl 20 500 optio-oikeutta
- Wilhelm Täht 20 500 optio-oikeutta
- Antti Villanen, ilmoitti, että hän ei ota vastaan annettuja optio-oikeuksia.

Yhteensä: 132 500 optio oikeutta.

Näiden optio-oikeuksien 2/2019A:n osalta merkintäaika alkaa 26.4.2020 ja päättyy 26.4.2022.

Hallituksella on 26.4.2019 saamansa valtuutuksen nojalla oikeus jakaa 208 630 optio-oikeutta. Tämä on merkitty tunnuksilla 2/2019B. Näitä optio-oikeuksia ei vielä ole annettu 31.12.2019 mennessä. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 asti.

Yhtiön henkilöstö, johto ja tilintarkastajat

Henkilöstö ja osaamisen kehittäminen

Henkilöstö

Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä oli 39 tilikauden lopussa (2018: 51). Naisten osuus oli 13 % henkilöstöstä (2018: 15 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 23 % (2018: 27 %). Keski-ikä oli 34 vuotta (2018: 33). Nitro Gamesin 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 2018–2019.

	31.12.2019	31.12.2018
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	39	51
Tilikauden palkat ja palkkiot	2 139 919	2 355 285



Osaamisen kehittäminen

Henkilöstön osaaminen, motivaatio ja hyvinvointi ovat keskeisiä menestystekijöitä yhtiölle. 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 työmotivaation 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- ja harrastemahdollisuuksia.

Vuonna 2019 Nitrossa toteutettiin useita tilamuutos- ja kehitystoimenpiteitä. Työtiloja uudistettiin monitilatoimistoksi, jolloin tilatehokkuutta saatiin mm. parannettua. Toimistotilojen keskimääräinen käyttö on 14,5 m²/henkilö. Uudistustöiden tavoitteena on luoda yhdessä henkilöstön kanssa erilaisia työprofileja tukeva ja innostava työympäristö.

Vakituisessa työsuhteessa olevat työntekijät ovat optio-ohjelman piirissä. Vuonna 2019 Nitro Games myönsi optioita kaikille uusille työntekijöille, joiden koeaika päättyi ennen joulukuuta 2019. Yhtiön suunnitelmassa on sitouttaa yhtiön kaikki vakituiset työntekijät optio-ohjelmien kautta yhtiöön.

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 täytäntöönpanon. 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 määrätyissä tapauksessa päättä toisin. Hänellä on oikeus saada merkittyä eriävä 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, huomioiden 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. 26.4.2019 asti hallituksessa toimivat Antti Villanen (pj), Jacob Ehrnrooth, Sverker Littorin, Ilkka Lassila, Wilhelm Taht ja Juhani Taskinen.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 26.4.2019 hallitukseen valittiin: Jacob Ehrnrooth, Antti Villanen, Sverker Littorin, Ilkka Lassila, Wilhelm Taht sekä uusina jäseninä Oliver Kern ja Johan Biehl. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Jacob Ehrnrooth.

Tilikaudella 2019 hallitus kokoontui 22 kertaa, joista uuden hallituksen kokouksia oli 16. Jäsenten keskimääräinen osallistumisprosentti oli 97 %. Kokouksista 55 % oli kokouksia, joissa hallituksen jäsenet olivat henkilökohtaisesti paikalla ja loput järjestettiin puhelimitse tai muilla keinoin.

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 26.4.2019 ja päättyy yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä, varsinainen yhtiökokous päätti, että hallituksen jäsenille ei makseta rahallista korvausta, vaan hallituksen puheenjohtajalle annetaan 30 000 optio-oikeutta ja hallituksen muille jäsenille kullekin 20 500 optio-oikeutta. Osakkeiden merkintä aika hallituksen jäsenille alkaa 26.4.2020 ja päättyy 26.4.2022. (2018: 50 tuhatta euroa)

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

Hallituksen valiokunnat

Valiokunnat avustavat hallitusta valmistelemalla hallituksen toimivaltaan kuuluvat asiat. Hallitus kantaa vastuun valiokunnalle määrätystä tehtävistä. Valiokunnilla ei ole itsenäistä päätösvaltaa, joten hallitus tekee toimivaltaansa kuuluvat päätökset yhteisesti. Valiokunnat raportoivat työstään hallitukselle. Hallitus voi myös valita tai kutsua valiokuntiin hallituksen ulkopuolisia asiantuntijajäseniä.

Vuoden 2019 yhtiökokouksen jälkeisessä hallituksen järjestäytymiskokouksessa hallitus nimesi palkitsemisvaliokunnan.

Palkitsemisvaliokunnan tehtävänä on valmistella toimitusjohtajaa, ylintä johtoa sekä muita taloudellisten etuuksien sekä yhtiön palkitsemisjärjestelmiä koskevien asioiden tämän lisäksi se valmistelee ehdotuksen hallituksen jäsenten lukumäärästä, henkilöistä sekä heidän palkkioistaan.

Hallitus nimesi palkitsemisvaliokunnan, johon kuuluvat seuraavat hallituksen jäsenet: Jacob Ehrnrooth (pj), Ilkka Lassila, Wilhelm Taht sekä hallituksen ulkopuolisena jäsenenä Matti Nikkola.

Yhtiökokous päätti, että mahdollisesti perustettaville valiokuntien jäsenille maksetaan kokouspalkkio seuraavasti: puheenjohtajalle 1 000 euroa per kokous ja jäsenille 500 euroa per kokous.

Ympäristötekijät

Nitro Games pyrkii toiminnassaan olemaan esimerkki ja edelläkävijä pelituotannossa sekä pyrkii edistämään kestävän kehityksen tavoitteita kaikessa toiminnassaan. Tavoitteena on mahdollisimman pieni toiminnan aiheuttama ympäristökuormitus.

Suurin ympäristökuorma muodostuu atk-laitteiden ja palvelimien sekä pelaamisesta aiheutuvasta sähkön kulutuksesta sekä lentomatkakustuksesta. Toimipisteiden työtilojen tilatehokkuus on hyvällä tasolla.

Nitro Games pyrkii kehittämään hankintatapoja siten että niissä huomioidaan myös ympäristötekijät jo hankintaa suunniteltaessa, käytön aikana sekä elinkaaren lopussa.

Sisäpiiriasioiden hallinta

Yhtiön hallituksen on varmistettava, että yhtiöllä on aina käytössään asianmukaiset sisäpiiriasioiden 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 rekisteriä yllä.

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

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

Nitro Games noudattaa 30 päivän pituista suljettua ikkunaa ennen kvartaalikatsausten tai tilinpäätöstietojen julkistamista. Tänä aikana kaupankäynti Nitro Gamesin arvopapereilla on kielletty Nitro Gamesin 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 tilikauden 2019 aikana Augment Partners 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 uudelleenvalinnasta 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 -3 293 425,94 euroa siirretään edellisten tilikausien voitto-/tappioutilille ja osinkoa ei jaeta.

Varsinainen Yhtiökokous

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 8.5.2020. Nitro Games Oyj julkistaa yhtiökokouskutsun 17.4.2020, joka julkaistaan Yhtiön virallisilla nettisivuilla.

31.12.2019

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	$\frac{\text{Oma pääoma yhteensä}}{\text{Taseen loppusumma – saadut ennakot}} \times 100$
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton	Tilikauden voitto (-tappio) jaettuna kauden aikanaulkona 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

	1.1.2019–31.12.2019	1.1.2018–31.12.2018
LIKEVAIHTO	816 220,35	2 204 249,35
Valmistus omaan käyttöön	1 169 400,33	0,00
Liiketoiminnan muut tuotot	9 021,60	68 954,39
Materiaalit ja palvelut		
Aineet, tarvikkeet ja tavarat	-530 598,68	-3 499,98
Ostot tilikauden aikana	-530 598,68	-3 499,98
Ulkopuoliset palvelut	-420 787,51	-1 405 796,98
Materiaalit ja palvelut yhteensä	-951 386,19	-1 409 296,96
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-1 770 143,88	-1 953 312,46
Henkilösivukulut	-369 774,69	-401 972,22
Eläkekulut	-322 817,82	-358 940,79
Muut henkilösivukulut	-46 956,87	-43 031,43
Henkilöstökulut yhteensä	-2 139 918,57	-2 355 284,68
Suunnitelman mukaiset poistot	-626 237,34	-633 377,34
Liiketoiminnan muut kulut	-1 561 603,23	-3 609 601,83
LIKEVOITTO/-TAPPIO	-3 284 503,05	-5 734 357,07
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot		
Korkokulut ja muut rahoituskulut	-8 922,89	-14 449,36
Rahoitustuotot ja -kulut yhteensä	-8 922,89	-14 449,36
VOITTO/TAPPIO ENNEN TILINPÄÄTÖS-SIIRTOJA JA VEROJA	-3 293 425,94	-5 748 806,43
TILIKAUDEN VOITTO/TAPPIO	-3 293 425,94	-5 748 806,43



Tase

	31.12.2019		31.12.2018	
VASTAAVAA				
PYSYVÄT VASTAAVAT				
Aineettomat hyödykkeet				
Aineettomat oikeudet				
Kehittämismenot	1 465 945,74	1 465 945,74	922 357,65	922 357,65
Aineelliset hyödykkeet				
Koneet ja kalusto	1 275,31	1 275,31	1 700,41	1 700,41
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ		1 467 221,05		924 058,06
VAIHTUVAT VASTAAVAT				
Pitkäaikaiset saamiset				
Pääomalainasaamiset				
Muut saamiset	27 654,80	27 654,80	33 594,80	33 594,80
Lyhytaikaiset saamiset				
Myyntisaamiset	143 785,78		151 474,89	
Muut saamiset	86 761,69		184 657,62	
Siirtosaamiset	82 987,82	313 535,29	42 884,14	379 016,65
Rahat ja pankkisaamiset		1 677 484,86		3 260 130,03
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ		2 018 674,95		3 672 741,48
VASTAAVAA YHTEENÄ		3 485 896,00		4 596 799,54



Taseen vastattavaa

	31.12.2019		31.12.2018	
VASTATTAVAA				
OMA PÄÄOMA				
Osakepääoma	80 000,00		80 000,00	
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	18 469 382,79		17 068 985,12	
Edellisten tilikausien voitto/tappio	-13 288 561,92		-7 539 755,49	
Tilikauden voitto/tappio	-3 293 425,94	1 967 394,93	-5 748 806,43	3 860 423,20
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ		1 967 394,93		3 860 423,20
VIERAS PÄÄOMA				
Pitkäaikainen				
Lainat rahoituslaitoksilta	986 089,76		129 648,76	
Muut velat	910,00	986 999,76	910,00	130 558,76
Lyhytaikainen				
Lainat rahoituslaitoksilta	94 119,00		94 119,00	
Ostovelat	228 758,91		259 340,14	
Muut velat	39 162,61		47 687,47	
Siirtovelat	169 460,79	531 501,31	204 670,97	605 817,58
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ		1 518 501,07		736 376,34
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ		3 485 896,00		4 596 799,54

Nitro Games Oyj rahoituslaskelma

	31.12.2019	31.12.2018
(tuhatta euroa)		
Liiketoiminnan rahavirta:		
Voitto (tappio) ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja	-3 293,4	-5 748,8
Oikaisut:		
Suunnitelmanmukaiset poistot	626,2	633,4
Muut tuotot ja kulut, joihin ei liity maksua (+/-)	0,0	-39,2
Rahoitustuotot ja -kulut (+/-)	8,9	14,4
Muut oikaisut (+/-)	0,0	0,0
Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta	-2 658,3	-5 140,2
Käyttöpääoman muutos:		
Pitkäaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	5,9	-17,0
Lyhytaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	65,5	-24,0
Vaihto-omaisuuden lisäys (-) / vähennys (+)	0,0	0,0
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	-74,3	241,3
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-2 661,2	-4 939,9
Liiketoiminnan rahavirta (A)	-2 661,2	-4 939,9
Investointien rahavirta:		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin (-)	-1 169,4	0,0
Investointien rahavirta (B)	-1 169,4	0,0
Rahoituksen rahavirta:		
Maksullinen osakeanti	1 400,4	5 954,7
Lyhytaikaisten lainojen takaisinmaksut (-)	0,0	-8,6
Pitkäaikaisten lainojen nostot	950,6	0,0
Pitkäaikaisten lainojen takaisinmaksut (-)	-94,1	-98,4
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista (-)	-8,9	-15,3
Maksetut osingot ja muu voitonjako (-)	0,0	0,0
Maksetut välittömät verot (-)	0,0	0,0
Rahoituksen rahavirta (C)	2 247,9	5 832,4
Rahavarojen muutos (A + B + C) lisäys (+) / vähennys (-)	-1 582,6	892,6
Rahavarat tilikauden alussa	3 260,1	2 367,5
Rahavarat tilikauden lopussa	1 677,5	3 260,1



Tilinpäätöksen laadintaperiaatteet

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

Yhtiö toteutti 31.12.2018 yritysjärjestelyn, jossa Yhtiön 100% omistamat tytäryritykset Nitro Games Alfa (2358177-6) Oy ja Nitro Games Beta Oy (2413187-3) fuusioitiin emoyhtiöön.

Yhtiö teki muutoksia taloudellisessa raportoinnissaan käyttämäänsä tiliointiin vuoden 2019 alussa. Edellisinä vuosina käyttäjähankintamenot (UA) on kirjattu liiketoiminnan muihin kuluihin. Vuoden 2019 alusta nämä kulut kirjattiin kohtaan Materiaalit ja palvelut. UA-kustannukset vuonna 2019 olivat -521 277,84 EUR (-1 657 714,75 EUR vastaavana ajanjaksona 2018). Vuoden 2018 vertailulukuja ei ole oikaistu.

Tilinpäätös on laadittu hankintamenomenetelmällä.

Arvostusperiaatteet ja -menetelmät

Taseeseen merkittyjen aineettomien ja aineellisten hyödykkeiden hankintamenosta on vähennetty suunnitelman mukaiset poistot.

Osa tuotannossa olevien pelien kehityskustannuksista on kirjattu kuluksi tilikaudelle 2019.

Osa Heroes of Warlandin liittyvistä kehittämiskustannuksista aktivoitiin taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa Valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoitiin tammi-joulukuulta yhteensä 1 169 400,33 euroa. Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Näiden kehittämismenojen poistot alkavat 1.1.2020 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden aikana.

Vuoden 2019 Poistot tehtiin poistosuunnitelman mukaisesti, ja ne koostuivat aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämismenoista sekä atk-laitteiden poistoista. Kokonaispoistot olivat yhteensä - 626 237,34 euroa (-633 377,34 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

Myyntin tuloutukseen liittyvät perusteet

Yhtiön liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; Itsejulkaisu- sekä palveluliiketoiminnoista.

Palveluliiketoimintaan liittyvä myynti tuloutetaan silloin kun palvelu on luovutettu asiakkaalle.

Itsejulkaisu- ja palveluliiketoiminnan tulot tuloutetaan sille kuukaudelle, jonka aikana loppukäyttäjä on ostanut pelien sisäisiä kauppatarvikkeita.

Ostettujen palveluiden sisältö ja kuvaus

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



Tuloslaskelmaa koskevat liitetiedot

	31.12.2019	31.12.2018
Liikevaihto		
Liikevaihto liiketoiminnoista	816 220	2 204 250
Itsejulkaisuliiketoiminta	95 582	267 750
Palveluliiketoiminta	720 638	1 936 500
Liikevaihto markkina-alueittain	816 220	2 204 249
EU	788 341	1 991 963
Amerikka	7 304	190 072
Muut	20 576	22 214
Liiketoiminnan muut tuotot	9 022	68 954
Vuokratuotot	9 022	14 770
Saadut avustukset		14 961
Muut tuotot		
Fuusioerotus		39 223
Materiaalit ja palvelut	951 386	1 409 297
Käyttäjähankinta		0
Muut kustannukset		1 409 297
Liiketoiminnan muut kulut	1 561 603	3 609 602
Markkinointikustannukset (käyttäjähankinta 2018)		1 664 091
Listautumis- ja rahoituskustannukset		344 693
Vapaaehtoiset henkilöstökustannukset		120 555
ATK Laitteet ja ohjelmistot		250 151
Matkakustannukset		185 834
Toimitilakustannukset		122 681
Pörssikustannukset		195 147
Laki - ja konsultointipalvelut		
Arvonalentumiset tytäryhtiösaamisista		385 616
Muut kulut		340 834
Tilintarkastajan palkkiot	17 435	19 426
Lakisääteinen tilintarkastus		13 208
Tilintarkastuslain 1.1.2 §:ssa tarkoitetut toimeksiannot		3 043
Veroneuvonta		170
Muut palvelut		3 005

Liitetiedot henkilöstön ja toimielinten jäsenistä

Henkilöstön lukumäärä keskimäärin vuoden aikana	39	51
Henkilöstökulut	2 139 918	2 355 284
Palkat ja palkkiot	1 770 144	1 953 312
Eläkekulut	322 818	358 941
Muut henkilösivukulut	46 957	43 031
Johdon palkat ja palkkiot		
Toimitusjohtaja ja hallituksen jäsenet		135 000

Taseen vastaavia koskevat liitetiedot

	31.12.2019	31.12.2018
Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt		
Aineettomat hyödykkeet		
Tasearvo 1.1.		6 998
Poistot		-6 998
Tasearvo 31.12.		
Kehittämismenot		
Tasearvo 1.1.		1 548 170
Lisäykset		
Poistot		-625 812
Tasearvo 31.12.		922 358
Koneet ja kalusto		
Tasearvo 1.1.		2 267
Poistot		-567
Tasearvo 31.12.		1 700

Taseen vastattavia koskevat liitetiedot

	31.12.2019	31.12.2018
Oma pääoma		
Sidottu oma pääoma		
Osakepääoma 1.1.		80 000
Rahastokorotus		
Osakepääoma 31.12.		80 000
Sidottu oma pääoma yhteensä	80 000	80 000
Sijoitetun oman pääoman rahasto 1.1.		11 114 304
Osakepääoman rahastokorotus		
Osakeannit		5 954 681
Sijoitetun oman pääoman rahasto 31.12.		17 068 985
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.		-7 539 755
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.		-7 539 755
Tilikauden voitto (tappio)	-3 293 426	-5 748 806
Vapaa oma pääoma yhteensä	1 887 395	3 780 424
Oma pääoma yhteensä	1 887 395	3 860 424



	31.12.2019	31.12.2018
Jakokelpoinen oma pääoma		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	18 469 383	17 068 985
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-13 288 562	-7 539 755
Tilikauden voitto (tappio)	-3 293 426	-5 748 806
Aktivoidut kehittämismenot	-1 465 946	-922 358
Yhteensä	421 449	2 858 066
Konsernivelat		
Muut velat		0

Vakuudet ja vastuusitoumukset

	31.12.2018	31.12.2018
Leasingvuokrasopimusvastuut		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	36 234	61 247
Myöhemmin maksettavat	28 594	75 118
	64 828	136 365
Yhtiöllä on oikeus sopimusehtojen mukaisesti lunastaa koneet sopimusajan päätyttyä.		
Velat, joiden vakuudeksi annettu yrityskiinnityksiä		
Lainat rahoituslaitoksilta	129 649	223 768
Yrityskiinnitykset	190 000	190 000
Omasta puolesta annetut vakuudet		
Vuokravakuudet	27 655	33 595
Muut vakuudet	21 327	21 309
	48 982	54 904

LÄHIPIIRITIEDOT

Yrityksen lähipiiriin kuuluminen 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 2019 aikana 258 250 eurolla (2018 aikana 266 162).



Tilinpäätöksen allekirjoitukset

Kotka, 25.3.2020

Jacob Ehrnrooth
Hallituksen puheenjohtaja

Sverker Littorin
Hallituksen jäsen

Ilkka Lassila
Hallituksen jäsen

Antti Villanen
Hallituksen jäsen

Wilhelm Taht
Hallituksen jäsen

Oliver Kern
Hallituksen jäsen

Johan Biehl
Hallituksen jäsen

Jussi Tähtinen
Toimitusjohtaja

Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Kotka, 2.4.2020

Idman Vilén Grant Thornton Oy, tilintarkastusyhteisö
Antti Niemistö

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.–31.12.2019. 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 lausuntomme 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 lausuntomme. 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 virheellisuuden riskit, suunnittelemme ja suoritamme näihin riskeihin vastaavia tilintarkastustoimenpiteitä ja hankimme lausuntomme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä. Riski siitä, että väärinkäytöksestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, on suurempi kuin riski siitä, että virheestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, sillä väärinkäytökseen voi liittyä yhteistoimintaa, väärentämistä, tietojen tahallista esittämättä jättämistä tai virheellisten tietojen esittämistä taikka sisäisen valvonnan sivuuttamista.
- muodostamme käsityksen tilintarkastuksen kannalta relevantista sisäisestä valvonnasta pystyäksemme suunnittelemaan olosuhteisiin nähden asianmukaiset tilintarkastustoimenpiteet mutta emme siinä tarkoituksessa, että pystyisimme antamaan lausunnon yhtiön sisäisen valvonnan tehokkuudesta.
- arvioimme sovellettujen tilinpäätöksen laatimisperiaatteiden asianmukaisuutta sekä johdon tekemien kirjanpidollisten arvioiden ja niistä esitettävien tietojen kohtuullisuutta.
- teemme johtopäätöksen siitä, onko hallituksen ja toimitusjohtajan ollut asianmukaista laatia tilinpäätös perustuen oletukseen toiminnan jatkuvuudesta, ja teemme hankkimamme tilintarkastusevidenssin perusteella johtopäätöksen siitä, esiintyykö sellaista tapahtumiin tai olosuhteisiin liittyvää olennaista epävarmuutta, joka voi antaa merkittävää 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.

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, 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, 2. huhtikuuta 2020
Idman Vilén Grant Thornton Oy,
tilintarkastusyhteisö

Antti Niemistö
KHT



Lisätietoja

Jussi Tähtinen, toimitusjohtaja

+358 44 388 1071

jussi@nitrogames.com

Sverker Littorin,

Hallituksen jäsen, IR neuvonantaja

+46 70 875 53 09

sverker.littorin@nitrogames.fi

nitrogames.com/investors

Ticker: NITRO

FI21348196

Kotkan toimisto

Juha Vainion katu 2

48100 Kotka

Suomi

Helsingin toimisto

Kaisaniemenkatu 2B, 5. kerros

00100 Helsinki

Suomi

