

2022

NITRO GAMES OYJ

# Vuosikertomus



NITRO



# Sisältö

<b>Kohokohdat</b> .....	3
<b>Keskeiset tunnusluvut</b> .....	4
• Liikevaihto ja tulos.....	4
• Kypsynyt Projektiportfolio.....	4
• Osakekurssin kehitys.....	4
• Toimitusjohtajan katsaus.....	5
<b>Nitro Games lyhyesti</b> .....	7
<b>Strategia ja liiketoimintamalli</b> .....	8
• Markkina.....	9
• Strategia ja tavoitteet.....	9
• Markkinaposition ja asiakkaat.....	9
• Liiketoimintamallit.....	10
• Teknologia ja prosessit.....	11
• Pelit ja portfolio.....	12
• Palveluliiketoimintaprojektit.....	12
• Tiimi.....	12
• Henkilöstön hyvinvointi, osaaminen ja motivaatio.....	13
<b>Hallinnointi- ja ohjausjärjestelmä</b> .....	14
• Yhtiön hallinto yleisesti.....	14
• Yhtiökokous.....	14
• Hallitus ja jäsenet.....	15
• Kuvaus hallituksen jäsenistä.....	16
• Johtoryhmä.....	17
• Tilintarkastus.....	19
• Lähipiiritapatumat.....	19
• Sisäpiirihallinto.....	19
• Palkka- ja palkkioselvitys.....	19
<b>Varsinainen yhtiökokous 2023</b> .....	19
<b>Tilinpäätös 2022</b> .....	20
<b>Tilintarkastuskertomus</b> .....	42







## Kohokohdat

- Yhtiö keskittyi action ja shooter-peleihin mobiililaitteille
- B2B palveluliiketoiminta kasvoi
- 4 avainprojektia kypsyneessä projektiportfoliossa vuoden lopussa:
  - NERF: Superblast julkaisuvaiheen aloitus syyskuussa
  - Autogun Heroes pelin osto ja koejulkaisun valmistelu vuodelle 2023
  - Pelikehityspalveluprojekti Digital Extremes kanssa jatkui kahdella sopimuslaajennuksella
  - Pelikehityspalveluprojekti Supermassive Games kanssa jatkui sopimuslaajennuksella
- Päättyneet projektit:
  - Uuden kehityspalveluprojektin allekirjoitus ja valmistuminen yhdysvaltalaisen mobiilipelijulkaisijan kanssa
  - Julkaisi 2 instant games -peliä Snapchatissa ja keskeytti kaikki 4 aktiivista projektia sen jälkeen kun Snap Inc. ilmoitti lopettavansa peliliiketoimintansa
  - Investoinnit Lootlandin ja julkistamattoman pelin kehitykseen keskeytettiin yhtiön keskittyessä NERF: Superblastin julkaisuvaiheeseen
- Taloudellinen asema vahvistui 2 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainalla Nordisk Gamesilta.

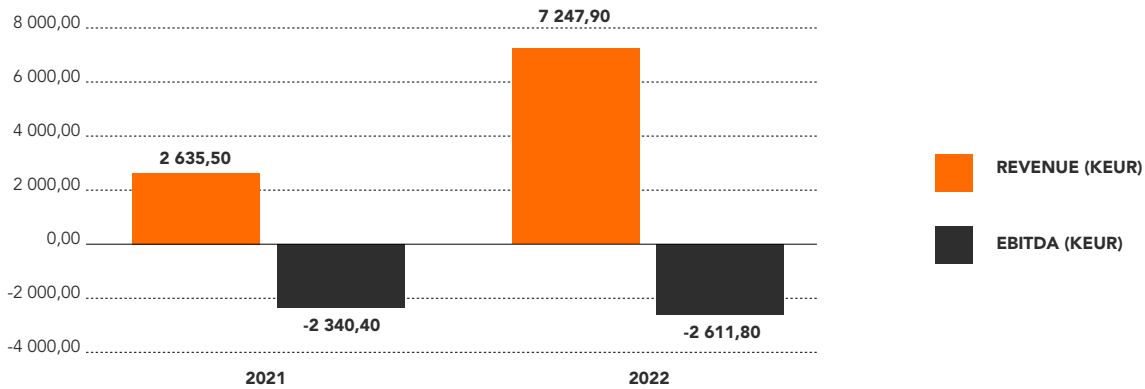
## Action & Shooter games on mobile





# Keskeiset tunnusluvut

## Liikevaihto ja tulos



Yllä oleva taulukko kuvaa liikevaihdon ja käyttökateen (EBITDA) kehityksen 2021–2022

## Projektiportfolio

4 avainprojektia vuoden 2022 lopussa.



NERF: SUPERBLAST



AUTOGUN HEROES



DIGITAL EXTREMES



SUPERMASSIVE GAMES

## Osakekurssin kehitys

Tilikauden 2022 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 10,48 ja 31,5 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2022) oli 13,76 Ruotsin kruunua (SEK).



## Hyvä vuosi epävarmoista ajoista huolimatta.

↔↔ Liikevaihtomme saavutti uuden huipun kasvaen 175 % 7,3 miljoonaan euroon. EBITDA laski hieman johtuen suunnitelluista investoinneista peliporftolioomme ja pelijulkaisuihin.

Olen tyytyväinen lopettaessamme vuoden 2022 vahvassa asemassa ja innostavalla näkymällä seuraavaan vuoteen. Vuonna 2023 jatkamme työtämme neljän pääprojektimme parissa; NERF: Superblast, Autogun Heroes sekä kaksi B2B palveluliiketoimintaprojektiamme. Tavoitteemme on jatkaa eteenpäin strategiamme mukaisesti kohti visiotamme tulla tunnetuksi nimeksi mobiili action ja shooter pelien kategoriassa. Olemme päättäväisiä menestymään portfoliostrategiamme avulla ja uskomme olevamme yksi voittajista vuonna 2023.”

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

– JUSSI TÄHTINEN  
TOIMITUSJOHTAJA



# Toimitusjohtajan katsaus

## Hyvä vuosi epävarmoista ajoista huolimatta.

2022 oli meille hyvä vuosi epävarmoista ajoista huolimatta. Liikevaihtomme saavutti uuden huipun kasvaen 175 % 7,3 miljoonaan euroon. EBITDA laski hieman johtuen suunnitelluista investoinneista peliporftolioomme ja pelijulkaisuihin. Saavutimme kaiken kaikkiaan hyvää edistystä halki vuoden kasvattaen liikevaihtoaamme ja parantamalla liiketoimintaamme vaihe vaiheelta samalla kun jatkamme työtämme kohti kannattavuutta.

Peliliiketoimintamme otti isoja askelia eteenpäin loppuvuotta kohti. NERF: Superblast alkoi tuottaa liikevaihtoa läpi julkaisuvaiheen, joka alkoi syyskuussa. Olemme ylpeitä pelin laadusta, sen saamista loistavista käyttäjäarvioista ja toistuvista näkemyksistä kauppapaikoilla. Vuonna 2023 ohjaamme peliä pidemmän jänteen live-operaatiomoodiin kohti kannattavuutta. Kontrolloimme markkinointi-investointejaamme, jotta vältämme tarpeettoman suurta riskiä samalla kun työskentelemme saavuttaaksemme tavoitteemme pelin kanssa.

Ostimme uuden pelin, Autogun Heroes, ja valmistimme sitä loppuvuodesta koejulkaisuun. Olemme nyt vuonna 2023 käynnistäneet koejulkaisuvaiheen. Peli toimii hienosti NERF: Superblastin rinnalla peliportfoliossamme, ollen hyvin erilainen shooter peli mobiililaitteilla. NERF: Superblast on ensimmäisen persoonan tiimipohjainen peli, ja Autogun Heroes taas on sivulta kuvattu yhden pelaajan tasohyppely. Odotamme peliliiketoimintamme kasvavan vuonna 2023 liveoperaatioiden tuottaessa liikevaihtoa.

Allekirjoitimme uusia sopimuksia kummankin B2B palveluliiketoimintapartnerimme kanssa.

Olen iloinen jatkaessamme yhteistyötä sekä Digital Extremesin että Supermassive Games kanssa vuoteen 2023. Käynnistimme ja saimme valmiiksi myös kehityspalveluprojektin yhdysvaltalaisen mobiilipelijulkaisijan kanssa vuoden toisella puoliskolla. Jatkossa aiomme jatkaa laadun tuottamista käynnissä olevissa kahdessa B2B projektissa ja aiomme olla aktiivisia uusien mahdollisuuksien etsinnässä.

Olen tyytyväinen lopettaessamme vuoden 2022 vahvassa asemassa ja innostavalla näkymällä seuraavaan vuoteen. Vuosi 2022 oli täynnä yllätyksiä maailmassa ympärillämme, ja monet näistä olivat negatiivisia. Epämieluisia yllätyksiä tuli monella rintamalla, euroopassa soditaan ja inflaatio kasvoi, mobiilipelien markkinointi kävi läpi perustavanlaatuisia muutoksia, ja moni alan johtava toimija antoi negatiivisia tiedotteita. Meille tämä kaikki tarkoitti esimerkiksi sitä että Snap ilmoitti lopettavansa peliliiketoimintansa, minkä seurauksena neljä instant game projektiamme päättyivät. Mutta, portfoliostrategiamme ja fiksu skaalautuva tapamme toimia näyttää vahvuutensa juuri tällaisina aikoina auttaen meitä luovimaan läpi epävarmojen aikojen. Olen ylpeä miten saimme käännettyä haasteet vahvuudeksi ja rakennettua Nitro Gamesistä paremman uudessa ympäristössä.

Vuonna 2023 jatkamme työtämme neljän pääprojektimme parissa; NERF: Superblast, Autogun Heroes sekä kaksi B2B palveluliiketoimintaprojektiamme. Tavoitteemme on jatkaa eteenpäin strategiamme mukaisesti kohti visiotamme tulla tunnetuksi nimeksi mobiili action ja shooter pelien kategoriassa. Olemme päättäväisiä menestymään portfoliostrategiamme avulla ja uskomme olevamme yksi voittajista vuonna 2023.

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 Platform -teknologian ja kehittämänsä MVP-prosessin avulla.

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.

Tutkimusyhtiö Newzoon mukaan maailmanlaajuisien pelimarkkinoiden koko pieneni 4,3 % edellisvuodesta ja oli 184,4 miljardia dollaria vuonna 2022. Mobiilipelien vuosituotot nousivat 92,2 miljardiin dollariin vuonna 2022. Tämä on 6,4 % laskua edelliseen vuoteen verrattuna. Mobiilipelien osuus koko pelimarkkinoista vuonna 2022 oli arviolta 50 prosenttia. Globaalien pelimarkkinoiden odotetaan kasvavan ja CAGR:n arvioidaan olevan +3,4 % ja saavuttaen arviolta 211,2 miljardin dollarin kokonaisarvon vuonna 2025.

Lähde: Newzoo 2022

## Strategia ja tavoitteet

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

### Yhtiö aikoo noudattaa seuraavaa strategiaa:

- Kehittää ja julkaista portfolio koostuen korkealaatuisista free-to-play-peleistä parhaiden käyttäjähankintakäytäntöjen avulla.
- Päivittää parhaiten performoivia pelituotteitaan säännöllisesti pitäen käyttäjät sitoutuneina peleihin ja varmistaakseen pitkän jänteen 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 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.

## Markkinapositioni ja asiakkaat

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



## Liiketoimintamallit

Yhtiöllä on kaksi liiketoimintamallia, joilla se tukee strategiaansa:

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

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

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

Yhtiö tavoittaa globaalit pelimarkkinat 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 globaalit 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. Käyttäjää 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 rinnakaist tuotteiden oikeuksia tai myy eksklusiivista julkaisu-aikaa. Tämän tyyppiset sopimukset määritellään pelikohtaisesti.

Palveluliiketoiminnassa yhtiö tarjoaa pelikehityspalvelujaan kolmansille osapuolille maksua vastaan. Tämä auttaa minimoimaan itsejulkaisu-toimintaan 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 peliprojekteissa. Tämän johdosta yritykset 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 "voittajapeli" 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 markkinat estaus 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 markkinat estattua uudet peli-ideat varhaisessa vaiheessa. Tämän mallin tavoitteena on, että vain markkinat estatut 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 julkaisu-putken. 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.



## Pelit ja portfolio

### **NERF: Superblast**

Nitro Games työskentelee Hasbron suosittuun NERF -brandiin pohjautuvan mobiilitoimintapelin parissa. Pelissä yhdistyvät Nitro Gamesin kokemus ja valtava brändi, sekä aktiivinen verkkoyhteisö, mikä luo pohjan viralliteetille. Peli julkaistiin vuonna 2022 ja on parhaillaan live-operointivaiheessa.

### **Autogun Heroes**

Autogun heroes on seuraavan sukupolven 3D action tasohyppely, jossa on paljon yliampuvia pyssyjä, tiimi sankareita ja kasa alieneita räiskittäväksi. Nitro Games osti pelin Doomsday ApS:ltä keskeneräisenä vuonna 2022 ja kehitti sen valmiiksi koejulkaisua varten. Peli eteni koejulkaisuun vuonna 2023.

## Palveluliiketoimintaprojektit

Yhtiöllä oli vuoden 2022 lopulla kaksi avainprojektia palveluliiketoiminnassa:

**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 kaikkine laajennuksineen on noin 6,5 miljoonaa euroa. Sopimus noudattaa alalle tyyppillistä rakennetta. Projekti alkoi 2021 ja sen odotetaan päättyvän 2023.

**Nitro Games tarjoaa pelikehityspalvelujaan 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 mukaanlaskien vuonna 2023 allekirjoitettu sopimuslaajennus, on noin 3,4 miljoonaa euroa. Sopimus noudattaa alalle tyyppillistä rakennetta. Projekti alkoi 2022 ja tuotantovaiheen odotetaan päättyvän vuonna 2023.

## 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 2022 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.

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

Yritys on kulttuurillisesti matalahierarkkinen sekä rento, ja työntekijöitä kannustetaan avoimeen, mutta toisia kunnioittavaan keskusteluun. Alan luonteesta johtuen, henkilökunta on monikulttuurinen, ja työntekijöistä suhteellisen suuri prosentti on muuttanut Suomeen ulkomailta. Yrityksen henkilöstömäärästä on alan keskiarvoista poiketen suhteellisen suuri prosentti naisia sekä nuoria työntekijöitä.



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 58 tilikauden lopussa (2021: 37). Naisten osuus oli 20 % henkilöstöstä (2021: 14 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 33 % (2021: 36 %). Keski-ikä oli 35 vuotta (2021: 36). Nitron työntekijöistä suurin osa on kokopäiväisiä ja henkilöstökulut ovat pääsääntöisesti luonteeltaan kiinteitä kuluja. Yhtiö seuraa alan yleistä palkkatasoa ja kilpailutilannetta määrittäessään palkkoja. Henkilöstön osaaminen, motivaatio ja hyvinvointi, osaaminen ja motivaatio ovat keskeisiä menestystekijöitä Nitrolla. Yksi strategisista tavoitteista Nitrolla on olla paras työpaikka pelialan osajille. Strategian mukaisesti panostimme voimakkaasti henkilöstön ammatillisen osaamisen kehittämiseen, esimiesvalmennukseen ja työhyvinvoinnin kehittämiseen.

## Henkilöstön hyvinvointi, osaaminen ja motivaatio

Nitrossa nähdään, että henkilöstön henkinen työkykyhyvinvointi on keskeisessä asemassa työssä jaksamisen ja työ motivaation kannalta, ja sitä pyritään tukemaan ennakoivasti. Henkilöstön hyvinvointia seurataan säännöllisin kyselyin. Henkilöstö esittää aktiivisesti ehdotuksia hyvinvoinnin parantamiseksi, ja päätöksiä tehdään näiden ehdotusten pohjalta. Lisäksi Nitro tarjoaa henkilöstölle ulkoistettuja palveluita mielenterveyden tukemiseksi matalalla kynnyksellä. Nitrossa työhyvinvointi huomioitiin monin eri tavoin, yritys tarjoaa työntekijöilleen laajat työterveyshuollon palvelut sekä monipuolisesti tuettuja liikunta-, kulttuuri- ja harrastemahdollisuuksia. Yritys kiinnittää erityistä huomiota työn kuormittavuuteen tarkkailemalla ja säätelemällä henkilöstön työtunteja. Kvartaaleittain toteutettavassa henkilöstötutkimuksessa henkilöstö arvioi toistuvasti työhyvinvoinnista huolehtimisen suomalaisten yritysten keskiarvoa selvästi paremmaksi.

Nitro investoi henkilöstön kehittämiseen työssä monin tavoin. Nitro mahdollistaa työajalla opiskelun ja tarjoaa erilaisia kursseja sekä oppimiskokonaisuuksia henkilöstön ammatillisen osaamisen kehittämiseksi. Henkilöstön osaamista arvioidaan vuosittaisella osaamiskartoituksella, ja yksilöllisiä oppimispolkuja suunnitellaan puoli-vuosittaisissa kehityskeskusteluissa. Henkilöstön osaamisen varmistamiseksi Nitro on lisännyt resursseja rekrytointiprosessin tehostamiseen ja työnantajamielikuvan kehittämiseen.

Nitro seuraa ja kehittää johtamisen laatua säännöllisesti ylläpitääkseen henkilöstön motivaatiota ja sitoutumista. Nitron johtaminen arvioidaan henkilöstön toimesta hyväksi vuosittaisessa johtamiseen keskittyvässä kyselyssä. Etätö on Nitrolla vakiintunut käytäntö kaikkien tehtävien osalta. Suurin osa henkilöstöstä työskentelee paikka-riippumattomasti ja pääosin muualta kuin toimistolta. Valtaosa Nitron henkilöstöstä suosittelisi työnantajaa ystävilleen (eNPS 49).





## 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 päätöksentekuelin. Varsinainen yhtiökokous pidetään kerran vuodessa. Osakkeenomistajat käyttävät yhtiökokouksessa päättämisvaltaansa yhtiön asioissa. Yhtiökokous käsittelee osakeyhtiölain ja yhtiöjärjestyksen määräämät asiat, kuten tilinpäätöksen vahvistamisen, osingonjaosta päättämisen ja yhtiöjärjestyksen muuttamisen. Yhtiökokous valitsee hallituksen sekä tilintarkastajat ja päättää heille maksettavista palkkioista.

Kutsu yhtiökokoukseen on julkaistava yhtiön Internet-sivuilla noudattaen muutoin osakeyhtiölain määräyksiä kokouskutsusta. Hallitus voi lisäksi päättää julkaista kutsun myös muulla tavalla.

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





## Hallitus ja jäsenet

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

Hallituksen valitsee yhtiökokous. Hallitus valitsee keskuudestaan puheenjohtajan. Varsinaisessa yhtiökokouksessa 16.5.2022 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Susana Meza Graham. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Hallitus kokoontui 18 kertaa vuonna 2022.

### Vuonna 2022 seuraavat henkilöt kuuluivat hallitukseen:

Nimi	Asema	Syntynyt	Valittu	Riippumattomuus <sup>1</sup> 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
Susana Meza Graham	Hallituksen jäsen	1976	2022	Kyllä
Tobias Andersson <sup>2</sup>	Hallituksen jäsen	1977	2021	Ei, edustaa suurta osakkeenomistajaa

<sup>1</sup> Määritely siten, että ei edusta osakkeenomistajaa yli 10 prosentin omistusosuudella Yhtiöstä tai ei ole toimituksessa yhtiöön

<sup>2</sup> 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 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 osakeanalytikon ja ennen rahoitusalan aloittamista hänellä on ollut useita tehtäviä B2B-myyntissä ja myyntijohtamisessa. Hän on opiskellut taloustieteen ja liiketalouden koulutusta sekä koulutusta Tukholman yliopistosta.

---

### **Antti Villanen, syntynyt 1973**

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

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

---

### **Mikkel Weider, syntynyt 1975**

**Hallituksen jäsen 2020 alkaen.**

Mikkel Weider on Nordisk Gamesin toimitusjohtaja. Hän perusti sijoitusyksikön Nordisk Film / Egmontiin vuonna 2016 ja rakensi tiimin turvaamaan sijoitukset ja tukemaan kohdeyrityksiä. Mikkel on tällä hetkellä Avalanchen ja Star Stablen hallituksessa. Mikkel perusti alun perin peliyhtiö Art of Crimen ja on toiminut johtajana tai hallituksen jäsenenä useissa globaaleissa internetyhtiöissä, mukaan lukien Match.com, Bookatable.com, TrustPilot.com ja GoGift.com.

---

### **Susana Meza Graham, syntynyt 1976**

**Hallituksen jäsen 2022 alkaen.**

Susana Meza Graham on viettänyt 18 vuotta pelialalla. Aiempia rooleja ovat muun muassa CMO ja COO Paradox Interactivessa (2004–2018), jossa hän auttoi rakentamaan yritystä alusta alkaen 14 vuoden ajan. Osana johtoryhmää hän johti yritystä useiden vaiheiden läpi, mukaan lukien onnistunut listautuminen. Hän on riippumattoman sijoitusyhtiö Aldeonin toinen perustaja ja hallituksen puheenjohtaja (2020–). Aldeon keskittyy pelien ja teknologian perustajiin alkuvaiheessa. Aikaisemmin hallitustehtävissä on ollut kansainvälisen peliyhtiö Funcomin hallintoneuvoston jäsen (2018–2020) ja Ruotsin pelikehittäjien liiton hallituksen jäsen (2014–2017). Nykyisiä hallitustehtäviä ovat peliyhtiö Hello There Gamesin puheenjohtaja (2021–), emotionaalisesti tietoisien tekoäly-yrityksen TRU LUV:n johtaja Kanadassa (2020–) sekä vielä riippumattomassa peliyhtiössä, Cult Games. Hän toimii myös erilaisissa pelien ja tekniikan neuvottelukunnan tehtävissä. Susana Meza Graham on suorittanut kandidaatin tutkinnon Tukholman yliopistosta, joka keskittyy kansainväliseen johtamiseen ja markkinointiin.





## Johtoryhmä

Johtoryhmän jäsenet vastaavat suoraan toimitusjohtajalle. Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana. Vuonna 2022 johtoryhmä koostui viidestä henkilöstä.

Seuraavassa taulukossa on listattu johtoryhmän jäsenet vuonna 2022:

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





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

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

---

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

Matti on toiminut Nitro Gamesin CFO:na vuodesta 2017, ja toimi tätä ennen toimea tekevänä CFO vuodesta 2009. Matti on yrittäjä ja kokenut johtaja, jolla on 25 vuoden kokemus johtajapositioista kaupan ja logistiikan alalta, pelialalta, taloushallinnosta, ICT:stä ja markkinoinnista. Ennen keskittymistään sijoittamiseen ja liike-toimintaneuvonantajana 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 16.5.2022 valittiin tilintarkastusyhteisö Idman Vilén 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 16.5.2022 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.

## Varsinainen yhtiökokous 2023

Nitro Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidetään 15.5.2023 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 21.4.2023 ja päättyy 9.5.2023 klo 16:00. Tarkemmat ohjeet löytyvät yhtiön verkkosivuilta.

# Toimintakertomus

1.1.2022–31.12.2022 NITRO GAMES OYJ

# ja tilinpäätös

## Sisältö

Hallituksen toimintakertomus.....	21
Tuloslaskelma .....	33
Tase .....	34
Rahoituslaskelma .....	36
Liitetiedot.....	37
Allekirjoitukset.....	41
Luettelo kirjanpitokirjoista ja tositelajeista .....	41





# Hallituksen toimintakertomus 2022

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-pelyhtiönä 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 2022 projekti- ja peliportfolionsa kehittämistä. Vuoden 2022 painopisteinä oli NERF: Superblast julkaisu kolmannella kvartaalilla ja Autogun Heroes mobiilipelien kehitys toisella vuosipuoliskolla, sekä palveluliiketoiminnan yhteistyöprojektit useiden eri asiakkaiden kanssa. Panostukset liiketoiminnan kehittämiseen tuottivat merkittävän määrän uusia kaupallisia sopimuksia vuonna 2022. Snap Inc. ilmoitti lopettavansa peliliiketoimintansa vuonna 2022, minkä vuoksi neljä peliprojektia heidän kanssaan päättyivät kolmannella kvartaalilla.

Palveluliiketoiminnassa suurin asiakkuus on Digital Extremes kanssa tehtävä pelikehitysprojekti, jossa yhtiö solmi kaksi uutta jatkosopimusta vuoden 2022 aikana. Yhteistyöprojekti Supermassive Games kanssa jatkui myös läpi koko tilikauden. Yhtiö jatkoi ulkoisten pelikehityspartneristudioiden hyödyntämistä pelikehitystoiminnassaan, minkä lisäksi rekrytointiin panostettiin vuoden 2022 aikana tuntuvasti.

Vuoden 2022 lopulla yhtiöllä oli peliportfoliossaan kaksi peliä, NERF: Superblast, joka julkaistiin kolmannella kvartaalilla sekä Autogun Heroes jota valmisteltiin kohti koejulkaisua vuonna 2023.

Vuoden 2021 lopulla palveluliiketoiminnassa keskeisimmät projektit ovat Digital Extremes kanssa tehtävä pelituotanto, sekä Supermassive Games kanssa tehtävä pelituotanto.

## 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 2022 globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioitiin olevan 92,2 miljardia dollaria, joka on noin 6,4 % lasku edellisvuoteen nähden. Tämä edustaa noin 50 % globaalista pelimarkkinasta, jonka arvioitiin olevan 184,4 miljardia dollaria vuonna 2022

Lähde: Newzoo

## Toiminnan kehittyminen ja tuloksellisuus sekä taloudellinen tilanne

Liikevaihto 2022 oli 7 247,9 tuhatta euroa (2021: 2 635,5 tuhatta euroa).

Liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; itsejulkaisu- ja palveluliiketoiminnasta.

Yhtiön liiketulos (EBIT) tilikaudella oli -3,38 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisenä vuonna oli -2,87 miljoonaa euroa. Yhtiön käyttökate (EBITDA) tilikaudella oli -2,61 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -2,34 miljoonaa euroa. Yhtiön tulos tilikaudella oli -3,40 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -2,89 miljoonaa euroa.

Yhtiö toteutti tilikauden 2022 aikana rahoituskierron, jossa nostettiin 2,0 miljoonaa euroa vaihtovelkakirjalainalla. Nitro Games hankki Doomsday:ltä oikeudet uuteen mobiili peliin, jonka hankintahinta oli 2,7 miljoonaa euroa.

Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat tilikauden päätöshetkellä 1,6 miljoonaa euroa (3,74 miljoonaa euroa 31.12.2021). Omavaraisuusaste oli tilinpäätöshetkellä 6,4 % (2021: 55,5 %).

## Tärkeimmät taloudellisen suorituskyvyn mittarit

	Koko vuosi 2022	Koko vuosi 2021
		Audited
Liikevaihto (tuhatta euroa)	7 247,90	2 635,5
Liiketulos, EBIT (tuhatta euroa)	3 384,10	-2 868,0
Liiketulos % (EBIT %)	46,70 %	-108,80
EBITDA (tuhatta euroa)	-2 611,70	-2 340,2
EBITDA %	-36 %	-88,80
Netto Tulos/tappio (tuhatta euroa)	-3 405,50	-2 889,5
Liiketoiminnan rahavirta (tuhatta euroa)	-2 922,80	-2 381,4
Omavaraisuusaste %	6,40 %	55,50
Osakkeita keskimäärin kaudella	12 900 123	10 896 805
Osakkeiden määrä kauden lopussa	12 903 102	12 892 456
Optio-oikeuksien määrä	1 256 940	1 478 586
Eriyisten oikeuksien määrä	1 113 586	1 113 586
Omapääoma/osake (euroa)	0	0,3
Osakekohtainen tulos (euroa) laimentamaton	-0,3	-0,2
Osakekohtainen tulos (euroa) laimennettu	-0,2	-0,2
Nettovelka (tuhatta euroa)	5 846,80	-613,8
Työntekijöiden määrä, keskimäärin	51	37



## Yrityksen tuotekehitystoiminta ja sen laajuus

Yhtiön panosti vahvasti kehitystoimintaan, jossa painopistealueina olivat pelituotteiden, analytiikan, teknologian ja julkaisuprosessien kehittäminen. Vuoden 2022 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. Peleihin ja niiden uudelleen hyödynnettävään teknologiaan liittyvistä kehittämiskustannuksista aktivoitiin taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoitiin tammi-joulukuulta yhteensä 699,5 tuhatta eurolla. Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Näiden kehittämiskustannusten poistot alkavat 1.1.2023 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden sisällä.

Tilikaudella 2022 poistoja tehtiin aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämiskustannuksista yhteensä -561,8 tuhatta euroa (2021: -526,9 tuhatta euroa).

Kehittämismenot	31.12.2022	31.12.2021
Tasearvo 1.1.	2 122 575	2 103 919
Lisäykset	699 462	545 525
Poistot	-561 837	-526 869
Tasearvo 31.12.	2 260 200	2 122 575

## Merkittävät riskit ja epävarmuustekijät

Yhtiön keskeisiä strategisia riskitekijöitä ovat yhtiön asemaan, palvelujen ja pelien kehittämisen rahoitukseen, henkilöstöön, sekä tuotantoinfrastruktuurin uudistamiseen liittyvät riskit. Olennaisimmat operatiiviset riskit liittyvät yhtiön markkinoilla olevan nk. kärkipelin taloudellisen suorituskyvyn, jatkuvan kehittämisen ja aktiivisuuden ylläpitoon. Käyttäjähankintainvestoinneissa riskit liittyvät tuottomallien ennustetarkkuuteen ja vaikutukseen yrityksen tulokseen. Kilpailijoiden tuomat uudet pelit ja muutokset kilpailuasetelmissa voivat vaikuttaa yhtiön pelien menestykseen, liikevaihtoon, käyttäjähankintainvestointien kokoon ja tulokseen.

Yhtiön liiketoiminnan kannalta merkittävää on kyky kehittää ja parantaa nykyisiä pelejään sekä kyetä luomaan uusia julkaistavia pelejä mobiilimarkkinoille. Muutokset 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.

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 julkisti uuden mobiilipelin: Autogun Heroes.** Peli on tällä hetkellä Soft launch vaiheessa ja julkaistu valituissa maissa Google Play -kaupassa. Julkaisun tarkoitus on mitata ja optimoida pelikokemusta rajoitetun mittakaavan yleisön avulla.

**Nitro Games julkisti 0,6 miljoonan sopimuksen Supermassive Games:n kanssa.** Nitro Games allekirjoitti laajennuksen sopimukseen Supermassive Gamesin kanssa. 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 18.1.2022 ilmoitetulle osapuolten väliselle kehityssopimukselle. Tämän uuden laajennuksen tilausarvo on n. 0,6 milj. euroa, mikä nostaa sopimuksen kokonaistilauksarvon n. 3,4 miljoonaa euroa. Osapuolet ovat sopineet tulojen jaosta Nitro Gamesille, mikäli peli etenee kaupalliseen julkaisuun. Sopimus noudattaa alan standardirakennetta. Projekti alkoi vuonna 2022 ja tuotantovaiheen odotetaan valmistuvan vuonna 2023.

**Nitro Games sai noin. 1,5 miljoonan euron rahoituksen Business Finlandilta.** Nitro Games on saanut Business Finlandilta positiivisen päätöksen noin 1,5 miljoonaa euroa rahoituksesta liiketoiminnan kehittämissopimukseen. Business Finland on hyväksynyt kokonaiskustannusarvot 3 056 278 euroa liiketoiminnan kehittämissopimuksesta. Tämä positiivinen päätös rahoituksesta on korkeintaan 1 528 139 euroa (50 % hankkeen hyväksytystä kokonaiskustannuksesta). Arvioitu projektin kesto on 1.2.2023–30.6.2025. Projekti on sidottu läheisesti Nitro Gamesin strategiaan ja peliportfolion kehittämiseen. Projekti tukee peliportfolion jatkokehitystä, koska Nitro Games etsii uusia tapoja tuoda mobiilipelejä markkinoille vähentyneellä markkinoilla. Rahoitus tapahtuu lainan muodossa. 30 % hyväksytystä rahoituksesta voidaan nostaa hankkeen alussa (arviolta 458 442 euroa). Ehdot; Korkeus on 3 % alhaisempi kuin valtiovarainministeriön määrittelemä peruskorkeus (mutta aina vähintään 1%) ja laina-aika on 7 vuotta, joista ensimmäiset 3 vuotta ovat lyhennysvapaita. Peruskorkeus 1. maaliskuuta 2023 oli 3,414 %. Jos projekti epäonnistuu, Business Suomi voi päättää olla vaatimatta koko lainaa maksettavan takaisin. Tällöin lainan enimmäismäärä ei ole 853 000 euroa.

Business Finland (BF)-kokonaisuus on rakenteeltaan viraston ja erityistehtävayhtiön yhdistelmä. Kokonaisuuden muodostavat Innovaatorahoituskeskus Business Finland, joka on valtion viranomainen, sekä Business Finland Oy tytäryhtiöineen, joka on valtionsataprosenttisesti omistama erityistehtävayhtiö. Business Finland luo uutta kasvua auttamalla yrityksiä menemään globaaliksi ja tukemaan ja rahoittamalla innovaatioita.

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 edelleen pohjaa itsejulkaisu-liiketoiminnalle.

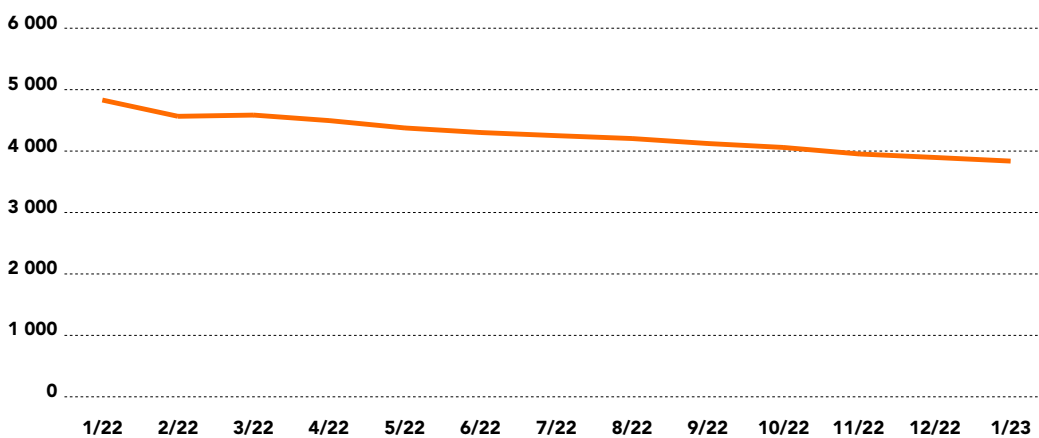
## Yhtiön osakkeet ja osakkeenomistajat

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 12 903 102 osaketta 31.12.2022 (31.12.2021: 12 892 456 osaketta). Osakkeet ovat yhdessä sarjassa ja kullakin osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Yhtiö ei omista omia osakkeita.

**Yksittäisen osakkeenomistajien määrä on vaihdellut vuoden 2022 aikana 3 896 ja 4 831 osakkeen omistajan välillä.**

Osakkeenomistajien määrä per kuukausi:



**Alla oleva taulukko kuvaa tilikauden 2022 aikana tapahtuneet muutokset osakkeiden kokonaismäärässä.**

	1.1.2022	Optio merkinnät	31.12.2022
Osakkeet	12 892 456	12 892 456	12 903 102
Lisäys		10 646	
<b>Yhteensä</b>	12 892 456	12 903 102	<b>12 903 102</b>

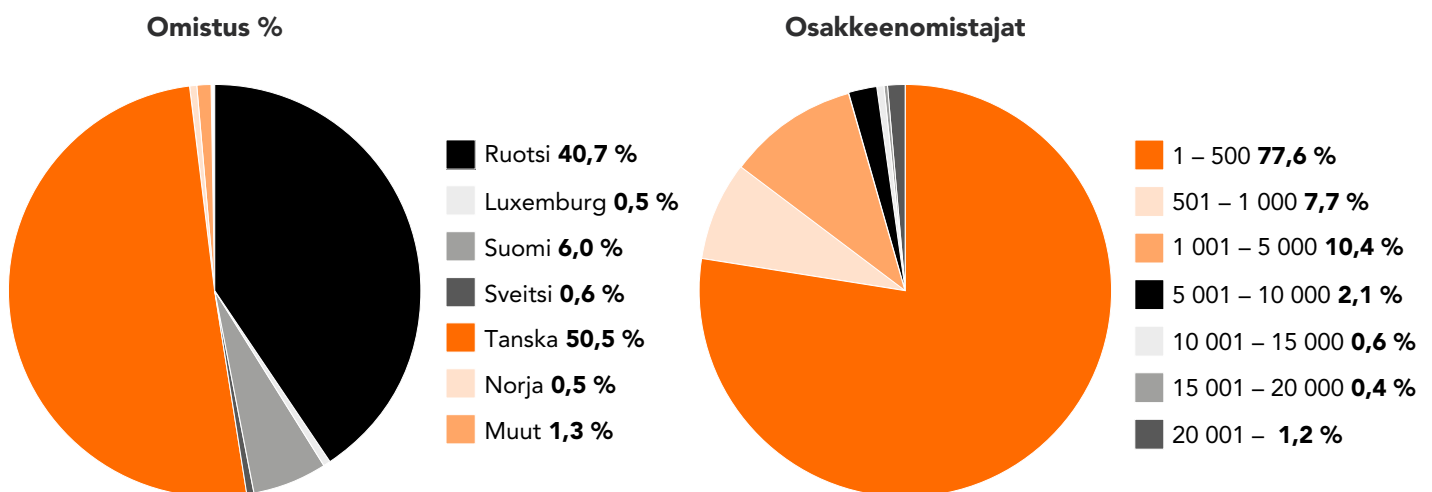


## Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2022.

Osakkeenomistajat	Osakkeiden lkm	% Äänistä
1 Nordisk Games A/S	6 492 636	50,32
2 Avanza Pension försäkring AB	727 030	5,63
3 Nordnet Pensions försäkring AB	263 381	2,04
4 Turret Oy Ab	215 000	1,67
5 Markus Johansson	187 278	1,45
6 Feat invest Ab	179 717	1,39
7 Coeli Wealth Managements AB	167 600	1,30
8 Nordic Marine Norden AB	138 436	1,07
9 Antti Villanen	135 947	1,05
10 Zakaria Rtel Bennani	119 224	0,92
Others	4 276 853	33,15
<b>Yhteensä osakkeita</b>	<b>12 903 102</b>	<b>100,00</b>

1 Feat Invest Ab is controlled by Johan Biehl (Chairman of Board)

## Suurimmat osakkeenomistajat alueittain ja osakkeiden jakauman mukaan 31.12.2022



## Johdon omistus ja optio-oikeudet

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

	31.12.2022			31.12.2021	
	Osakkeita	% osakkeista	Optioita	Osakkeita	Optioita
Hallitus	293 540	2,3	0	293 388	20 500
Toimitusjohtaja ja johto*	487 196	3,8	1 076 590	482 352	1 167 086
Tiimi	21 160	0,2	180 350	20 500	291 000
	<b>801 896</b>	<b>6,2</b>	<b>1 256 940</b>	<b>796 240</b>	<b>1 478 586</b>
Osakkeiden kokonaismäärä	12 903 102			12 892 456	
Annettujen Optio-oikeuksien määrä	1 256 940			1 478 586	

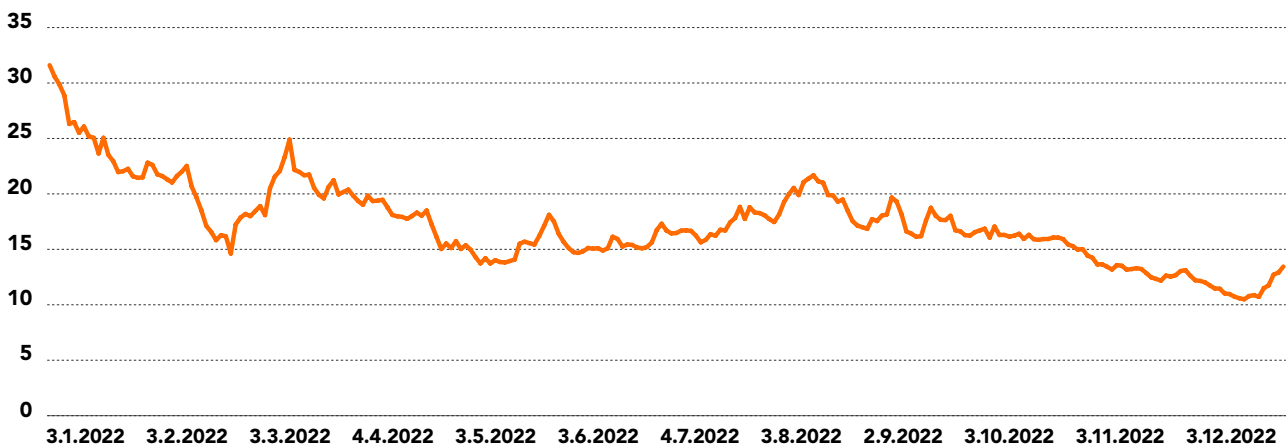
\* Antti Villasen osakkeet ja optio-oikeudet on laskettu johdon alle, hän on myös hallituksen jäsen.

Vakituisessa työsuhteessa olevat Nitron työntekijät ovat optio-ohjelmien piirissä.

## Osakkeiden hintakehitys

Tilikauden 2022 aikana osakkeen hinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 10,48 ja 31,5 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2022) oli 13,76 Ruotsin kruunua (SEK).

### Päivän keskihinta (SEK)



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

## Yhtiökokoukset

Varsinaisen yhtiökokous pidettiin 16.5.2022. Yhtiökokouksessa käsiteltiin yhtiöjärjestyksen mukaiset asiat sekä päätti antaa hallitukselle valtuutuksen antamaan yhdessä tai useammassa erässä optio-oikeuksia. Valtuutuksen nojalla annettavien optioiden lukumäärä voi olla enintään 500 000 kappaletta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Hallitus valtuutetaan päättämään kaikista muista optio-oikeuksien ehdoista. Valtuutus on voimassa 31.12.2024 saakka. Selvytyden vuoksi todetaan, että valtuutuksella ei ole vaikutusta yhtiön nykyisiin optio-ohjelmiin eikä hallituksen oikeuteen antaa optio-oikeuksia niiden perusteella.

Ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 22.9.2022, jossa päätettiin hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että hallitus valtuutetaan päättämään osakeyhtiölain 10 luvun 1 §:ssä tarkoitettujen osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta seuraavasti: Osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antaminen voi tapahtua osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa enintään 1 113 586 uutta osaketta. Valtuutus tullaan käyttämään yhtiön 31.8.2022 julkistamaan suunnitellun vaihtovelkakirjalainan

liikkeeseenlaskuun. Hallitus päättää vaihtovelkakirjalainan ja siihen liittyvien osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien kaikista ehdoista, sisältäen myös oikeuden päättää tarvittaessa muutoksista 31.8.2022 julkistettuihin suunnitellun vaihtovelkakirjalainan ja siihen liittyvien osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien ehtoihin. Valtuutus on voimassa 31.12.2022 saakka.

## **Rakenne- ja rahoitusjärjestelyt**

### **Hallituksen valtuutukset**

#### **Optio-oikeudet**

Nitro Gamesin 16.5.2022 pidetyssä varsinaisessa yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien optio-oikeuksien lukumäärä voi olla enintään 500 000 kappaletta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen.

Optioiden merkintähinta on Yhtiön osakkeen kaupankäyntivolyyymillä painotettu keskimurssi First North Swedenissä kolmeltakymmeneltä (30) optio-oikeuksien antamista edeltävältä kaupankäyntipäivältä korotettuna 10 prosentilla. Yhtiön hallitus ilmoittaa merkintähinnan optio-oikeuksien antamisen yhteydessä. Merkintähinta voidaan maksaa Yhtiölle joko Ruotsin kruunuissa tai euroissa. Hallitus valtuutettiin päättämään kaikista muista ehdoista. Valtuutus on voimassa 31.12.2024 saakka.

Tämän valtuutuksen ja varsinaisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti tiimille on annettu vuoden 2022 aikana optio-oikeuksia 133 000 kappaletta merkintätunnuksilla 1/2022.

#### **Eriyiset oikeudet – Vaihtovelkakirjalaina**

Hallitus päätti 22.9.2022 Ylimääräisen yhtiökokouksen 22.9.2022 myöntämän valtuutuksen osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Annettiin 1 113 586 kappaletta vaihtovelkakirjalainan muotoista erityistä oikeutta ("Eriyiset Oikeudet"), jotka oikeuttavat kukin merkitsemään yhden (1) Nitro Games Oyj:n ("Yhtiö") uuden osakkeen. Eriyiset Oikeudet annettiin osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen Nordisk Games A/S:lle ("Lainanantaja") merkittäväksi. Eriyiset Oikeudet annetaan osana Lainanantajan ja Yhtiön välillä allekirjoitetun vaihtovelkakirjalainasopimuksen ("Lainasopimus") mukaista lainajärjestelyä eikä erillistä vastiketta Eriyisistä Oikeuksista suoriteta. Eriyisten Oikeuksien perusteella merkittävien osakkeiden merkintähinta on 1,80 Euroa osakkeelta ja se perustuu Yhtiön osakkeen kaupankäyntimäärällä painotettuun 30 päivän keskimurssiin First North Growth Market Swedenissä ennen 31.8.2022. Hallitus päätti 22.9.2022 laskea liikkeelle vaihtovelkakirjalaina ja siihen liittyvät osakkeisiin oikeuttavat erityiset oikeudet (2/2022). Oikeuksia vastaan yhtiön on nostanut 2 000 000 euron suuruisen lainan

## **Yhtiön henkilöstö, johto ja tilintarkastajat**

### **Henkilöstö ja osaamisen kehittäminen**

#### **Sosiaalinen vastuu ja henkilöstö**

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

Nitron tavoite on kehittää yhtiön organisaatiota vastuullisesti sekä pyrkiä saavuttamaan yhteistä hyötyä yhtiölle, sen osakkeenomistajille ja työntekijöille. Kaikilla työntekijöillä on oikeus hyvään johtamiseen sekä ammatilliseen kasvuun.



Henkilöstön keskimääräinen lukumäärä oli 51 tilikauden lopussa (2021: 37). Naisten osuus oli 20 % henkilöstöstä (2021: 14 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 33 % (2021: 36 %). Keski-ikä oli 35 vuotta (2021: 36).

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 2022–2021.

	31.12.2022	31.12.2021
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	51	37
Henkilöstön määrä kauden lopussa	58	40
Tilikauden palkat ja palkkiot	3 759 959	2 627 971

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

### Henkilöstön hyvinvointi, osaaminen ja motivaatio

Nitrossa henkilöstön hyvinvointi on keskeisessä asemassa ja sitä pyritään tukemaan ennakoivasti. Henkilöstön hyvinvointia seurataan säännöllisin kyselyin. Henkilöstö esittää aktiivisesti ehdotuksia hyvinvoinnin parantamiseksi, ja päätöksiä tehdään näiden ehdotusten pohjalta. Lisäksi Nitro tarjoaa henkilöstölle ulkoistettuja palveluita mielenterveyden tukemiseksi matalalla kynnyksellä. Nitro tarjoaa työntekijöilleen myös laajat työterveys- ja huollon palvelut sekä tuettuja liikunta-, kulttuuri- ja harrastamahdollisuuksia. Yritys kiinnittää erityistä huomiota työn kuormittavuuteen tarkkailemalla ja säätelämällä henkilöstön työtunteja. Kvartaaleittain toteutettavassa henkilöstötutkimuksessa henkilöstö arvioi toistuvasti työhyvinvoinnista huolehtimisen suomalaisten yritysten keskiarvoa selvästi paremmaksi.

Nitro investoi henkilöstön kehittämiseen työssä monin tavoin. Nitro mahdollistaa työajalla opiskelun ja tarjoaa erilaisia kursseja sekä oppimiskokonaisuuksia henkilöstön ammatillisen osaamisen kehittämiseksi. Henkilöstön osaamista arvioidaan vuosittaisella osaamiskartoituksella, ja yksilöllisiä oppimispolkuja suunnitellaan puoli-vuosittaisissa kehityskeskusteluissa. Henkilöstön osaamisen varmistamiseksi Nitro on lisännyt resursseja rekrytointiprosessin tehostamiseen ja työnantajamielikuvan kehittämiseen.

Nitro seuraa ja kehittää johtamisen laatua säännöllisesti ylläpitääkseen henkilöstön motivaatiota ja sitoutumista. Nitron johtaminen arvioidaan henkilöstön toimesta hyväksi vuosittaisessa johtamiseen keskittyvässä kyselyssä. Etätö on Nitrolla vakiintunut käytäntö kaikkien tehtävien osalta. Suurin osa henkilöstöstä työskentelee paikka-riippumattomasti ja pääosin muualta kuin toimistolta. Valtaosa Nitron henkilöstöstä suosittelisi työnantajaa ystävilleen (eNPS 49). Mitattaessa työelämän laatua (QWL) kvartaaleittain, Nitro (>80 %) sijoittuu huomattavasti suomalaisten yritysten keskiarvon (60 %) yläpuolelle.

### Toimitusjohtaja

Toimitusjohtaja vastaa yhtiön liiketoiminnan ja päivittäisten asioiden hoitamisesta ja hallinnasta tavoitteenaan turvata osakkeenomistajille yhtiön arvon merkittävä ja jatkuva kasvu. Toimitusjohtaja valmistelelee 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.

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.

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

Yhtiön toimitusjohtajana toimi tilikauden 2022 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. 16.5.2022 asti hallituksessa toimivat Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Tobias Andersson (10.1.2022 asti). Hallituksen puheenjohtaja toimi Johan Biehl.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 16.5.2022 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Susana Meza Graham. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Tilikaudella 2022 hallitus kokoontui 18 kertaa, joista uuden hallituksen kokouksia oli 9. Jäsenten keskimääräinen osallistumisprosentti oli 100 %.

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 16.5.2022 ja päättyi 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 ympäristökuormitus. Suurin ympäristökuorma syntyy atk-laitteiden- ja palvelimien sekä pelaamisesta aiheutuvasta sähkönkulutuksesta. Toimipisteiden työtilojen tilatehokkuus on hyvällä tasolla.

Yhtiö pyrkii kehittämään hankintatapoja siten että niissä huomioidaan myös ympäristötekijät jo hankintaa suunniteltaessa, käytön aikana sekä elinkaaren lopussa. Yhtiö pyrkii tekemään 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 tilinpäätöstietojen julkistamista. Tänä aikana kaupankäynti yhtiön arvopapereilla on kielletty Nitro Games:n sisäpiiriläisiltä eli ilmoitusvelvollisilta sisäpiiriläisiltä ja henkilöiltä, jotka työskentelevät kvartaalikatsauksen ja tilinpäätöksen valmistelussa, sekä muilta toimitusjohtajan määrittelemiltä henkilöiltä.

### **Hyväksytty neuvonantaja**

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

Yhtiön Tukholman First North Growth -markkinan sääntöjen edellyttämä hyväksytty neuvonantaja (Certified Adviser) vuonna 2022 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 arvioi-tuaan ehdotetun tilintarkastajan pätevyuden ja riippumattomuuden.

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

### **Hallituksen esitys tuloksen käsittelystä**

Hallituksen esitys varsinaiselle yhtiökokoukselle on, että tilikauden tappio -3 405 467,76 euroa siirretään edellisten tilikausien voitto-/tappiotilille ja osinkoa ei jaeta.

### **Varsinainen Yhtiökokous**

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 15.5.2023. Nitro Games Oyj julkistaa yhtiökokouskutsun 21.4.2023, joka julkaistaan Yhtiön virallisilla nettisivuilla.

31.12.2022

Hallitus

Nitro Games Oyj





## Keskeisten tunnuslukujen määritelmät

**Liiketulos (EBIT)** liikevaihto + liiketoiminnan muut tuotot – toimintakulut – poistot

**EBITDA** Liiketulos + poistot + arvonalentumiset

**EBITDA %**  $\frac{\text{EBITDA}}{\text{Liikevaihto}} \times 100$

**Omavaraisuusaste**  $\frac{\text{(Oma pääoma yhteensä)}}{\text{(Taseenloppusumma-saadut ennakot)}} \times 100$

### Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton

Tilikauden voitto (-tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä.

### Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu

Tilikauden voitto (-tappio) jaettuna kauden aikana ulkona olevien osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä, johon on lisätty potentiaalisten laimentavien osakkeiden lukumäärä (optio-oikeudelliset).

**Nettovelka** vieras pääoma - rahat ja pankkisaamiset



# Tuloslaskelma

	1.1.–31.12.2022	1.1.–31.12.2021
<b>LIKEVAIHTO</b>	<b>7 247 921,37</b>	<b>2 635 538,67</b>
Valmistus omaan käyttöön	699 462,45	545 524,63
Liiketoiminnan muut tuotot	11 840,64	301 814,84
 Materiaalit ja palvelut		
Ostot tilikauden aikana	-968 652,89	-349 039,98
Ulkopuoliset palvelut	-3 792 144,16	-1 322 484,47
Materiaalit ja palvelut yhteensä	-4 760 797,05	-1 671 524,45
 Henkilöstökulut		
Palkat ja palkkiot	-3 091 651,29	-2 176 169,19
Henkilösivukulut	-668 307,26	-451 802,30
Eläkekulut	-559 566,80	-379 567,25
Muut henkilösivukulut	-108 740,46	-72 235,05
Henkilöstökulut yhteensä	-3 759 958,55	-2 627 971,49
 Suunnitelman mukaiset poistot	-772 360,79	-527 825,45
 Liiketoiminnan muut kulut	-2 050 217,52	-1 523 603,17
 Liikevoitto/-tappio	-3 384 109,45	-2 868 046,42
 Rahoitustuotot ja -kulut		
Muut korko- ja rahoitustuotot	20,47	28,05
Korkokulut ja muut rahoituskulut	-21 378,78	-21 513,50
Rahoitustuotot ja -kulut yhteensä	-21 358,31	-21 485,45
 <b>Voitto/tappio ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja</b>	<b>-3 405 467,76</b>	<b>-2 889 531,87</b>
 <b>Tilikauden voitto/tappio</b>	<b>-3 405 467,76</b>	<b>-2 889 531,87</b>



# Tase

	31.12.2022		31.12.2021	
<b>VASTAAVAA</b>				
<b>PYSYVÄT VASTAAVAT</b>				
<b>Aineettomat hyödykkeet</b>				
Aineettomat oikeudet	3 121 046,91		631 570,37	
Kehittämismenot	2 260 199,24	5 381 246,15	2 122 574,12	2 754 144,49
<b>PYSYVÄT VASTAAVAT YHTEENSÄ</b>	<b>5 381 246,15</b>		<b>2 754 144,49</b>	
<b>VAIHTUVAT VASTAAVAT</b>				
<b>Pitkäaikaiset saamiset</b>				
Pitkäaikaiset myyntisaatavat	42 500,00		81 000,00	
Muut saamiset	30 020,80	72 520,80	30 020,80	111 020,80
<b>Lyhytaikaiset saamiset</b>				
Myyntisaamiset	594 840,44		217 951,12	
Muut saamiset	102 000,16		72 349,64	
Siirtosaamiset	203 872,05	900 712,65	130 706,77	421 007,53
<b>Rahat ja pankkisaamiset</b>	1 597 472,35		3 737 288,44	
<b>VAIHTUVAT VASTAAVAT YHTEENSÄ</b>	<b>2 570 705,80</b>		<b>4 269 316,77</b>	
<b>VASTAAVAA YHTEENÄ</b>	<b>7 951 951,95</b>		<b>7 023 461,26</b>	





# Taseen vastattavaa

	31.12.2022		31.12.2021	
<b>VASTATTAVAA</b>				
<b>OMA PÄÄOMA</b>				
Osakepääoma	80 000,00		80 000,00	
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	26 115 603,85		26 102 388,65	
Edellisten tilikausien voitto/tappio	-22 282 461,71		-19 392 929,84	
Tilikauden voitto/tappio	-3 405 467,76	507 674,38	-2 889 531,87	3 899 926,94
<b>OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ</b>	<b>507 674,38</b>		<b>3 899 926,94</b>	
<b>VIERAS PÄÄOMA</b>				
<b>Pitkäaikainen</b>				
Vaihtovelkakirjalainat	2 000 000,00		0,00	
Lainat rahoituslaitoksilta	1 256 841,14		1 690 603,72	
Ostovelat	838 795,30		446 689,66	
Muut velat	470,00	4 096 106,44	690,00	2 137 983,38
<b>Lyhytaikainen</b>				
Lainat rahoituslaitoksilta	436 540,36		33 333,36	
Ostovelat	2 218 253,33		474 539,34	
Muut velat	81 638,38		56 926,06	
Siirtovelat	611 739,06	3 348 171,13	420 752,18	985 550,94
<b>VIERAS PÄÄOMA YHTEENSÄ</b>	<b>7 444 277,57</b>		<b>3 123 534,32</b>	
<b>VASTATTAVAA YHTEENSÄ</b>	<b>7 951 951,95</b>		<b>7 023 461,26</b>	



# Rahoituslaskelma

Rahoituslaskelma (tuhatta euroa)	31.12.2022	31.12.2021 (Audited)
<b>LIIKETOIMINNAN RAHAVIRTA:</b>		
Voitto (-tappio) ennen satunnaisia eriä	-3 405,5	-2 889,5
Oikaisut:		
Suunnitelmanmukaiset poistot	772,4	527,8
Rahoitustuotot ja -kulut	21,4	21,5
Rahavirta ennen käyttöpääoman muutosta	-2 611,7	-2 340,2
Käyttöpääoman muutos:		
Lyhytaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-479,7	-193,0
Pitkäaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	38,5	-81,0
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	358,8	403,2
Pitkäaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	-207,9	-170,4
Liiketoiminnan rahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-2 902,1	-2 381,4
Maksetut korot ja maksut muista liiketoiminnan rahoituskuluista	-20,7	0,0
<b>Liiketoiminnan rahavirta (A)</b>	<b>-2 922,8</b>	<b>-2 381,4</b>
<b>INVESTOINTIEN RAHAVIRTA:</b>		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-1 199,5	-545,5
<b>Investointien rahavirta (B)</b>	<b>-1 199,5</b>	<b>-545,5</b>
<b>RAHOITUKSEN RAHAVIRTA:</b>		
Maksullinen osakeanti	13,2	5 295,9
Lyhytaikaisten lainojen nostot ja takaisinmaksut	403,2	-71,1
Pitkäaikaisten lainojen nostot ja takaisinmaksut	1 566,0	-1 520,8
Maksetut korot ja maksut rahoituskuluista	0,0	-21,5
<b>Rahoituksen rahavirta (C)</b>	<b>1 982,4</b>	<b>3 682,6</b>
<b>Rahavarojen muutos (A + B + C) lisäys (+) / vähennys (-)</b>	<b>-2 139,8</b>	<b>755,6</b>
Rahavarat kauden alussa	3 737,3	2 981,7
<b>Rahavarat kauden lopussa</b>	<b>1 597,5</b>	<b>3 737,3</b>



# Tilinpäätöksen laadintaperiaatteet

## Tilinpäätöksen laajuus ja laadintaperiaatteet

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

## Arvostusperiaatteet ja -menetelmät

### Aineelliset hyödykkeet

Taseeseen merkittyjen aineellisten hyödykkeiden hankintamenosta on vähennetty suunnitelman mukaiset poistot.

### Aineettomat oikeudet

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

### Kehittämiskustannukset

Osa tuotannossa olevien pelien kehityskustannuksista on kirjattu kuluksi tilikaudelle 2022. Osa kehittämiskustannuksista aktivoitiin taseeseen. Tämä näkyy tuloslaskelmassa kohdassa valmistus omaan käyttöön.

Uusia kehittämiskustannuksia aktivoitiin tammi-joulukuulta yhteensä 699 462,45 euroa. Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia. Kehittämismenojen poistot alkavat 1.1.2023 ja poistetaan tasapoistona viiden vuoden aikana.

Vuoden 2022 Poistot tehtiin poistosuunnitelman mukaisesti, ja ne koostuivat aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämismenoista sekä aineettomien oikeuksien poistoista. Kokonaispoistot olivat yhteensä -772 360,79 euroa (-527 825,45 euroa).

Saamiset on arvostettu nimellisarvoonsa, kuitenkin enintään todennäköiseen arvoonsa. Pysyvien vastaavien sijoitukset on arvostettu hankintamenoon tai tätä alhaisempaan todennäköiseen arvoonsa.

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

### Suunnitelman mukaisten poistojen perusteet

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

### Myynnin 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 kauppatavaroita.

### 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****31.12.2022****31.12.2021****Liikevaihto****Liikevaihto liiketoiminnoista 7 247 921 2 635 539**

Itsejulkaisuliiketoiminta 515 865 13 971

Palveluliiketoiminta 6 732 057 2 621 567

**Liikevaihto markkina-alueittain 7 247 921 2 635 539**

EU 689 112 52 447

Pohjois Amerikka 2 993 686 1 353 500

Britannia 3 407 775 997 199

Muut 157 348 232 393

**Liiketoiminnan muut tuotot 11 841 301 815**

Vuokratuotot 7 641 7 380

Saadut avustukset 4 200 294 435

**Materiaalit ja palvelut 4 760 797 1 671 524**

Käyttäjähankinta 927 945 271 132

Muut kustannukset 3 832 852 1 400 392

**Liiketoiminnan muut kulut 2 050 218 1 523 603**

Vapaaehtoiset henkilöstökustannukset 102 949 54 178

ATK Laitteet ja ohjelmistot 525 710 409 612

HR kustannukset 223 873 85 560

Matkakustannukset 189 478 39 722

Toimitilakustannukset 171 221 141 044

Pörssikustannukset 159 574 138 815

Laki- ja konsultointipalvelut 476 069 370 224

Myynnin luottotappiot 34 594 0

Rahoituskustannukset 0 184 567

Muut kulut 166 750 99 882

**Tilintarkastajan palkkiot 21 569 22 320**

Lakisääteinen tilintarkastus 15 874 15 346

Tilintarkastuslain 1.1.2 §:ssa tarkoitetut toimeksiannot

Veroneuvonta

Muut palvelut 5 695 6 974

**LIITETIEDOT HENKILÖSTÖN JA TOIMIELINTEN JÄSENISTÄ****Henkilöstön lukumäärä keskimäärin vuoden aikana 51 37****Henkilöstökulut 3 759 959 2 627 971**

Palkat ja palkkiot 3 091 651 2 176 169

Eläkekulut 559 567 379 567

Muut henkilösivukulut 108 740 72 235

**Johdon palkat ja palkkiot**

Toimitusjohtaja ja hallituksen jäsenet 162 000 162 000

**TASEEN VASTAAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT** **31.12.2022** **31.12.2021**  
**Pysyvien vastaavien tase-eräkohtaiset erittelyt**

Aineettomat hyödykkeet

Tasearvo 1.1.	631 570	631 570
Lisäys	2 700 000	0
Poistot	-210 523	0
Tasearvo 31.12.	3 121 047	631 570

Kehittämismenot

Tasearvo 1.1.	2 122 575	2 103 919
Lisäykset	699 462	545 525
Poistot	-561 837	-526 869
Tasearvo 31.12.	2 260 200	2 122 575

Koneet ja kalusto

Tasearvo 1.1.	0	956
Poistot	0	-956
Tasearvo 31.12.	0	0

**TASEEN VASTATTAVIA KOSKEVAT LIITETIEDOT** **31.12.2022** **31.12.2021**

**Oma pääoma**

Oman pääoman erittely:

**Sidottu oma pääoma**

Osakepääoma 1.1.	80 000	80 000
Osakepääoma 31.12.	80 000	80 000
<b>Sidottu oma pääoma yhteensä</b>	<b>80 000</b>	<b>80 000</b>

**Vapaa oma pääoma**

Sijoitetun oman pääoman rahasto 1.1.	26 102 389	20 806 506
Osakepääoman rahastokorotus		
Muutos	13 215	5 295 883
Sijoitetun oman pääoman rahasto 31.12.	26 115 604	26 102 389
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 1.1.	-22 282 462	-19 392 930
Edellisten tilikausien voitto (tappio) 31.12.	-22 282 462	-19 392 930
Tilikauden voitto (tappio)	-3 405 468	-2 889 532
<b>Vapaa oma pääoma yhteensä</b>	<b>427 674</b>	<b>3 819 927</b>

**Oma pääoma yhteensä** **507 674** **3 899 927**

**Jakokelpoinen oma pääoma**

Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	26 115 604	26 102 389
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	-22 282 462	-19 392 930
Tilikauden voitto (tappio)	-3 405 468	-2 889 532
Aktivoidut kehittämismenot	-2 260 200	-2 122 575
<b>Yhteensä</b>	<b>-1 832 526</b>	<b>1 402 917</b>

<b>VAKUUKSET JA VASTUUSITOUMUKSET</b>	<b>31.12.2022</b>	<b>31.12.2021</b>
<b>Leasing-/vuokrasopimusvastuut</b>		
Seuraavalla tilikaudella maksettavat	67 744	34 913
Myöhemmin maksettavat	113 557	36 744
	<b>181 301</b>	<b>71 656</b>

Yhtiöllä on oikeus sopimusehtojen mukaisesti lunastaa koneet sopimusajan päätyttyä.

#### **Velat, joiden vakuudeksi annettu yrityskiinnityksiä**

Lainat rahoituslaitoksilta	0	0
Yrityskiinnitykset	60 000	60 000

#### **Omasta puolesta annetut vakuudet**

Vuokravakuudet	30 021	30 021
Muut vakuudet	21 309	21 309
	<b>51 330</b>	<b>51 330</b>

## **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 2022 aikana 301 356 eurolla (2021; 283 597 euroa).



# Tilinpäätöksen allekirjoitukset

Kotka, 16.4.2023

**Johan Biehl**

Hallituksen puheenjohtaja

**Mikkel Weider**

Hallituksen jäsen

**Antti Villanen**

Hallituksen jäsen

**Susana Meza Graham**

Hallituksen jäsen

**Jussi Tähtinen**

Toimitusjohtaja

## Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Tampere, 16.4.2023

Idman Vilen 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.–31.12.2022. 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. Käsitksemme mukaan olemme hankkineet lausuntonamme 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 virheellisyyttä.

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 virheellisyyttä, sekä antaa tilintarkastuskertomus, joka sisältää lausuntonme. Kohtuullinen varmuus on korkea varmuustaso, mutta se ei ole tae siitä, että olennainen virheellisyys aina havaitaan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti suoritettavassa tilintarkastuksessa. Virheellisyksiä voi aiheutua väärinkäytöksestä tai virheestä, ja niiden katsotaan olevan olennaisia, jos niiden yksin tai yhdessä voisi kohtuudella odottaa vaikuttavan taloudellisiin päätöksiin, joita käyttäjät tekevät tilinpäätöksen perusteella.

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

- tunnistamme ja arvioimme väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvat tilinpäätöksen olennaisen virheellisyyden riskit, suunnittelemme ja suoritamme näihin riskeihin vastaavia tilintarkastustoimenpiteitä ja hankimme lausuntonme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä. Riski siitä, että väärinkäytöksestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, on suurempi kuin riski siitä, että virheestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, sillä väärinkäytökseen voi liittyä

yhteistoimintaa, väärentämistä, tietojen tahallista esittämättä jättämistä tai virheellisten tietojen esittämistä taikka sisäisen valvonnan sivuuttamista.

- muodostamme käsityksen tilintarkastuksen kannalta relevantista sisäisestä valvonnasta pystyäksemme suunnittelemaan olosuhteisiin nähden asianmukaiset tilintarkastustoimenpiteet mutta emme siinä tarkoituksessa, että pystyisimme antamaan lausunnon yhtiön sisäisen valvonnan tehokkuudesta.
- arvioimme sovellettujen tilinpäätöksen laatimisperiaatteiden asianmukaisuutta sekä johdon tekemien kirjanpidollisten arvioiden ja niistä esitettävien tietojen kohtuullisuutta.
- teemme johtopäätöksen siitä, onko hallituksen ja toimitusjohtajan ollut asianmukaista laatia tilinpäätös perustuen oletukseen toiminnan jatkuvuudesta, ja teemme hankkimamme tilintarkastusevidenssin perusteella johtopäätöksen siitä, esiintyykö sellaista tapahtumiin tai olosuhteisiin liittyvää olennaista epävarmuutta, joka voi antaa merkittävää aihetta epäillä yhtiön kykyä jatkaa toimintaansa. Jos johtopäätöksemme on, että olennaista epävarmuutta esiintyy, meidän täytyy kiinnittää tilintarkastuskertomuksessamme lukijan huomiota epävarmuutta koskeviin tilinpäätöksessä esitettäviin tietoihin tai, jos epävarmuutta koskevat tiedot eivät ole riittäviä, mukauttaa lausuntomme. Johtopäätöksemme perustuvat tilintarkastuskertomuksen antamispäivään mennessä hankittuun tilintarkastusevidenssiin. Vastaiset tapahtumat tai olosuhteet voivat kuitenkin johtaa siihen, ettei yhtiö pysty jatkamaan toimintaansa.
- arvioimme tilinpäätöksen, liitetiedot mukaan lukien, yleistä esittämistapaa, rakennetta ja sisältöä ja sitä, kuvastaako tilinpäätös sen perustana olevia liiketoimia ja tapahtumia siten, että se antaa oikean ja riittävän kuvan.

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

## Muut raportointivelvoitteet

### Muu informaatio

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat muusta informaatiosta. Muu informaatio, jonka olemme saaneet käyttöömmä 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.

Tampereella, 16.4.2023

Idman Vilén Oy, tilintarkastusyhteisö

**Antti Niemistö**

KHT

re  
onest  
**COURAGE**

**TRUST**  
**EMENT**

care Open **TRUST**  
nonest<sub>care</sub>  
Self-improvement Self-improvement  
rovement

**EN &** Open  
Trust

**IONEST**

ben care **COURAGE** ON  
Quality  
Support care Courage

**COURAG**

**LIFE-LI**

**BALAN**

Qualit  
Tru

**QU**

Life-life balan

**SELF-**

Quality **QUALITY**

**TRU**

Quality Sup  
**CO**

**COURAGE** Quality

Ota yhteyttä:

**Jussi Tähtinen, Toimitusjohtaja**  
+358 44 388 1071  
jussi@nitrogames.com

[nitrogames.com/investors](http://nitrogames.com/investors)

Ticker: NITRO  
FI21348196

**Kotkan toimisto**  
Juha Vainion katu 2  
48100 Kotka

**Helsingin toimisto**  
Kaisaniemenkatu 2B, 5. kerros  
00100 Helsinki

