



VUOSIKERTOMUS 2021

NITRO GAMES OYJ



Sisältö

• Kohokohdat	4
• Keskeiset tunnusluvut	5
• Liikevaihto ja tulos	5
• Peliportfolio	5
• Osakekurssin kehitys	6
• Toimitusjohtajan katsaus	7
• NITRO GAMES LYHYESTI	10
• STRATEGIA JA LIIKETOIMINTAMALLI	11
• Markkina	11
• Strategia ja tavoitteet	11
• Markkinapositio ja asiakkaat	12
• Liiketoimintamallit	13
• Teknologia ja prosessit	15
• Pelit ja portfolio	17
• Tiimi	19
• HALLINNOINTI- JA OHJAUSJÄRJESTELMÄ	20
• Yhtiön hallinto yleisesti	20
• Yhtiökokous	20
• Hallitus ja jäsenet	21
• Kuvaus hallituksen jäsenistä	22
• Johtoryhmä	24
• Tilintarkastus	26
• Related party transactions	27
• Insiders	27
• PALKKA- JA PALKKIOSELVITYS	29
• Hallituksen palkitseminen	29
• Osakkeenomistajille	29
• Varsinainen yhtiökokous 2022	29
• TILINPÄÄTÖS	31
• TILINTARKASTUSKERTOMUS	32

Kohokohdat

- Yhtiö keskittyi action ja shooter-peleihin mobiililaitteille
- Tuntuva kasvua B2B palveluliiketoiminnassa
- Uusia pelejä vuoden 2022 julkaisuja varten
- Vahva projektiportfolio jossa 10 projektia vuoden lopussa:
 - NERF: Battle Arena julkistus ja koejulkaisun aloitus
 - Lootland pelikehitys jatkui partneristudion kanssa
 - Uuden julkistamattoman peliprojektin aloitus
 - Allekirjoitti ja käynnisti 4 projektia Snap Inc. kanssa
 - Allekirjoitti ja käynnisti uuden pelikehityspalvelusopimuksen Digital Extremes kanssa
 - Allekirjoitti ja käynnisti uuden pelikehityspalvelusopimuksen Supermassive Games kanssa
 - Allekirjoitti ja käynnisti pelikehityspalvelusopimuksen Yhdysvaltalaisen mobiilipelijulkaisijan kanssa, ja allekirjoitti vuoden aikana 2 lisätilausta
- SEK 35 miljoonan suunnattu osakeanti vahvisti taloustilannetta
- Sai noin EUR 250t julkisen rahoituksen
- Business Finland projekti valmistui ja yhtiö nosti noin EUR 380t rahoituksen
- Nordisk Games kasvatti omistustaan merkitessään uusia osakkeita vaihtovelkakijalainan ehtojen mukaisesti
- Tiimi vahvistui avainhenkilöiden palkkauksella sekä ulkoisen partneristudioverkoston kasvattamisella

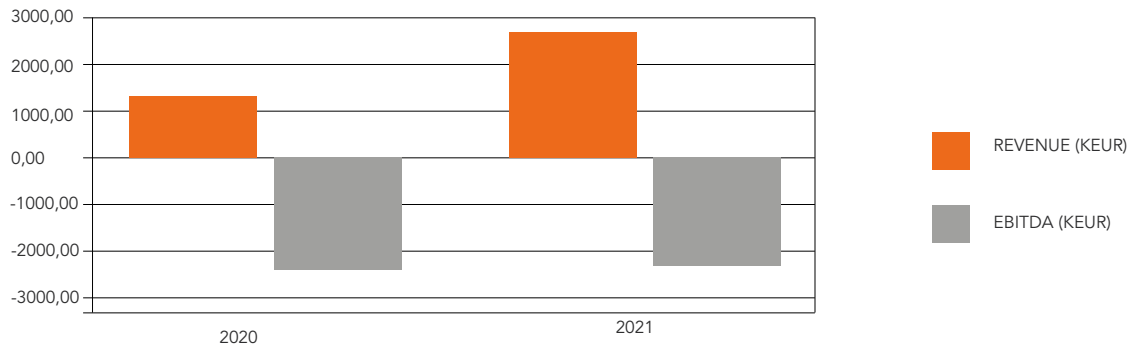
Action & Shooter games on mobile





Keskeiset tunnusluvut

Keskeiset tunnusluvut



Yllä oleva taulukko kuvaa liikevaihdon ja käyttökatteen (EBITDA) kehityksen 2020-2021

Projektiportfolio

 Exclusive license Soft launch	 Exclusively on Snapchat Launched in 2022	 External development in production & technical testing	 New unannounced game in production
 ~2,2 M EUR project Game Development Services	 ~0,5 M EUR project Game Development Services (Completed in 2022)	 ~0,6 M EUR project (2021) ~2,8 M EUR project (2022) Game Development Services with Supermassive Games IP	 3 x Games with Snap Inc.

Osakekurssin kehitys

Tilikauden 2021 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 8,34 ja 40,6 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2021) oli 32,7 Ruotsin kruunua (SEK).

"Painopistealueemme viime vuonna oli projektiportfoliomme kasvatus. Olen tyytyväinen siitä että saavutimme ksvun jota lähdimme hakemaan. Onnistuimme merkittävästi kasvattamaan uusia sopimuksia vuoden aikana, ja samalla onnistuimme käynnistämään uusien pelien lanseerauksen vuoden lopulla.

Etenemme kaiken kaikkiaan oikeaan suuntaan, mutta olemme vielä matkalla. Jatkossa keskitymme maksimoimaan peliportfoliomme potentiaalin vuonna 2022 ja siitä eteenpäin. Samaan aikaan varmistamme laadukkaan palvelun partnereillemme palveluliiketoiminnassa. Vuosi 2022 on täynnä jännittäviä tapahtumia peliportfoliomme parissa. Olemme vahvassa asemassa jatkamaan eteenpäin strategiaamme kanssa ja tavoittelemme pitkän jänteen arvon rakentamista osakkeenomistajillemme."

Jussi Tähtinen,
Toimitusjohtaja



Toimitusjohtajan **katsaus**
Jussi Tähtinen

Toimitusjohtajan katsaus

Hyvissä asemissa kasvaneen projektiportfolion ansiosta.

Visiomme on olla tunnustettu toimija action ja shooter pelien kategoriassa mobiilipelimarkkinassa. Olemme nähneet enemmän ja enemmän uusia tulokkaita kategoriassa. Tämä näkyy meille kasvaneena määränä uusia mahdollisuuksia joita saavutimme vuonna 2021.

Painopistealueemme viime vuonna oli projektiportfoliomme kasvatus. Olen tyytyväinen siitä että saavutimme ksvun jota lähdimme hakemaan. Onnistuimme merkittävästi kasvattamaan uusia sopimuksia vuoden aikana, ja samalla onnistuimme käynnistämään uusien pelien lanseerauksen vuoden lopulla.

Saavutimme ennätysmäärän tilauksia palveluliiketoiminnassa viime vuonna. Tämä on seurausta kasvaneista panostuksista liiketoiminnan kehitykseen sekä skaalautuvasta organisaatiostamme, joka on mahdollistanut useampien projektien yhdenaikaisen työstämisen. Onnistuimme saamaan uusia asiakkuuksia suuremmalla tilausarvolla, sekä allekirjoitimme jatkosopimuksia nykyisten asiakkaidemme kanssa. Olen tyytyväinen nähdessäni palvelumme laadun kasvattavan myös arvoa. Tämä on osa strategiaamme, jossa pyrimme pienentämään volatilitteettia ja riskiä hajauttamalla B2B projektiportoliotamme.

Saavutimme myös merkittävää kehitystä peliportfoliomme kanssa ja aloitimme koejulkaisuja uusille peleillemme vuoden lopulla. Olen innoissani siitä miten eri tiimiemme uudet pelit etenevät kohti mittaus- ja arviointipisteitä yksi kerrallaan. Operoimme hittivetoisella toimialalla ja kyky tuottaa useita yrityksiä onnistumiseen on olennainen osa strategiaamme. Datavetoinen prosessimme auttaa meitä tunnistamaan parhaat pelit ja keskittymään niihin. Olemme

tyytyväisiä uusien peliemme saamaan vastaanottoon. Ensimmäinen Snap peli ja NERF: Battle Arena etenivät vuoden lopulla koejulkaisuvaiheeseen, ja Lootland eteni tuotannonaikaiseen testaukseen. Meillä on vielä kolme Snap peliä kehityksessä kohti koejulkaisua vuonna 2022. Kasvanut aktiviteettimme varhaisen vaiheen peli-ideoiden kanssa onnistui ja saimme uuden vielä julkistamattoman pelin etenemiseen tuotantoon.

Kehityksemme näkyy myös talouslukuissamme, jossa liikevaihtomme kasvoi 125% edellisvuoteen verrattuna uusien palveluliiketoimintasopimusten ansiosta. Tehokas kulurakenteemme mahdollisti meille kulujen kontrolloinnin, minkä ansiosta EBITDA parani kvartaali kvartaalilta vuoden aikana. Onnistuimme samalla säilyttämään vahvan kassapositionemme, joka on meille tärkeää koska vuoden 2022 roadmapilla on useita pelijulkaisuja jotka vaativat markkinointipanostuksia.

Tiimimme on meille arvokkain asia. Vahvistimme tiimiämme useilla avainhenkilöiden palkkauksilla sekä kasvattamalla partneristudioverkostoaamme. Tällä mallilla olemme saavuttaneet skaalutuvan rakenteen joka on auttanut meitä kasvattamaan projektien määrää.

Etenemme kaiken kaikkiaan oikeaan suuntaan, mutta olemme vielä matkalla. Jatkossa keskitymme maksimoimaan peliportfoliomme potentiaalin vuonna 2022 ja siitä eteenpäin. Samaan aikaan varmistamme laadukkaan palvelun partnereillemme palveluliiketoiminnassa. Vuosi 2022 on täynnä jännittäviä tapahtumia peliportfoliomme parissa. Olemme vahvassa asemassa jatkamaan eteenpäin strategiaamme kanssa ja tavoittelemme pitkän jänteen arvon rakentamista osakkeenomistajillemme.



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 on erikoistunut shooter -pelikategoriaan ja 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 Market 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 2021 globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioitiin olevan 93,2 miljardia dollaria, kasvu edelliseen vuoteen verrattuna oli 7,3 %. Tämä edustaa reilua 50 % globaalista pelimarkkinasta, jonka arvioitiin olevan 180,3 miljardia dollaria vuonna 2021

Lähde: Newzoo 2021

Strategia ja tavoitteet

Yhtiö operoi ketteränä kehittäjänä ja julkaisijana mobiilipelimarkkinassa. Tavoitteena on rakentaa mobiilipeliportfolio suunnattuna globaalille mid-core-markkinalle. Jatkuva 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:

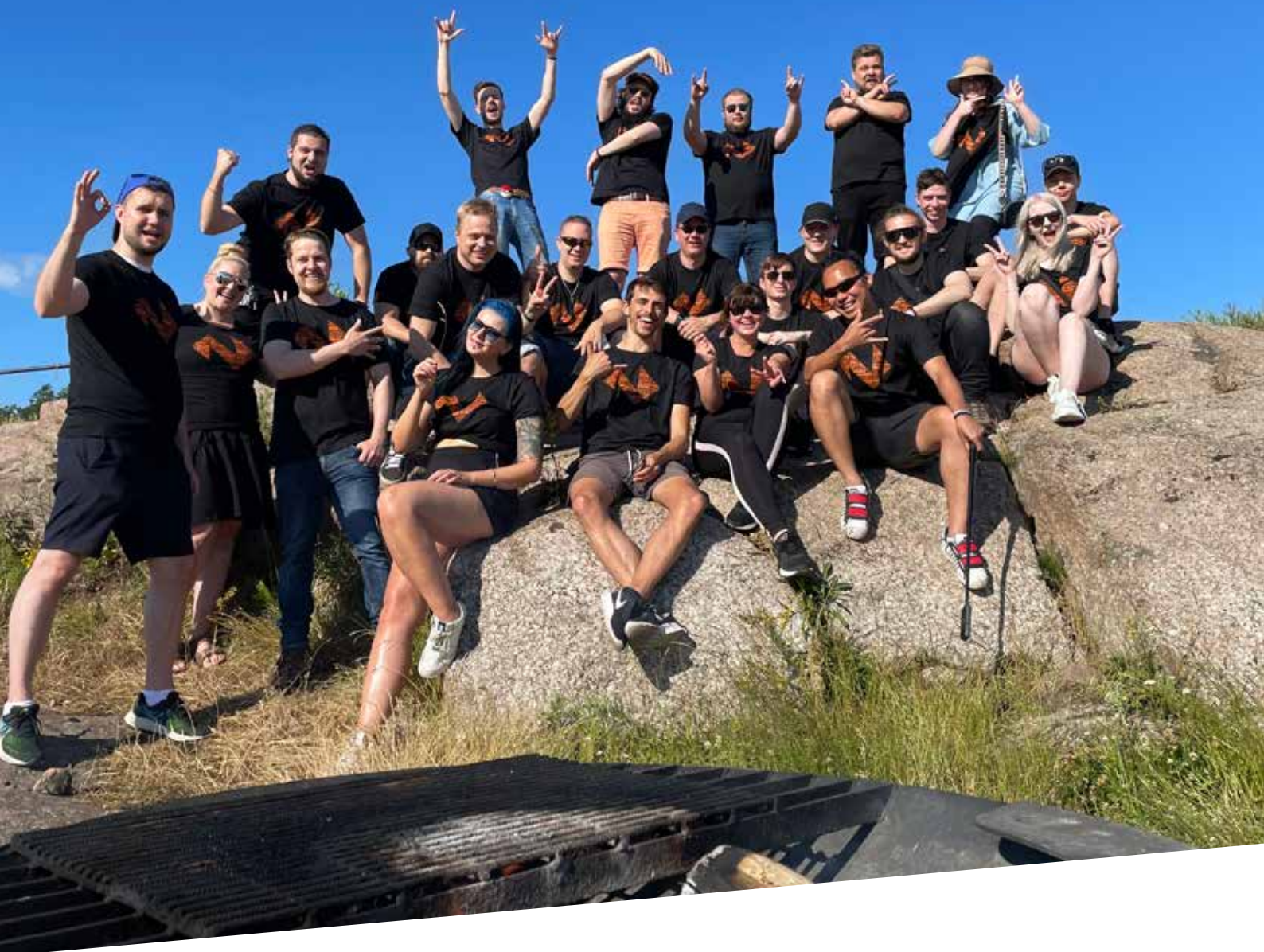
- Kehittää ja julkaista portfolio koostuen korkealaatuisista free-to-play-peleistä parhaiden käyttäjähankintakäytäntöjen avulla.
- Päivittää parhaiten performoivia pelituotteitaan säännöllisesti pitäen käyttäjät sitoutuneina peleihin ja varmistaakseen pitkän jätteen monetisaation.
- Maksimoida ristiinmyynti 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 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) 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. Jatkuvalle 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. Käyttäjät 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 peliportfolioon 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 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 ideaalitilanteessa tarvitsisi käyttää.

NG Platform on suunniteltu minimoimaan menestyksekkään ison skaalan mobiilipeliprojektin 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 markkinatestatua 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 2021 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

NERF: Battle Arena

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 -brändiin muodostavat tulevan pelijulkaisun perustan. Pelikehitys on aloitettu 2020 lopulla ja peli eteni soft-launch vaiheeseen vuonna 2021.

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. Lootland siirrettiin partneristudion kehitettäväksi vuonna 2021.

Blast Heroes

Blast Heroes on Nitro Gamesin ensimmäinen peli Snapchat alustalle. Blast Heroes on sosiaalinen top-down action peli, jossa pelaajat pelaavat tiiminä räiskien tiensä haastavien kenttien ja vihollisten läpi. Peli hyödyntää Snapin Bitmoji avatar hahmoja. Blast Heroes on n. instant peli, ja eksklusiivisesti Snapchat alustalla. Pelaajat voivat pelata peliä suoraan Snapchat sovelluksessa ilman erillistä pelin latausta laitteelle. Peli julkaistiin maaliskuussa 2022.

Uusi peliprojekti

Neljäs peli on vielä julkistamaton peliprojekti, joka on syntynyt Nitro Games MVP -prosessista. Peli on parhaillaan Production vaiheessa ja sen odotetaan tuottavan tuloksia ensimmäisistä kohdeyleisötesteistä vuoden 2022 ensimmäisen puoliskon aikana.

Palveluliiketoimintaprojektit

Nitro Games tarjoaa pelikehityspalvelujaan Digital Extremes:lle vielä julkistamattomaan peliin liittyen. Tämä sopimus tukee Nitro Gamesin strategiaa, jossa omien pelituotteidensa lisäksi yhtiö tarjoaa palvelujaan valituille asiakkaille. Nitro Games on kehittänyt useita menestyneitä projekteja johtaville mobiilipelifirmoille. Sopimuksen tilausarvo on noin 2,2 miljoonaa euroa. Sopimus noudattaa alalle tyypillistä rakennetta. Projekti alkoi 2021 ja sen odotetaan päättyvän 2022.

Nitro Games tarjoaa pelikehityspalvelujaan Yhdysvaltalaiselle mobiilipelijulkaisijalle heidän peliinsä liittyen. Sopimus tehtiin maaliskuussa 2021 ja siihen tehtiin kaksi jatkotilautusta. Tämä sopimus tukee Nitro Gamesin strategiaa, jossa omien pelituotteidensa lisäksi yhtiö tarjoaa palvelujaan valituille asiakkaille. Nitro Games on kehittänyt useita menestyneitä projekteja johtaville mobiilipelifirmoille. Sopimuksen tilausarvo jatkotilauksineen on noin 500,000 euroa. Sopimus noudattaa alalle tyypillistä rakennetta. Projekti alkoi 2021 ja päättyi alkuvuodesta 2022.

Nitro Games tarjoaa pelikehityspalvelujaan englantilaiselle PC ja konsolipelikehittäjä Supermassive Games:lle ("SMG") heidän immateriaalioikeuksiaan hyödyntäen. Tämä sopimus tukee Nitro Gamesin strategiaa, jossa omien pelituotteidensa lisäksi yhtiö tarjoaa palvelujaan valituille asiakkaille. Nitro Games on kehittänyt useita menestyneitä projekteja johtaville mobiilipelifirmoille. Sopimuksen tilausarvo on noin 600,000 euroa. Sopimus noudattaa alalle tyypillistä rakennetta. Projekti alkoi 2021 ja päättyi alkuvuodesta 2022. Nitro Games allekirjoitti SMG:n kanssa tilausarvoltaan arviolta 2,8 miljoonan euron jatkosopimuksen vuoden 2022 puolella.

Tiimi

Nitro Gamesilla on vahva tiimi senioritason ammattilaisia, ja tiimin osaaminen kattaa kaikki osa-alueet pelikehityksestä pelijulkaisuun, liveoperointiin ja liiketoiminnan kehitykseen. Yhtiö vahvisti osaamistaan vuonna 2021 valituilla avainhenkilöiden palkkauksilla, sekä laajentamalla ulkoisten partneristudioiden verkostoaan.

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.



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 palkioista.

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 7.5.2021 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Tobias Andersson. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Hallitus kokoontui 19 kertaa vuonna 2021.

Tämän vuosikertomuksen tarkasteluaikana seuraavat henkilöt kuuluivat hallitukseen 31.12.2021:

Nimi	Asema	Syntynyt	Valittu	Riippumattomuus ¹ yhtiöstä tai merkittävistä osakkeenomistajista
Johan Biehl	Hallituksen puheenjohtaja	1983	2019	Kyllä
Antti Villanen	Hallituksen jäsen	1973	2008	Ei, toimii yhtiössä
Mikkel Weider	Hallituksen jäsen	1975	2020	Ei, edustaa suurta osakkeenomistajaa
Tobias Andersson ²	Hallituksen jäsen	1977	2021	Ei, edustaa suurta osakkeenomistajaa

¹ Määritelty siten, että ei edusta osakkeenomistajaa yli 10 prosentin omistusosuudella

Yhtiöstä tai ei ole toimitushteessa yhtiöön

² Tobias Andersson oli hallituksen jäsenenä 7.5.2021–10.1.2022.



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 CSO.

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 Gamesin toimitusjohtaja. Hän perusti sijoitusyksikön Nordisk Filmiin / Egmontiin vuonna 2016 ja rakensi tiimin investointien turvaamiseksi ja kohdeyritysten tukemiseksi. Mikkel on tällä hetkellä Avalanchen ja Star Stablen 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.

Tobias Andersson, syntynyt 1977.

Hallituksen jäsen 7.5.2021 – 10.1.2022.

Tobias Andersson on systemic Reaction toimitusjohtaja, joka on osa Avalanche Studios Groupin. Hän on työskennellyt Avalanche Studios Groupissa vuodesta 2004. Tobias on laaja kokemus itsejulkaisuliiketoiminnasta. Hän oli mm. theHunter: Call of the Wildin päätuottaja kun Avalanche Studios Group alkoi laajentua ja kasvaa. Tobias on toiminut Systemic Reactionin toimitusjohtajana vuodesta 2019. Ennen Avalanchea Tobias työskenteli vuosina 2001–2004 pienessä ruotsalaisessa IdolFX-nimisessä indie-studiossa videopelien, CG-TV-sarjojen ja sarjakuvien sisällöntuottajana.



Johtoryhmä

Johtoryhmän jäsenet vastaavat suoraan toimitusjohtajalle. Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana. Vuonna 2021 johtoryhmä koostui viidestä henkilöstä.

Seuraavassa taulukossa on listattu johtoryhmän jäsenet vuonna 2021:

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





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 yhteenhitauneen 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 positiota 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 7.5.2021 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 7.5.2021 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.

Osakkeenomistajille

Varsinainen yhtiökokous 2022

Nitro Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidetään 16.5.2022 kello 10:00 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 09:30.

Ilmoittautuminen varsinaiseen yhtiökokoukseen alkaa 22.4.2022. Tarkemmat ohjeet löytyvät yhtiön verkkosivuilta.

Nitro Games Oyj

toimintakertomus ja tilinpäätös

1.1.2021–31.12.2021

Sisältö

Hallituksen toimintakertomus	22
Tuloslaskelma	34
Tase	35
Rahoituslaskelma	37
Liitetiedot	42
Allekirjoitukset	42
Luettelo kirjanpitokirjoista ja tositelajeista	42



Hallituksen toimintakertomus 2021

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-peliyhtiönä 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 2021 projekti- ja peliportfolionsa kehittämistä. Vuoden 2021 painopisteinä oli NERF: Battle Arena ja Lootland mobiilipelien kehitys, sekä yhteistoiminnan käynnistäminen ja uusien pelituotteiden kehitys Snap Inc kanssa. Panostukset liiketoiminnan kehittämiseen uusien myyjien muodossa ovat tuottaneet merkittävän määrän uusia kaupallisia sopimuksia.

Palveluliiketoiminnassa yhtiö solmikin useita uusia sopimuksia, joista suurin on Digital Ext-remes kanssa tehtävä pelikehitysprojekti. Yhtiö kasvatti projektien määrää vuonna 2021 ja hyödyntää ulkoisia partneristudioita pelikehitystoiminnassa kasvavassa määrin. Tämä mahdollistaa projektien määrän kasvun ilman merkittäviä panostuksia lisärekrytointeihin.

Vuoden 2021 lopulla yhtiöllä oli peliportfoliossaan kolme peliä, jotka etenivät koejulkaisu-vaiheeseen vuoden lopulla; NERF: Battle Arena, Lootland ja ensimmäinen Snapchat jakeluun tuotettu peli. Näiden lisäksi yhtiöllä on 3 muuta peliä työn alla Snap Inc kanssa ja vielä jul-kistamattomia varhaisen vaiheen pelikehitysprojekteja.

Vuoden 2021 lopulla palveluliiketoiminnassa keskeisimmät projektit ovat Digital Extremes kanssa tehtävä pelituotanto, sekä kaksi asiakasprojektia joista toinen yhdysvaltalaisen pelijulkaisijan ja toinen englantilaisen pelikehittäjän kanssa.

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 2021 globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioitiin olevan 93,2 miljardia dollaria, kasvu edelliseen vuoteen verrattuna oli 7,3 %. Tämä edustaa reilua 50 % globaalista pelimarkkinasta, jonka arvioitiin olevan 180,3 miljardia dollaria vuonna 2021

Lähde: Newzoo 2021

Toiminnan kehittyminen ja tuloksellisuus sekä taloudellinen tilanne

Liikevaihto 2021 oli 2 635,5 tuhatta euroa (2020: 1 171,3 tuhatta euroa).

Liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; itsejulkaisu- ja palveluliiketoiminnasta.

Yhtiön liike-tulos (EBIT) tilikaudella oli -2,87 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisenä vuonna oli -2,78 miljoonaa euroa. Yhtiön käyttökate (EBITDA) tilikaudella oli -2,34 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -2,33 miljoonaa euroa. Yhtiön tulos tilikaudella oli -2,89 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -2,81 miljoonaa euroa.



Yhtiö toteutti tilikauden 2021 aikana rahoituskierron, jossa kerättiin uutta pääomaa noin 3,42 miljoonaa euroa (SEK 35 miljoonaa). Tämän lisäksi vuonna 2021 tehty 1,87 miljoonan (SEK 20 miljoonaa) vaihtovelkakirjalaina konvertointiin uusiksi yhtiön osakkeiksi.

Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat tilikauden päätöshetkellä 3,74 miljoonaa euroa (2,98 miljoonaa euroa 31.12.2020). Omavaraisuusaste oli tilinpäätöshetkellä 55,5 % (2020: 25,0 %).

Maailmanlaajuinen COVID-19-pandemia vaikutti koko maailmaan ja siten myös yhtiön toimintaan myös vuonna 2021. Työntekijöiden terveyden ja turvallisuuden suojelemiseksi sekä liiketoiminnan jatkuvuuden turvaamiseksi yhtiö siirtyi nopeasti etätyötilaan pandemian alkaessa 2020. Nitro reagoi näihin muutoksiin nopeasti vahvistamalla liiketoiminnan kehittämisen valmiuksia lisäresursseilla ja muokkaamalla tuotantomallin etäkäyttöön soveltuvien B2B-materiaalien tuottamiseksi.

Tärkeimmät taloudellisen suorituskyvyn mittarit

	Koko vuosi 2021	Koko vuosi 2020
		Audited
Liikevaihto (tuhatta euroa)	2 635,5	1 171,3
Liiketulos, EBIT (tuhatta euroa)	-2 868,0	-2 783,2
Liiketulos % (EBIT %)	-108,80	-237,60
EBITDA (tuhatta euroa)	-2 340,2	-2 326,6
EBITDA %	-88,80	-198,60
Netto Tulos/tappio (tuhatta euroa)	-2 889,5	-2 810,9
Liiketoiminnan rahavirta (tuhatta euroa)	-2 381,4	-1 514,7
Omavaraisuusaste %	55,50	25,00
Osakkeita keskimäärin kaudella	10 896 805	7 089 966
Osakkeiden määrä kauden lopussa	12 892 456	8 326 230
Optio-oikeuksien määrä	1 478 586	1 287 736
Omapääoma/osake (euroa)	0,3	0,2
Osakekohtainen tulos (euroa) laimentamaton	-0,2	-0,3
Osakekohtainen tulos (euroa) laimennettu	-0,2	-0,3
Nettovelka (tuhatta euroa)	-613,8	1 500,9
Työntekijöiden määrä, keskimäärin	37	36



Yrityksen tuotekehitystoiminta ja sen laajuus

Yhtiön panosti vahvasti kehitystoimintaan, jossa painopistealueina olivat pelituotteiden, analytiikan, teknologian ja julkaisuprosessien kehittäminen sekä tuotantomallien uudelleen järjestykseen. Vuoden 2021 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 muihin peleihin ja niiden uudelleen hyödynnettävään teknologiaan liittyvistä kehittämiskustannuksista aktivoidaan taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoidiin tammi-joulukuulta yhteensä 545,5 tuhatta eurolla. Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistettut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Näiden kehittämiskustannusten poistot alkavat 1.1.2022 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden sisällä.

Tilikaudella 2021 poistoja tehtiin aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämiskustannuksista yhteensä -526,7 tuhatta euroa (2020: -456,3 tuhatta euroa).

Kehittämismenot	31.12.2021	31.12.2020
Tasearvo 1.1.	2 103 919	1 465 946
Lisäykset	545 525	1 094 262
Poistot	-526 869	-456 289
Tasearvo 31.12.	2 122 575	2 103 919

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 tuotantomallien 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. Pandemialla 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 toimintaan voi sisältyä myös riskejä, jotka voivat olla oleellisia yhtiön ja sen osakkeen arvon kannalta. Yhtiön hallitus arvioi riskejä osana strategian- ja liiketoiminnan suunnittelu-prosessia. Yhtiö on vakuuttanut liiketoimintansa tavanomaisilla keskeytys- ja omaisuusvakuutuksilla. Muutkin kuin yllä kuvatut riskit ja epävarmuudet voivat vaikuttaa yhtiön liiketoimintaan. Yhtiön likviditeetti ja odotukset tulevalle vuodelle ovat kuitenkin hyvät.

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.

Tobias Andersson on ilmoittanut aikovansa erota hallituksesta tammikuussa 2022 henkilökohtaisista syistä.

Nitro Games on allekirjoittanut kehityssopimuksen Supermassive Gamesin kanssa ennalta ilmoittamattomasta mobiilipelistä. Tällä sopimuksella Nitro Games tarjoaa Isossa-Britanniassa toimivalle PC- ja konsolipelien kehittäjälle Supermassive Gamesille ("Kehittäjä") pelinkehityspalveluita käyttäen Kehittäjän immateriaalioikeuksia. Tämä sopimus noudattaa Nitro Gamesin strategiaa, jossa omaan IP:ään perustuvien pelien kehittämisen lisäksi yritys tarjoaa palveluitaan myös valituille asiakkaille. Historiallisesti Nitro Games on kehittänyt useita menestyneitä projekteja johtaville mobiilipeliyrityksille. Tämä sopimus on jatkoa 28.7.2021 ilmoitetun osapuolten välisen edellisen sopimuksen aikana tehdylle onnistuneelle prototyypityölle. Tämän uuden sopimuksen tilausarvo on n. 2,8 miljoonaa euroa. Osapuolet ovat sopineet tulojen jaosta Nitro Games:lle, mikäli peli etenee kaupalliseen julkaisuun. Sopimus noudattaa alan standardirakennetta. Projekti alkaa vuoden 2022 alussa ja tuotantovaiheen odotetaan valmistuvan vuonna 2023.

Nitro Games julkaisi Blast Heroesin Snapchatissa. Uusi mobiilipeli julkistettiin, ja se on nyt esillä Snapchat-alustalla. Nitro Games julkaisi uuden mobiilipelin: Blast Heroes. Peli on saatavilla maailmanlaajuisesti Snapchat-sovelluksessa. Blast Heroes on sosiaalinen ylhäältä alas -toimintapeli, jossa pelaajat pelaavat yhdessä joukkueena ja räjäyttävät tiensä vihollisaaltojen läpi erilaisilla haastavilla tasoilla. Peli sisältää Snapin bitmoji-avatat. Blast Heroes on pikapeli, joka on saatavana yksinomaan Snapchat-alustalla. Tämä tarkoittaa, että käyttäjät voi-vat hypätä peli-istuntoon välittömästi Snapchat-sovelluksessa, koska pelaamiseen ei vaadita erillistä pelin latausta. Nitro Games toimii pelin kehittäjänä ja julkaisijana. Nitro Games oli aiemmin, 23. helmikuuta 2021, ilmoittanut, että se kehittää tulevaa peliä Snapchat-alustalle. Nitro Gamesille tämä on ensimmäinen pelijulkaisu Snapchat-alustalla. Nitro Gamesilla on vielä kolme pelikehitysohjelmia Snap Inc:n kanssa.

Nitro Games allekirjoittaa pelikumppanuussopimuksen johtavan sosiaalisen median alustan kanssa. Tämän uuden sopimuksen myötä Nitro Gamesistä tulee osa vain kutsuun perustuvaa ohjelmaa, joka tarjoaa johtavan sosiaalisen median alustan ("Platform") pikapelisisällöllä, jota voidaan mainostaa alustan käyttäjille. Tämä sopimus noudattaa Nitro Gamesin strategiaa mahdollistamalla sen, että Nitro Games voi jatkaa mobiilipelivalikoimansa laajentamista uusille alustoille. Pikapelisisällön tarjoaminen alustalle tarkoittaa, että alustan käyttäjät pääsevät peliin välittömästi alustalla nähtyään sen mainoskampanjan ilman, että heidän tarvitsee poistua sovelluksesta ja ladata se kolmannen osapuolen palvelusta. Nitro Games toimii pelin kehittäjänä ja Platform mainostaa peliä heidän käyttäjäkunnalleen. Kumpikaan osapuoli ei maksa toiselle osapuolelle mitään maksuja tämän kampanjan yhteydessä.

Nitro Games allekirjoitti noin 1 miljoonan euron kehityspalvelusopimuksen. Nitro Games on allekirjoittanut kehityspalvelusopimuksen Metacore Gamesin kanssa olemassa olevasta mobiilipelistä. Tällä sopimuksella Nitro Games tarjoaa suomalaiselle mobiilipelien kehittäjälle Metacore Games Ltd:lle ("Metacore") peliin liittyvät kehityspalvelut. Sopimus noudattaa Nitro Gamesin strategiaa, jossa omaan IP:ään perustuvien pelien kehittämisen lisäksi yritys tarjoaa palveluitaan myös valituille asiakkaille. Historiallisesti Nitro Games on kehittänyt useita menestyneitä pelejä johtaville mobiilipeliyrityksille. Tämän sopimuksen arvo on noin 1 miljoonaa euroa. Sopimus noudattaa alan standardirakennetta. Projekti alkaa huhtikuussa 2022 ja sen odotetaan valmistuvan vuoden 2023 aikana.

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.

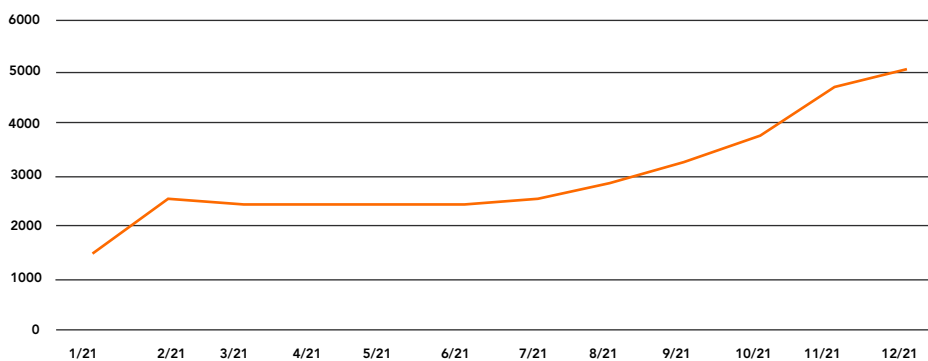
Yhtiön osakkeet ja osakkeenomistajat

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 12 892 456 osaketta 31.12.2021 (31.12.2020: 8 326 230 osaketta). Osakkeet ovat yhdessä sarjassa ja kullakin osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Yhtiö ei omista omia osakkeita.

Yksittäisen osakkeenomistajien määrä kunkin kuukauden lopulla on vaihdellut vuoden 2021 aikana 1 441 ja 5 027 osakkeen omistajan välillä. Joulukuun lopun 5 027 on kaikkien aikojen ennätysmäärä.

Osakkeenomistajien määrä per kuukausi:



Alla oleva taulukko kuvaa tilikauden 2021 aikana tapahtuneet muutokset osakkeiden kokonaismäärässä.

	1.1.2021	Suunnattu osakeanti 3/21	Vaihtovelkakirja laina	Optio merkinnät	31.12.2021
Osakkeet	8 326 230	8 326 230	10 668 934	12 891 156	12 892 456
Lisäys		2 342 704	2 222 222	1 300	
Yhteensä	8 326 230	10 668 934	12 891 156	12 892 456	12 892 456



Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2021.

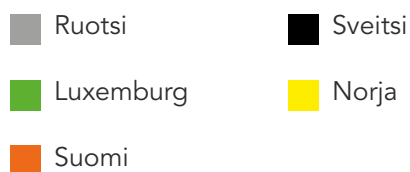
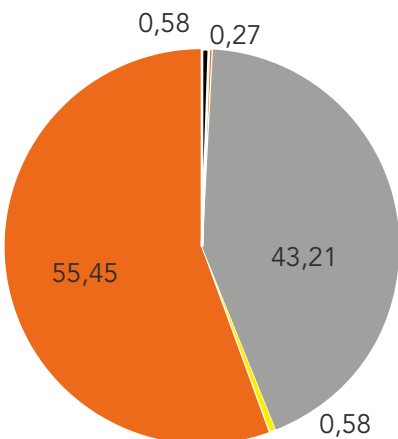
Osakkeenomistajat		Osakkeiden lkm	% äänistä
Egmont Holding Oy	1	6 492 636	50,36
Nordea Bank Abp, Nordea Bank AB		538 341	4,18
Avanza Pension försäkring AB		318 783	2,47
Coeli Wealth Managements AB		240 600	1,87
Nordnet Pensions försäkring AB		215 270	1,67
Feat invest Ab	2	179 717	1,39
Markus Johansson		166 403	1,29
Antti Villanen		135 947	1,05
Matti Nikkola		117 137	0,91
Ludvig Strigeus		116 735	0,91
Muut		4 370 887	33,90
Yhteensä osakkeita		12 892 456	100,00

1 Egmont Holding Oy:n edustaa Nordisk Games A/S:n sijoitusta.

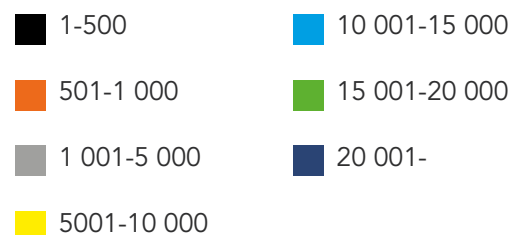
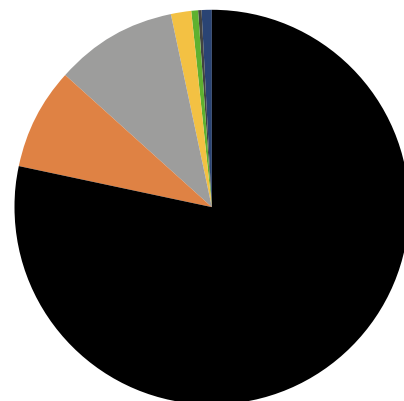
2 Feat Invest Ab:ta hallinnoi Johan Biehl (hallituksen puheenjohtaja).

Suurimmat osakkeenomistajat alueittain ja osakkeiden jakauman mukaan 31.12.2021

Omistus (%)



Osakkeenomistajat





Johdon omistus ja optio-oikeudet

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

	31.12.2021			31.12.2020	
	Osakkeita	% osakkeista	Optioita	Osakkeita	Optioita
Hallitus	293 388	2,3	20 500	326 807	20 500
Toimitusjohtaja ja johto*	482 352	3,7	1 167 086	447 586	1 041 236
Tiimi	20 500	0,2	291 000	23 316	226 000
	796 240	6,2	1 478 586	797 709	1 287 736
Osakkeiden konais määrä	12 892 456			8 326 230	
Annettujen optio-oikeuksien määrä	1 478 586			1 287 736	

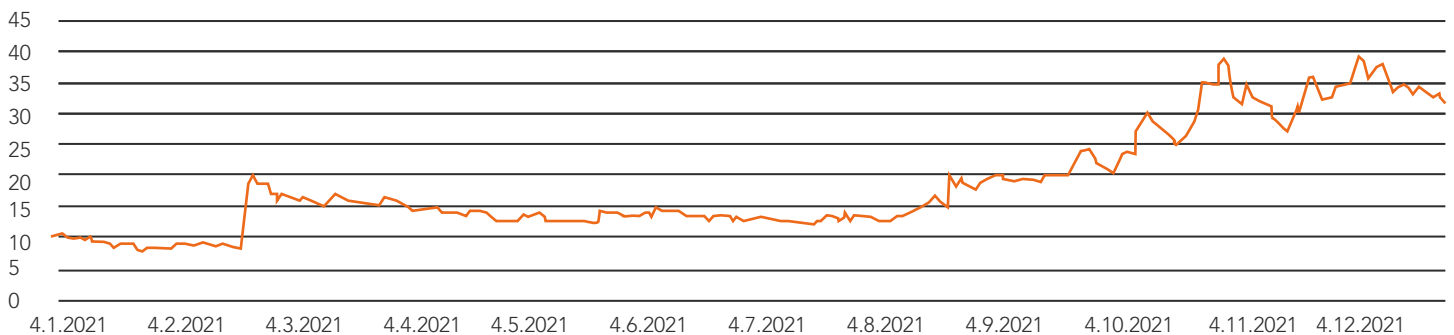
*Antti Villasen osakkeet ja optio-oikeudet on laskettu johdon alle, hän on myös hallituksen jäsen.

Vakituisessa työsuhteessa olevat Nitron työntekijät ovat optio-ohjelmien piirissä.

Osakkeiden hintakehitys

Tilikauden 2021 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 8,34 ja 40,6 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2021) oli 32,7 Ruotsin kruunua (SEK).

Päivän keskihinta (SEK)



Yhtiökokoukset

Ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 18.3.2021, jossa päätettiin antaa hallitukselle valtuutus to-teuttaa ja päättää suunnatusta osakeannista, jossa voidaan antaa maksimissaan 2 342 704 uutta yhtiön osaketta. Valtuutus tullaan käyttämään yhtiön 25.2.2021 julkistaman suunnitellun suunnatun osakeannin toteuttamiseen. Hallitus päättää osakeannin kaikista ehdoista, sisältäen myös oikeuden päättää tarvittaessa muutoksista 25.2.2021 julkistettuihin suunnitellun osake-annin ehtoihin. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 saakka.

Varsinaisen yhtiökokous pidettiin 7.5.2021. Yhtiökokouksessa käsiteltiin yhtiöjärjestyksen mukaiset asiat.

Rakenne- ja rahoitusjärjestelyt

Hallituksen valtuutukset ja Suunnattu osakeanti

Nitro Gamesin 18.3.2021 pidetyssä Ylimääräisessä yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään osakeannista. Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla enintään 2 342 704 kappaletta. Valtuutus tullaan käyttämään yhtiön 25.2.2021 julkistaman suunnitellun suunnatun osakeannin toteuttamiseen. Hallitus päättää kaikista osakeantien ehdoista, myös oikeuden päättää tarvittaessa muutoksista 25.2.2021 julkistettuihin suunnitellun osakeannin ehtoihin. Valtuutus on voimassa 31.12.2021 saakka.



Hallitus päätti 18.3.2021 suunnatusta osakeannista, jossa merkittiin 2 342 704 kappaletta yh-tiön uusia osakkeita. Osakkeiden merkintähinta oli 14,94 Ruotsin kruunua osakkeelta. Merkintähinta vastasi 10,0 prosentin alennusta verrattuna 11.2.-24.2.2021 välisenä aikana viimeisen kymmenen kaupankäyntipäivän vaihdolla painotettuun keskimääräiseen kaupankäyntihintaan. Sijoitus kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

Erityisten oikeuksien käyttäminen - Vaihtovelkakirjalaina

Vaihtovelkakirjan lainan antaja Egmont Holding Oy ("Nordisk Games") käytti 1.12.2021 oikeuttaan merkitä yhtiön uusia osakkeita vaihtovelkakirjan ehtojen mukaisesti, lainan koko pääomalla 1,87 miljoonalla eurolla (SEK 20,0 miljoonaa). Vastineeksi Vaihtovelkakirjan haltija sai yhtiön uusia osakkeita 2 222 222 kpl. Konvertoitu pääoma kirjattiin kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon.

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 yhtä-läisten 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 yhteistä hyötyä yhtiölle, sen osakkeenomistajille ja työntekijöille. Kaikilla työntekijöillä on oikeus hyvään johtamiseen sekä ammatilliseen kasvuun.

Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä oli 37 tilikauden lopussa (2020: 36). Naisten osuus oli 14 % henkilöstöstä (2020: 19 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 36 % (2020: 30 %). Keski-ikä oli 36 vuotta (2020: 35).

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 2020–2021.

	31.12.2021	31.12.2020
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	37	36
Tilikauden palkat ja palkkiot	2 627 971	2 320 986

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, esi-merkiksi 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 monipuoli-sesti tuettuja liikunta-, kulttuuri-, harrastemahdollisuuksia.



Toimitusjohtaja

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 tapauksissa päätä toisin. Hänellä on oikeus saada merkittävää eriävää 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 nimittää tehtävänsä toistaiseksi.

Yhtiön toimitusjohtajana toimi tilikauden 2021 aikana 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. 7.5.2021 asti hallituksessa toimivat Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Pim Holfve. Hallituksen puheenjohtaja toimi Johan Biehl.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 7.5.2021 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Tobias Andersson. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Tilikaudella 2021 hallitus kokoontui 19 kertaa, joista uuden hallituksen kokouksia oli 11. Jäsenten keskimääräinen osallistumisprosentti oli 99 %.

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 7.5.2021 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 edelläkävijä pelituotannossa sekä pyrkii edistämään kestävän kehityksen tavoitteita kaikessa toiminnassaan. Tavoitteena on mahdollisimman pieni toiminnan aiheuttama ympäristö kuormitus. Suurin ympäristö kuorma syntyy atk-laitteiden- ja palvelimien sekä pelaamisesta aiheutuvasta sähkön kulutuksesta. Toimipisteiden työtilojen ti-latehokkuus on hyvällä tasolla.

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

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.

Yhtiö on määritellyt markkinoiden väärinkäyttöasetuksen (MAR) mukaisesti, että hallituksen ja johtoryhmän jäsenet ovat ilmoitusvelvollisia sisäpiiriläisiä. Ilmoitusvelvollisten sisäpiiriläisten 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 tilinpäätös-tietojen julkistamista. Tänä aikana kaupankäynti yhtiön arvopapereilla on kielletty Nitro Ga-mes: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) vuonna 2021 oli FNCA 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 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 -2 889 531,87 euroa siirretään edellisten tilikausien voitto-/tappiotilille ja osinkoa ei jaeta.

Varsinainen Yhtiökokous

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 16.5.2022. Nitro Games Oyj julkistaa yhtiökokouskutsun 22.4.2022, joka julkaistaan Yhtiön virallisilla nettisivuilla.

31.12.2021

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 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 laimenta-vien osakkeiden lukumäärä (optio-oikeudelliset).

Nettovelka vieras pääoma - rahat ja pankkisaamiset



Tuloslaskelma

	1.1.–31.12.2021	1.1.–31.12.2020
LIIKEVAIHTO	2 635 538,67	1 171 295,88
Valmistus omaan käyttöön	545 524,63	1 094 261,63
Liiketoiminnan muut tuotot	301 814,84	105 169,00
Materiaalit ja palvelut		
Ostot tilikauden aikana	-349 039,98	-257 791,01
Ulkopuoliset palvelut	-1 322 484,47	-797 795,42
Materiaalit ja palvelut yhteensä	-1 671 524,45	-1 055 586,43
Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-2 176 169,19	-1 959 329,75
Henkilösivukulut	-451 802,30	-361 655,80
Eläkekulut	-379 567,25	-307 655,05
Muut henkilösivukulut	-72 235,05	-54 000,75
Henkilöstökulut yhteensä	-2 627 971,49	-2 320 985,55
Suunnitelman mukaiset poistot	-527 825,45	-456 607,74
Liiketoiminnan muut kulut	-1 523 603,17	-1 320 775,58
LIIKEVOITTO/-TAPPIO	-2 868 046,42	-2 783 228,79
Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot	28,05	33,01
Korkokulut ja muut rahoituskulut	-21 513,50	-27 746,20
Rahoitustuotot ja -kulut yhteensä	-21 485,45	-27 713,19
VOITTO/TAPPIO ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA	-2 889 531,87	-2 810 941,98
TILIKAUDEN VOITTO/TAPPIO	-2 889 531,87	-2 810 941,98



Tase

	31.12.2021		31.12.2020	
VASTAAVAA				
PYSYVÄT VASTAAVAT				
Aineettomat hyödykkeet				
Aineettomat oikeudet	631 570,37		631 570,37	
Kehittämismenot	2 122 574,12	2 754 144,49	2 103 918,46	2 735 488,83
Aineelliset hyödykkeet				
Koneet ja kalusto	0,00	0,00	956,48	956,48
PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ		2 754 144,49		2 736 445,31
VAIHTUVAT VASTAAVAT				
Pitkäaikaiset saamiset				
Pitkäaikaiset myyntisaatavat	81 000,00			
Muut saamiset	30 020,80	111 020,80	30 020,80	30 020,80
Lyhytaikaiset saamiset				
Myyntisaamiset	217 951,12		94 050,36	
Muut saamiset	72 349,64		47 359,55	
Siirtosaamiset	130 706,77	421 007,53	86 630,55	228 040,46
Rahat ja pankkisaamiset		3 737 288,44		2 981 651,37
VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ		4 269 316,77		3 239 712,63
VASTAAVAA YHTEENÄ		7 023 461,26		5 976 157,94



Taseen vastattavaa

	31.12.2021		31.12.2020	
VASTATTAVAA				
OMA PÄÄOMA				
Osakepääoma	80 000,00		80 000,00	
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	26 102 388,65		20 806 506,52	
Edellisten tilikausien voitto/tappio	-19 392 929,84		-16 581 987,86	
Tilikauden voitto/tappio	-2 889 531,87	3 899 926,94	-2 810 941,98	1 493 576,68
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ		3 899 926,94		1 493 576,68
VIERAS PÄÄOMA				
Pitkäaikainen				
Vaihtovelkakirjalainat	0,00		1 869 699,17	
Lainat rahoituslaitoksilta	1 690 603,72		1 341 671,08	
Ostovelat	446 689,66		617 128,11	
Muut velat	690,00	2 137 983,38	690,00	3 829 188,36
Lyhytaikainen				
Lainat rahoituslaitoksilta	33 333,36		104 392,86	
Ostovelat	474 539,34		201 666,90	
Muut velat	56 926,06		45 761,39	
Siirtovelat	420 752,18	985 550,94	301 571,75	653 392,90
VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ		3 123 534,32		4 482 581,26
VASTATTAVAA YHTEENSÄ		7 023 461,26		5 976 157,94



Rahoituslaskelma

	31.12.2021	31.12.2020
Liiketoiminnan rahavirta:		
Voitto (tappio) ennen satunnaisia eriä (+/-)	-2 889,5	-2 810,9
Oikaisut:	0,0	0,0
Suunnitelmanmukaiset poistot	527,8	456,6
Rahoitustuotot ja -kulut (+/-)	21,5	27,7
Muut oikaisut (+/-)	0,0	0,0
Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta	-2 340,2	-2 326,6
Käyttöpääoman muutos:	0,0	0,0
Pitkäaikaisten liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-81,0	-2,4
Lyhytaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-193,0	85,5
Vaihto-omaisuuden lisäys (-) / vähennys (+)	0,0	0,0
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	403,2	111,6
Pitkäaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	-170,4	617,1
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-2 381,4	-1 514,7
Liiketoiminnan rahavirta (A)	-2 381,4	-1 514,7
	0,0	0,0
Investointien rahavirta:	0,0	0,0
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin (-)	-545,5	-1 725,8
Maksetut välittömät verot (-)	0,0	0,0
Investointien rahavirta (B)	-545,5	-1 725,8
	0,0	0,0
Rahoituksen rahavirta:	0,0	0,0
Maksullinen osakeanti	5 295,9	2 337,1
Lyhytaikaisten lainojen nostot	1 903,0	10,3
Lyhytaikaisten lainojen takaisinmaksut (-)	-1 974,1	0,0
Pitkäaikaisten lainojen nostot	382,3	2 294,1
Pitkäaikaisten lainojen takaisinmaksut (-)	-1 903,0	-69,1
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista (-)	-21,5	-27,7
Maksetut osingot ja muu voitonjako (-)	0,0	0,0
Maksetut välittömät verot (-)	0,0	0,0
Rahoituksen rahavirta (C)	3 682,6	4 544,7
	0,0	0,0
Rahavarojen muutos (A + B + C) lisäys (+) / vähennys (-)	755,6	1 304,2
	0,0	0,0
Rahavarat tilikauden alussa	2 981,7	1 677,5
Rahavarat tilikauden lopussa	3 737,3	2 981,7



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 hankintamenoona. Aineettomat oikeudet joilla on äärellinen taloudellinen pitoaika poistetaan tasapoistoina taloudellisen pitoajan kuluessa (5 vuotta).

Kehittämiskustannukset

Osa tuotannossa olevien pelien kehityskustannuksista on kirjattu kuluksi tilikaudelle 2021.

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

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoitiin tammi-joulukuulta yhteensä 545 524,63 euroa.

Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Kehittämismenojen poistot alkavat 1.1.2022 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden aikana.

Vuoden 2021 Poistot tehtiin poistosuunnitelman mukaisesti, ja ne koostuivat aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämismenoista sekä atk-laitteiden poistoista. Kokonaispoistot olivat yhteensä -526 868,97 euroa (-456 607,74 euroa).

Saamiset on arvostettu nimellisarvoonsa, kuitenkin enintään todennäköiseen arvoonsa.

Pysyvien vastaavien sijoitukset on arvostettu hankintamenoona 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 hyödyntämisikä 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- kauppajen komissiot sekä muut ulkopuoliset palvelut, jotka on ostettu pelikehitykseen ja ylläpitoon. Kulut kirjataan sille kuukaudelle, kun ne ovat toteutuneet.

TULOSLASKELMAA KOSKEVAT LIITETIEDOT	31.12.2021	31.12.2020
Liikevaihto		
Liikevaihto liiketoiminnoista	2 635 539	1 171 296
Itsejulkaisuliiketoiminta	13 971	18 769
Palveluliiketoiminta	2 621 567	1 152 527
Liikevaihto markkina-alueittain	2 635 539	1 171 296
EU	52 447	1 037 247
Amerikka	1 511 745	63 160
Muut	1 071 247	70 889
Liiketoiminnan muut tuotot	301 815	105 169
Vuokratuotot	7 380	7 210
Saadut avustukset	294 435	97 959
Materiaalit ja palvelut	1 671 524	1 055 587
Käyttäjähankinta	271 132	254 256
Muut kustannukset	1 400 392	801 331
Liiketoiminnan muut kulut	1 523 603	1 320 776
Vapaaehtoiset henkilöstökustannukset	111 439	62 176
ATK Laitteet ja ohjelmistot	409 612	308 934
Matkakustannukset	39 722	27 223
Toimitilakustannukset	141 044	150 928
Pörssikustannukset	138 815	172 262
Laki - ja konsultointipalvelut	398 523	377 028
Rahoituskustannukset	184 567	0
Muut kulut	99 881	222 225
Tilintarkastajan palkkiot	22 320	13 542
Lakisääteinen tilintarkastus	15 346	13 112
Tilintarkastuslain 1.1.2 §:ssa tarkoitetut toimeksiannot	0	0
Veroneuvonta	0	1 260
Muut palvelut	6 974	430
LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ		
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin vuoden aikana	37	36
Henkilöstökulut	2 627 971	2 320 986
Palkat ja palkkiot	2 176 169	1 959 330
Eläkekulut	379 567	307 655
Muut henkilösivukulut	72 235	54 001
Johdon palkat ja palkkiot		
Toimitusjohtaja ja hallituksen jäsenet	162 000	135 000

**TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT
LIITETIEDOT**

	31.12.2021	31.12.2020
Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt		
Aineettomat hyödykkeet		
Tasearvo 1.1.	631 570	0
Lisäys/poistot	0	631 570
Tasearvo 31.12.	631 570	631 570
Kehittämismenot		
Tasearvo 1.1.	2 103 919	1 465 946
Lisäykset	545 525	1 094 262
Poistot	-526 869	-456 289
Tasearvo 31.12.	2 122 575	2 103 919
Koneet ja kalusto		
Tasearvo 1.1.	956	1 275
Poistot	-956	-319
Tasearvo 31.12.	0	956

TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT
Oma pääoma
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.	20 806 506	18 469 383
Osakepääoman rahastokorotus		
Muutos	5 295 883	2 337 124
Sijoitetun oman pääoman rahasto 31.12.	26 102 389	20 806 506
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-19 392 930	-16 581 988
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-19 392 930	-16 581 988
Tilikauden voitto (tappio)	-2 889 532	-2 810 942
Vapaa oma pääoma yhteensä	3 819 927	1 413 577
Oma pääoma yhteensä	3 899 927	1 493 577

Jakokelpoinen oma pääoma

Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	26 102 389	20 806 506
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-19 392 930	-16 581 988
Tilikauden voitto (tappio)	-2 889 532	-2 810 942
Valtiolta saatu määräaikainen kustannustuki	-294 435	0
Aktivoidut kehittämismenot	-2 122 575	-2 103 919
Yhteensä	1 402 917	-690 342

VAKUUDET JA VASTUUSITOUMUKSET	31.12.2021	31.12.2020
Leasing-/vuokrasopimusvastuut		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	34 913	22 095
Myöhemmin maksettavat	36 744	17 609
	71 657	39 704

Yhtiöllä on oikeus sopimusehtojen mukaisesti lunastaa koneet sopimusajan päätyttyä.

Velat, joiden vakuudeksi annettu yrityskiinnityksiä		
Lainat rahoituslaitoksilta	0	71 060
Yrityskiinnitykset	60 000	190 000

Omata puolesta annetut vakuudet		
Vuokravakuudet	30 021	30 021
Muut vakuudet	21 309	21 309
	51 330	51 330

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 2021 aikana 283 597 eurolla (2020; 280 300 euroa).



Tilinpäätöksen allekirjoitukset

Kotka, 11. huhtikuu 2022

Johan Biehl

Hallituksen puheenjohtaja

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.–31.12.2021. 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 soveltuviissa 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. company or cease operations, or there is no realistic alternative but to do so.

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, suunnitteleamme 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 väärinkäyttöön 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

Other Information

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, 11. huhtikuuta 2022
Idman Vil.n Grant Thornton Oy



NITRO