

2023

NITRO GAMES OYJ

# Vuosikertomus



NITRO



## Sisältö

<b>Vuosi 2023</b> .....	<b>3</b>
• Kohokohdat .....	3
• Keskeiset tunnusluvut.....	4
• Vahva Projektiportfolio .....	4
• Toimitusjohtajan katsaus.....	6
<b>Nitro Games lyhyesti</b> .....	<b>7</b>
<b>Strategia ja liiketoimintamalli</b> .....	<b>8</b>
• Markkina .....	8
• Strategia ja tavoitteet.....	9
• Markkinaposition ja asiakkaat .....	9
• Liiketoimintamallit .....	10
• Teknologia ja prosessit .....	11
• Pelit ja portfolio .....	12
• Tiimi .....	12
<b>Hallinnointi- ja ohjausjärjestelmä</b> .....	<b>14</b>
• Yhtiön hallinto yleisesti.....	14
• Yhtiökokous .....	14
• Hallitus ja jäsenet .....	14
• Johtoryhmä.....	17
• Tilintarkastus.....	17
• Lähipiiritapatumat.....	18
• Sisäpiirihallinto.....	18
• Palkka- ja palkkioselvitys .....	19
<b>Varsinainen yhtiökokous 2024</b> .....	<b>19</b>
<b>Tilinpäätös 2023</b> .....	<b>20</b>
<b>Tilintarkastuskertomus</b> .....	<b>70</b>



## Kohokohdat

- Painottuminen action ja shooter-pelien kategoriaan
- Onnistunut palvelutarjonnan kasvatus monialustuotantoon
- Ennätys liikevaihto ja voitollinen viimeinen neljännes
- Vahva projektiportfolio:
  - Autogun Heroes julkistus ja julkaisuvaiheen aloitus
  - NERF: Superblast live vaiheessa ja painopiste kannattavuudessa
  - Digital Extremes yhteistyö laajentui, Warframe mobile yhteistyön aloitus
  - Uuden monialustuotantoprojektin aloitus Netflixin kanssa
  - Pelikehitysprojekti Supermassive Gamesin kanssa valmistui
- Vahvisti taloustilannettaan 4.0 miljoonan EUR rahoituksella merkintäetuoikeusannissa
- Varmisti 1.5 miljoonan EUR rahoituksen Business Finlandilta liiketoiminnan kehitysprojektiin

## Action & Shooter games on mobile

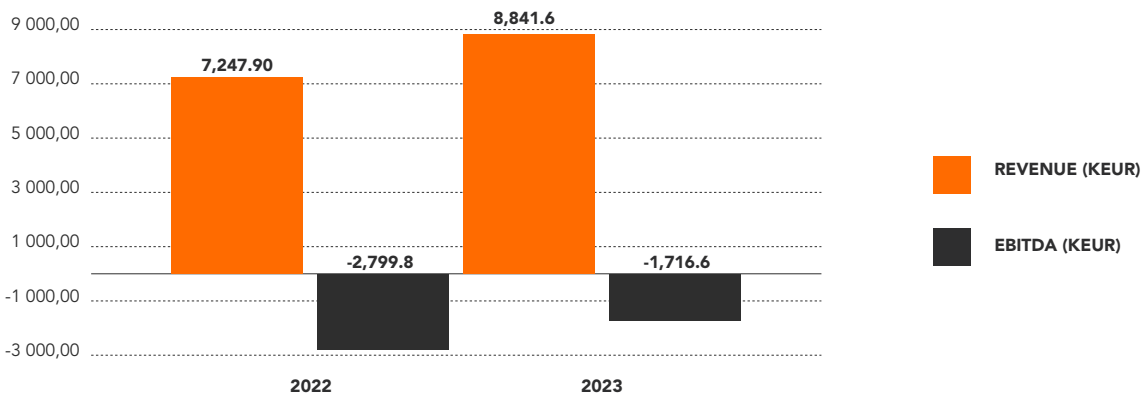




# Keskeiset tunnusluvut

	Koko vuosi 2023	Koko vuosi 2022
Liikevaihto (EUR tuhatta)	8,841.6	7,247.9
Liikevoitto/tappio (EBIT) (EUR tuhatta)	-3,024.8	-3,621.3
Liikevoitto/tappio % (EBIT %)	-34.2 %	-50.0 %
EBITDA (EUR tuhatta)	-1,716.6	-2,799.8
EBITDA %	-19.4 %	-38.6 %
Tilikauden tulos /tappio (EUR tuhatta)	-3,283.1	-3,707.6
Omavaraisuusaste (%)	18.9%	8.9%
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin kaudella	17,440,052	12,900,123
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin, laimennettu	17,440,052	12,900,123
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa	24,924,364	12,903,102
Optio-oikeuksien määrä	3,648,264	1,256,940
Erityisten oikeuksien määrä	2,000,139	1,113,586
Oma pääoma/osake (EUR)	0.07	0.06
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton, EUR	-0.19	-0.29
Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu, EUR	-0.19	-0.29
Nettovelka(EUR tuhatta)	5,152.9	5,828.1
Työntekijöiden määrä, keskimäärin	48	51

## Liikevaihto ja tulos



Yllä oleva taulukko kuvaa liikevaihdon ja käyttökateen (EBITDA) kehityksen 2022–2023.

## Projektiportfolio

4 avainprojektia ja asiakkuutta vuoden 2023 lopussa.



AUTOGUN HEROES



NERF: SUPERBLAST



DIGITAL EXTREMES



NETFLIX

## Ennätysliikevaihto ja vahva laajentuminen.

🔁 Vuosi 2023 oli tapahtumarikas – sekä meille että koko pelialalle. Olen ylpeä siitä, miten lopulta navigoimme läpi viime vuoden ja saavutimme monia konkreettisia voittoja, jotka yhdessä johtivat voitolliseen viimeiseen neljännekseen. Isoin osa kasvustamme tuli Peliliiketoiminnastamme, joka ylsi noin 2 miljoonan euron liikevaihtoon. Suurin osa tästä liikevaihdosta tuli toisen vuosipuoliskon aikana uudesta Autogun Heroes -pelistämme. Palveluliiketoimintamme jatkoi vahvasti ja vastasi suurimmasta osasta liikevaihtoamme, yhteensä noin 6.9 miljoonaa euroa. Allekirjoitimme uuden tilausarvoltaan ennätysuuren noin 9 miljoonan euron sopimuksen Netfilixin kanssa. Tämä uusi projekti on hyvin linjassa strategiamme ja visioimme kanssa laajentaessamme toimintaa monialustapelikehitykseen. Nyt vuonna 2024 jatkamme päättäväisesti vaihe vaiheelta parantamista ja haemme tasaista kasvua.

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

– JUSSI TÄHTINEN  
TOIMITUSJOHTAJA



# Toimitusjohtajan katsaus

## Ennätysliikevaihto ja vahva laajentuminen.

🔁 Liikevaihtomme saavutti uuden huipun vuonna 2023, kasvaen 8.8 miljoonaan euroon. Saavutimme kaiken kaikkiaan hyvää edistystä halki vuoden kasvattaen liikevaihtoaamme ja parantamalla liiketoimintaamme vaihe vaiheelta. Tämän seurauksena viimeinen neljänneksemme oli kannattava.

Isoin osa kasvustamme tuli peliliiketoiminnastamme, joka ylsi noin 2.0 miljoonan euron liikevaihtoon (0.5 miljoonaa euroa vuonna 2022). Suurin osa tästä liikevaihdosta tuli toisen vuosipuoliskon aikana uudesta Autogun Heroes -pelistämme. Olemme nyt vuonna 2024 siirtyneet julkaisuvaiheesta livevaiheeseen ja valinneet Supersonic from Unityn julkaisuperteriksemme pelille. Odotamme tästä hyvää yhteistyötä, joka mahdollistaa meille pelin kasvattamisen pitkällä jännteellä. Tämä myös auttaa meitä suojelemaan taloustilannettamme lyhyellä jännteellä. Jatkamme eteenpäin myös toisen livepelimme NERF: Superblast kanssa keskittyen kannattavuuteen markkinointia rajoittamalla.

Suurin osa liikevaihdostamme, yhteensä noin 6.9 miljoonaa euroa, tuli palveluliiketoiminnastamme (6.7 miljoonaa euroa vuonna 2022). Allekirjoitimme uuden tilausarvoltaan ennätysuuren noin 9.0 miljoonan euron sopimuksen Netfilixin kanssa. Tämä uusi projekti on hyvin linjassa strategiamme ja visiomme kanssa laajentaessamme toimintaa monialustapelikehitykseen. Jatkoimme ja laajensimme yhteistyötämme myös Digital Extremesin kanssa.

Aloitimme työskentelemään Warframe mobile pelin parissa ja se julkaistiin iOS:lle vuonna 2024. Olen erittäin tyytyväinen siitä, miten olemme systemaattisesti toimittaneet suunnitellut toimitussisällöt laadulla, ja innoissani mahdollisuudesta työskennellä näin hienon pelin parissa.

Vuosi 2023 oli tapahtumarikas – sekä meille että koko pelialalle. Olen ylpeä siitä, miten lopulta navigoimme läpi viime vuoden ja saavutimme monia konkreettisia voittoja jotka yhdessä johtivat voitolliseen viimeiseen neljännekseen. Nyt vuonna 2024 jatkamme päättäväisesti vaihe vaiheelta parantamista ja haemme tasaista kasvua.

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 markkinavaliointia jo kehitysvaiheessa yhtiön tehokkaan NG Platform -teknologian ja kehittämänsä MVP-prosessin avulla.

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



# Strategia ja liiketoimintamalli



## Markkina

Nitro Games toimii maailmanlaajuisilla pelimarkkinoilla mobiilipelien kehittäjänä ja julkaisijana. Yhtiö tarjoaa pelikehityspalveluja myös muille laitealustoille osana palveluliiketoimintaansa.

Maailmanlaajuisen mobiilipelimarkkinoiden koko pieneni 1.6 % edellisvuodesta ja oli noin 90.4 miljardia dollaria vuonna 2023. Mobiilipelien osuus koko pelimarkkinoista vuonna 2023 oli arviolta 49 prosenttia. Koko pelimarkkinan vuosituotot olivat noin 184.0 miljardia dollaria vuonna 2023. Toimialan odotetaan jatkavan tasaantumista pandemian aiheuttaman turbulenssin jälkeen. Globaalien pelimarkkinoiden odotetaan saavuttavan arviolta 205.5 miljardin dollarin kokonaisliikevaihdon vuonna 2026.

Lähde: Newzoo 2024



## 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, mutta käyttää toisinaan pelien julkaisijapartnereita sen ollessa mielekäästä.

### 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.
- 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 ja MVP prosessin 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.

Yhtiö tarjoaa palveluja kolmansille osapuolille osana palveluliiketoimintaansa. Yhtiöllä on yli 15 vuoden kokemus useiden eri partnerien ja erityyppisten projektien parissa työskentelystä. Pitkä historia ja keskittyminen laadukkaaseen palveluun ovat poikineet useita jatkotilauksia ja uusia asiakkaita. Yhtiö uskoo, että laatu ja luotettavuus yhdistettynä datavetoiseen F2P ja liveoperointiosaamiseen antaa sille uniikin aseman B2B palveluliiketoimintamarkkinassa halvempia kilpailijoita vastaan. Yhtiö ei kilpaile niinkään hinnalla, vaan laadulla ja luotettavuudella, minkä odotetaan tuottavan parempaa vastinetta rahoille asiakkaalle.



## Liiketoimintamallit

Yhtiöllä on kaksi liiketoimintamallia, joilla se tukee strategiaansa:

- 1) Lähinnä mobiilipeleistä koostuvan peliportfolion rakentaminen ("Peliliiketoiminta") sekä
- 2) pelikehityspalveluiden tarjoaminen muille alan toimijoille ("Palveluliiketoiminta").

Peliliiketoiminnassa 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 tai globaalisti, 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 liikevaihdosta. Tätä osuutta on verrattava siihen kuluun, jota globaalin pelien jakelu- ja maksujärjestelmän rakentaminen ja ylläpito vaatisi. Tämän lisäksi kauppapaikat mahdollistavat myös orgaanisten latausten syntymisen sitä kautta, että pelit näkyvät top-listoilla, hakutuloksissa ja toisinaan myös promootionostoina kauppapaikassa.

Yhtiö analysoi markkinoilla olevia pelejään 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. Käyttäjiä palvelevat nk. liveoperaatioilla ja pelaajille suunnatuilla pelin sisäisillä aktiviteeteilla, joilla pyritään siihen, että pelaajat pysyisivät pelissä mahdollisimman pitkään. Yhtiö kykenee myös tekemään ristiinmarkkinointia olemassa oleville asiakkailleen peliportfolion kasvaessa.

Peliliiketoiminnan 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 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

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

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 -julkaisua 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 markkinatestattua 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 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

### Autogun Heroes

Autogun Heroes on uusi yksinpelattava mobiili action peli, joka julkaistiin vuonna 2024. Peli on nopeatempoinen uuden sukupolven juokse ja räiski -henkinen tasohyppely. Peli eteni vuonna 2024 livevaiheeseen ja yhtiö valitsi Supersonic from Unityn julkaisupartneriksi pelille.

### NERF: Superblast

NERF: Superblast on Hasbron suosittuun NERF-brandiin pohjautuva mobiilitoimintapeli. Peli julkaistiin vuonna 2022 ja on parhaillaan live-operointivaiheessa.

## Palveluliiketoimintaprojektit

Yhtiöllä oli vuoden 2023 lopulla kaksi avainasiakkuutta palveluliiketoiminnassa:

**Digital Extremes on yhtiön suurin B2B asiakas.** Nitro Games tarjoaa pelikehityspalvelujaan Digital Extremes:lle free-to-play toimintapeli Warframeen liittyen. Asiakkuuden tilausarvo kokonaisuudessaan on tällä hetkellä noin 12.5 miljoonaa euroa. Warframe mobile julkaistiin iOS:lla helmikuussa 2024 ja Android version julkaisu on suunnitella myöhemmin samana vuonna.

**Nitro Games aloitti Netflixin kanssa uuden projektin vuoden lopussa.** Nitro Games tuottaa Netflixille monialustapelikehitystä ja julkaisun jälkeisiä live palveluita julkistamattomaan IP-pohjaiseen peliin liittyen. Asiakkuuden tilausarvo on tällä hetkellä noin 9 miljoonaa euroa.

## Tiimi

Nitro Gamesilla on vahva tiimi senioritason ammattilaisia, ja tiimin osaaminen kattaa kaikki osa-alueet pelikehityksestä pelijulkaisuun, liveoperointiin ja liiketoiminnan kehitykseen. Yhtiö vahvasti osaamistaan vuonna 2023 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 matalahierarkinen sekä rento, ja työntekijöitä kannustetaan avoimeen, mutta toisia kunnioittavaan keskusteluun. Alan luonteen takia, 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 lukumäärä oli 48 tilikauden lopussa (2022: 51). Naisten osuus oli 29 % henkilöstöstä (2022: 20 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 27 % (2022: 33 %). Keski-ikä oli 36 vuotta (2022: 35). 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 Nitrolle. 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 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 puolivuosisittaisissa kehityskeskusteluissa. Henkilöstön osaamisen varmistamiseksi Nitro on lisännyt resursseja rekrytointiprosessin tehostamiseen ja työnantajamielikuvan kehittämiseen.





# Hallinnointi- ja ohjausjärjestelmä



## Yhtiön hallinto yleisesti

Yhtiö noudattaa Yhtiön yhtiöjärjestystä, Suomen lakia, erityisesti osakeyhtiölakia, kirjanpitolakia, IFRS-standardeja ja First Northin sääntöjä hallinnon järjestämisessä. Yhtiö ei noudata suoraan Suomen tai Ruotsin listayhtiöiden hallinnointikoodin suositusta, koska se ei ole perusteltua yhtiön kokoon ja laajuuteen nähden.

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

## Yhtiökokous

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

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

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



## Hallitus ja jäsenet

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

Hallituksen valitsee yhtiökokous. Hallitus valitsee keskuudestaan puheenjohtajan. Varsinaisessa yhtiökokouksessa 15.5.2023 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Susana Meza Graham sekä Morgan Habedank. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Hallitus kokoontui 21 kertaa vuonna 2023.

### Vuonna 2023 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
Susana Meza Graham	Hallituksen jäsen	1975	2022	Kyllä
Morgan Habedank	Hallituksen jäsen	1978	2023	Ei, edustajaa suurta osakkeenomistajaa

<sup>1</sup> Määritelty siten että ei edusta osakkeenomistajaa yli 10 prosentin omistusosuudella Yhtiöstä tai ei ole toimituksessa Yhtiön.





## 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 sijoitusten hoitamiseen. Johan on keskittynyt pieniin ja mikroyhtiöihin, ja tällä hetkellä hänellä on noin kymmenen sijoitusta pörssi-listattuihin ja listaamattomiin yrityksiin useilla eri toimialoilla, joista suurin osa on teknologiayrityksissä. Hän on toiminut useiden First North- ja Euronext-yhtiöiden hallituksissa viimeisen viiden vuoden aikana. Johanilla on osakeanalytikkokotausta ja ennen rahoitusosalalle siirtymistä hän toimi useissa B2B-myyntin ja myynnin johtamisen tehtävissä. Hän on opiskellut taloustiedettä ja kauppatieteitä ja hänellä on rahoituksen tutkinto Tukholman yliopistosta.

---

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

#### **Hallituksen jäsen 2008 alkaen ja Nitro Games:n SCO**

Antti Villanen on digitaalisen median ja pelialan johtaja, jolla on yli 15 vuoden hallitus- ja C-tason kokemus useista digitaalisista yrityksistä. Ennen Nitro Gamesin perustamista Antti oli mukana perustamassa digitaalisen median studiota Nitro FX Oy:tä, jossa hän työskenteli varatoimitusjohtajana ja hallituksen jäsenenä vuosina 2002–2002 sekä toimitusjohtajana vuosina 2000–2009. Ennen Nitro FX Oy:n perustamista Antti työskenteli digitaalisen median johtajana Sarajärvi&Hellén DDB Oy:ssä vuosina 1999–2000 ja erilaisissa myyntitehtävissä Profectus Finland Oy:ssä vuosina 1994–1999.

---

### **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 onnistuneen listautumisannin ja listautumisen. Hän on riippumattoman sijoitusyhtiö Aldeonin perustaja ja puheenjohtaja (2020–). Aldeon keskittyy pelien ja teknologian perustajiin alkuvaiheessa. Aikaisemmin hallitustehtävissä on ollut kansainvälisen peliyhtiö Funcomin hallituksen jäsen (2018–2020) ja Ruotsin pelikehittäjien liiton hallituksen jäsen (2014–2017). Nykyisiä hallitustehtäviä ovat peliyhtiö Hello There Gamesin puheenjohtaja (2021–), tunnetietoisien tekoälyyrityksen TRU LUV:n johtaja Kanadassa (2020–) sekä riippumaton peliyhtiö 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.

---

### **Morgan Habedank, syntynyt 1978**

#### **Hallituksen jäsen 2023 alkaen**

Morgan Habedank on Nordisk Gamesin talousjohtaja ja hänellä on 18 vuoden kokemus media- ja viihde-teollisuudesta. Aiempia rooleja ovat olleet Nordisk Film Distributionin talousjohtaja ja Vertigo Releasingin COO. Yhdysvalloissa, Isossa-Britanniassa ja Tanskassa työskennellessään Morganilla on kokemusta työskentelystä globaalien teknologia- ja media- ja viihdeyritysten kanssa eri kasvuvaiheissa. Lisäksi hänellä on kokemusta työskentelystä pörssiyrityksien ja listaamattomien yritysten kanssa. Morgan on suorittanut kirjanpitäjän maisterin tutkinnon Brigham Youngin yliopistosta ja on sertifioitu tilintarkastaja Yhdysvalloissa.





## Johtoryhmä

Johtoryhmän jäsenet vastaavat suoraan toimitusjohtajalle. Toimitusjohtaja toimii johtoryhmän puheenjohtajana. Vuonna 2023 johtoryhmä koostui viidestä henkilöstä.

Seuraavassa taulukossa on listattu johtoryhmän jäsenet vuonna 2023:

Nimi	Asema	Syntynyt	Nimetty
Jussi Tähtinen	CEO	1981	2008
Matti Nikkola	CFO	1971	2009
Antti Villanen	CSO	1973	2019
Samppa Rönkä	CTO	1982	2014
Jussi Immonen *	COO	1976	2018

\* Jussi Immonen nimitettiin yhtiön CCO johtajaksi 1.1.2024.

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

Jussi on pelialan veteraani, joka on ollut kehittämässä digitaalisia pelejä yli 20 vuotta. Hän on äänekäs ja ylpeä Nitro Gamesin toimitusjohtaja ja perustaja, monipuolinen johtaja, jolla on kokemusta kehityksestä ja julkaisemisesta yrityksen johtamiseen ja rahoitukseen.

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

Matti on toiminut Nitro Gamesin talousjohtajana vuodesta 2017 ja toiminut Nitron vt. talousjohtajana vuodesta 2009, ja hän on myös yksi Nitron ensimmäisistä sijoittajista. Matti on kokenut johtaja, jolla on 30 vuoden johtotason kokemus kaupasta, logistiikasta, markkinoinnista, rahoituksesta, video- ja mobiilipeleistä sekä ICT:stä (listatut ja listaamattomat yritykset). Hänellä on monen vuoden kokemus hallitustyöskentelystä sekä järjestötoiminnasta.

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

Antti Villanen on digitaalisen median ja pelialan johtaja, jolla on yli 15 vuoden hallitus- ja C-tason kokemus useista digitaalisista yrityksistä. Ennen Nitro Gamesin perustamista Antti oli mukana perustamassa digitaalisen median studiota Nitro FX Oy:tä, jossa hän työskenteli varatoimitusjohtajana ja hallituksen jäsenenä vuosina 2002–2002 sekä toimitusjohtajana vuosina 2000–2009. Ennen Nitro FX Oy:n perustamista Antti työskenteli digitaalisen median johtajana Sarajärvi&Hellén DDB Oy:ssä vuosina 1999–2000 ja erilaisissa myyntitehtävissä Profectus Finland Oy:ssä vuosina 1994–1999. Antti on ollut yhtiön hallituksen jäsen vuodesta 2008.

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

Samppa on ollut Nitro Gamesin palvelukseen vuodesta 2007 ja on toiminut Chief Technology Officerina (CTO) vuodesta 2014. Vahvalla teknisellä asiantuntemuksella asiakas- ja palvelinpuolen kehitystyössä Samppa on toiminut monipuolisissa tehtävissä ohjelmoinnin, teknisen arkkitehtuurin, johtamisen ja operatiivisen johtamisen parissa. Koko uransa ajan Samppa on työskennellyt eri alustojen (PC, mobiili, konsolit) ja pelimoottoreiden (Unity, Unreal Engine, patentoidut moottorit) parissa ja myötävaikuttaen yli 20 pelin julkaisuun.

### COO Jussi Immonen, syntynyt 1976, M.Sc. in Telecommunication Management

Jussi Immonen on ollut yhtiön COO:na vuodesta 2018 lähtien. Hänellä on yli 20 vuoden kokemus mobiilipeli-alalta erilaisissa johtotehtävissä yrityksiltä kuten Rovio, Nokia, RealNetworks, Mr. Goodliving ja Chat-Republic Games. Viiden vuoden aikana Roviolla Jussi on julkaissut ja operoinut useita massiivisesti menestyneitä F2P-pelejä. Mobiili-F2P-julkaisun, markkinoinnin ja live-toimintojen tärkeimmät vahvuudet.



## 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 19.5.2023 valittiin tilintarkastusyhteisö MOORE Idman 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.

MAR-asetuksen mukaan Nitron johtohenkilöiden ja heidän lähipiiriinsä kuuluvien henkilöiden on ilmoitettava yhtiölle ja Finanssivalvonnalle kaikki yhtiön rahoitusvälineillä tekemänsä liiketoimet. Nitron johtohenkilöitä ovat yhtiön hallituksen jäsenet, toimitusjohtaja, johtoryhmän jäsenet sekä näiden lähipiiriin kuuluvat henkilöt. MAR-asetuksen mukaan Nitron tulee julkistaa tiedot johtohenkilöiden ja heidän lähipiiriinsä liike- toimista rahoitusvälineillä viipymättä ja viimeistään kolmen työpäivän kuluessa johtohenkilön yhtiölle tekemän ilmoituksen vastaanottamisesta.

## Valvonta

Nitron toimitusjohtaja toimii yhtiön sisäpiirivastaavana, joka valvoo yhtiön sisäpiiripolitiikan noudattamista. Sisäpiirivastaava vastaa myös sisäpiiriluietteloiden ylläpidosta ja hänen varahenkilönä toimii talousjohtaja. Lisäksi sisäpiiri- vastaava huolehtii, että sisäpiiriluiettelot tarkistetaan vuosittain.



## Palkka- ja palkkioselvitys

### Hallituksen palkitseminen

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 15.5.2023 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 2024

Nitro Gamesin varsinainen yhtiökokous pidetään 20.5.2024 kello 10:00 alkaen (Suomen aikaa) Nitro Gamesin 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 26.4.2024 ja päättyy 17.5.2024 klo 10:00. Tarkemmat ohjeet löytyvät yhtiön verkkosivuilta.

# Toimintakertomus

1.1.2023–31.12.2023 NITRO GAMES OYJ

## ja tilinpäätös



### Sisällys

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS .....	21
TILINPÄÄTÖS .....	33
• Laaja tuloslaskelma .....	33
• Tase .....	34
• Oman pääoman muutoslaskelma .....	35
• Rahavirtalaskelma .....	36
TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT .....	37
• 1. Tilinpäätöksen yleiset laatimisperiaatteet .....	37
• 2. IFRS-standardien ensimmäinen käyttö .....	39
• 3. Tulos liiketoiminnasta .....	45
• 4. Liiketoiminnan varat ja velat .....	53
• 5. Liiketoiminnan investoinnit .....	57
• 6. Pääomarakenne .....	59
• 7. Muut liitetiedot .....	66
• 7.1. Tuloverot tuloslaskelmassa	
• 7.2. Laskennalliset verosaatavat ja -velat taseessa	
• 7.3. Lähipiirin ja avainhenkilöiden palkkiot	
• 7.4. Ehdolliset velat ja sitoumukset	
Tilinpäätöksen allekirjoitukset .....	69
Luettelo kirjanpitokirjoista ja asiakirjatyypeistä .....	69
Tilintarkastuskertomus .....	70



# Hallituksen toimintakertomus 2023

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

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

Strategiansa mukaisesti yhtiö jatkoi vuonna 2023 projekti- ja peliportfolionsa kehittämistä. Vuoden 2023 painopisteinä olivat Autogun Heroes pelin julkaisuvaiheen käynnistyminen toisella kvartaalilla, sekä palveluliiketoiminnan laajentaminen uusien projektien muodossa. Yhtiö solmi vuonna 2023 merkittävän määrän uusia kaupallisia sopimuksia aiempaa isommalla tilaus arvolla.

Palveluliiketoiminnassa suurin asiakkuus vuonna 2023 oli Digital Extremes kanssa tehtävät pelikehitysprojektit, joihin liittyen yhtiö solmi kaksi uutta sopimusta vuoden 2023 aikana. Yhteistyöprojekti Supermassive Games kanssa valmistui ja päättyi kolmannella kvartaalilla. Yhtiö solmi neljännellä kvartaalilla historiansa tilaus arvoltaan suurimman pelikehityssopimuksen Netflix kanssa. Yhtiö onnistui laajentamaan sopimus kantaansa visionsa mukaisesti kattamaan myös muille alustoille kuin mobiililaitteille tehtäviä tuotantoja.

Vuoden 2023 lopulla yhtiöllä oli aktiivisessa peliportfoliossaan kaksi peliä, Autogun Heroes ja loppuvuodesta 2023 julkaistu NERF: Superblast. Palveluliiketoiminnassa keskeisimmät asiakkuudet olivat yhteistyöprojektit Digital Extremes ja Netflix kanssa.

## Toimintaympäristö

Nitro Games toimii maailmanlaajuisilla pelimarkkinoilla mobiilipelien kehittäjänä ja julkaisijana. Historiallisesti Yhtiö on toiminut useilla markkinasegmenteillä, mukaan lukien PC- ja konsoli- sekä mobiilipelit. Nykyisin Nitro Games keskittyy mobiilipelimarkkinoihin, mutta on laajentanut palvelutarjontaansa onnistuneesti myös PC- ja konsolipeleihin.

Vuoden 2023 globaalien mobiilipelimarkkinoiden arvioitiin olevan 90.4 miljardia dollaria, joka on noin 1.6 % lasku edellisvuoteen nähden. Tämä edustaa noin 49 % globaalista pelimarkkinasta, jonka arvioitiin olevan 184.0 miljardia dollaria vuonna 2023.

Lähde: Newzoo

## Toiminnan kehittyminen ja tuloksellisuus sekä taloudellinen tilanne

Liikevaihto 2023 oli 8.8 miljoonaa euroa (2022: 7.3 miljoonaa euroa). Liikevaihto muodostuu kahdesta liiketoiminnasta; itsejulkaisu- ja palveluliiketoiminnasta. Yhtiön liiketulos (EBIT) tilikaudella oli -3.0 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisenä vuonna oli -3.6 miljoonaa euroa. Yhtiön käyttökate (EBITDA) tilikaudella oli -1.7 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -2.8 miljoonaa euroa. Yhtiön tulos tilikaudella oli -3.3 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -3.7 miljoonaa euroa. Yhtiö toteutti tilikauden 2023 aikana rahoituskierroksen, jossa nostettiin noin 4.0 miljoonaa euroa uutta rahaa sijoittajilta. Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat tilikauden päätöshetkellä 3.8 miljoonaa euroa (1.6 miljoonaa euroa 31.12.2022). Omavaraisuusaste oli tilinpäätöshetkellä 18.9 % (2022: 8.9 %).

## Tärkeimmät taloudellisen suorituskyvyn mittarit

	Koko vuosi 2023	Koko vuosi 2022
Liikevaihto (EUR tuhatta)	8,841.6	7,247.9
Liikevoitto/tappio (EBIT) (EUR tuhatta)	-3,024.8	-3,621.3
Liikevoitto/tappio % (EBIT %)	-34.2 %	-50.0 %
EBITDA (EUR tuhatta)	-1,716.6	-2,799.8
EBITDA %	-19.4 %	-38.6 %
Tilikauden tulos / tappio (EUR tuhatta)	-3,283.1	-3,707.6
Omavaraisuusaste (%)	18.9%	8.9%
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin kaudella	17,440,052	12,900,123
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin, laimennettu	17,440,052	12,900,123
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa	24,924,364	12,903,102
Optio-oikeuksien määrä	3,648,264	1,256,940
Eriyisten oikeuksien määrä	2,000,139	1,113,586
Oma pääoma/osake (EUR)	0.07	0.06
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton, EUR	-0.19	-0.29
Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu, EUR	-0.19	-0.29
Nettovelka (EUR tuhatta)	5,152.9	5,828.1
Työntekijöiden määrä, keskimäärin	48	51

## Yrityksen tuotekehitystoiminta ja sen laajuus

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 aktivointiin taseeseen.

Yhtiön panosti vuonna 2023 yleiseen kehitystoimintaan, jossa painopistealueina olivat pelituotteiden, analytiikan, teknologian ja julkaisuprosessien kehittäminen. Vuoden 2023 aikana yhtiön kehittämiskustannukset muodostuivat henkilöstökustannuksista sekä ulkopuolisista ostopalveluista. Uusia kehittämiskustannuksia aktivointiin tammi-joulukuulta yhteensä 1.2 miljoonaa eurolla. Tähän sisältää kehittämiseen ja ylläpitoon liittyviä kolmansien osapuolien kustannuksia (ulkoistetut palvelut), henkilöstökustannuksia sekä muita projektiin suoraan kohdistettuja kustannuksia.

Tilikaudella 2023 poistoja tehtiin aikaisempien vuosien aktivoiduista kehittämiskustannuksista yhteensä -1,247.9 tuhatta euroa (2022: -775.6 tuhatta euroa).

## 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. Euroopan ja maailman talous- ja poliittisella epävarmuudella voi olla merkitystä yrityksen toimintaan.

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 organisoimalla minimoimaan kehittämiseen sisältyvät riskit.

Yhtiön toimintaan voi sisältyä myös riskejä, jotka voivat olla oleellisia yhtiön ja sen osakkeen arvon kannalta. Yhtiön hallitus ja johto arvioivat 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 muuttaa vaihtovelkakirjalainan maksuehtoja Nordisk Gamesin kanssa.** Nitro Games ja Nordisk Games ovat sopineet muuttavansa 31.8.2022 julkistetun vaihtovelkakirjalainan ehtoja. Nitro Games Oyj:n ("Nitro Games" tai "Yhtiö") hallitus on päättänyt, 22.9.2022 pidetyltä ylimääräiseltä yhtiökokoukselta saamansa valtuutuksen nojalla muuttaa Nordisk Games A/S:n ("Nordisk Games") kanssa tehdyn 2 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasopimuksen ehtoja päivittämällä maturiteetti ja takaisinmaksuehdot. Vaihtovelkakirjalainan laina-aika oli alun perin 24 kuukautta ja vuosikorko 0 prosenttia. Tällä muutoksella Yhtiö ja Nordisk Games ovat nyt sopineet, että Yhtiö maksaa lainan takaisin kuukausierillä huhtikuusta 2024 huhtikuuhun 2025 asti 0 prosentin vuosikorolla.

## Arvio todennäköisestä tulevasta kehityksestä

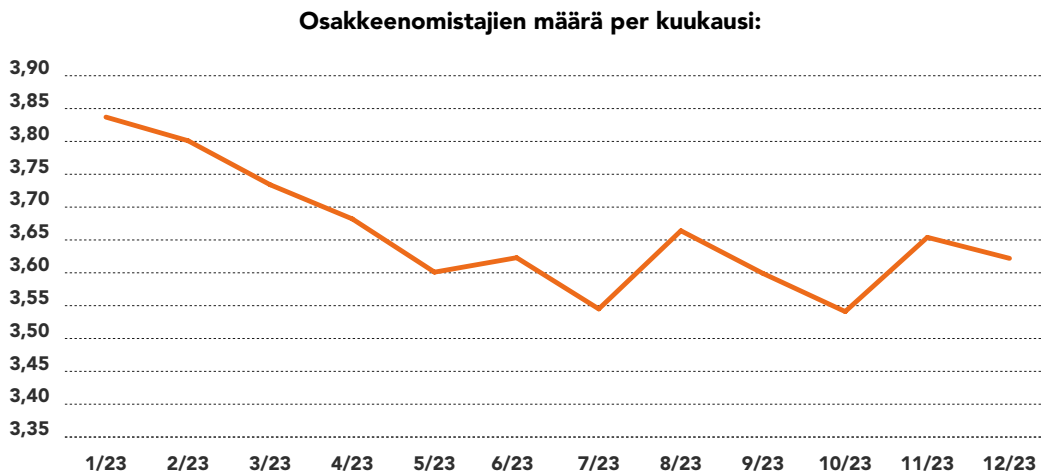
Hallitus uskoo yhtiön kehityksen seuraavan globaalien markkinoiden yleistä kehitystä. Liikevaihdon kehitys riippuu pitkälti tulevien uusien pelituotteiden julkaisusta ja kaupallisesta menestyksestä.

## 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 24,924,364 osaketta 31.12.2023 (31.12.2022: 12,903,102 osaketta). Osakkeet ovat yhdessä sarjassa ja kullakin osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Yhtiö ei omista omia osakkeita.

Yksittäisen osakkeenomistajien määrä on vaihdellut vuoden 2023 aikana 3,541 ja 3,837 osakkeen omistajan välillä.



Alla oleva taulukko kuvaa tilikauden 2023 aikana tapahtuneet muutokset osakkeiden kokonaismäärässä.

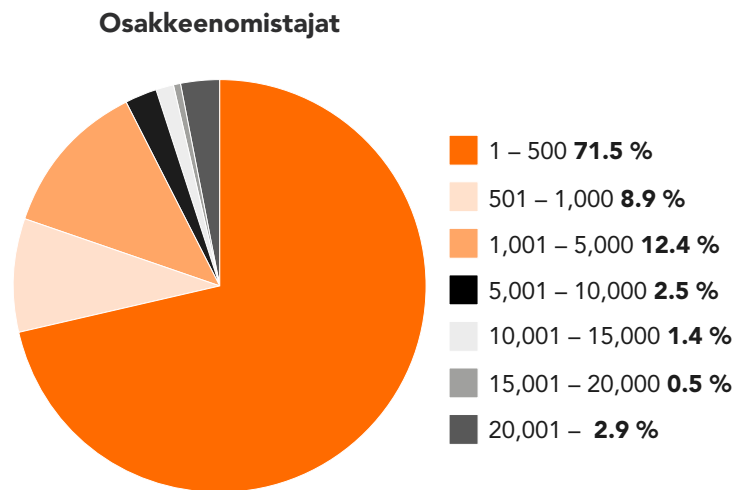
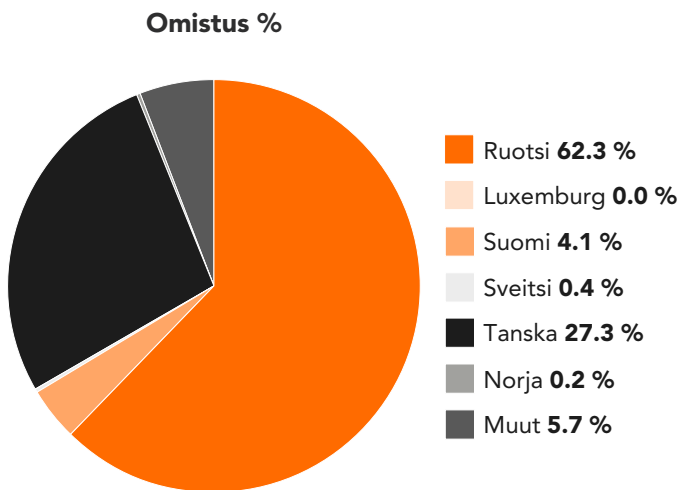
	1.1.2023	Osakeanti 2023	31.12.2023
Osakkeet	12,903,102	12,903,102	24,924,364
Lisäys		12,021,262	
<b>Yhteensä</b>	12,903,102	24,924,364	<b>24,924,364</b>



**Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2023.**

Osakkeenomistajat	Osakkeiden lkm	% Äänistä
1 Nordisk Games A/S	6,492,636	26.05
2 Avanza Pension	2,939,810	11.79
3 Jonsson, Jimmy	1,047,893	4.20
4 Bny Mellon Sa/Nv For Jyske, W8imy	875,001	3.51
5 Ivarsson, Alexander	820,786	3.29
6 Johansson, Andreas	731,286	2.93
7 Mattsson, Emil	547,800	2.20
8 Lejonkula, Hakan	352,495	1.41
9 Nordnet Pensionsforsakring AB	343,003	1.38
10 Erlandsson, Daniel	317,696	1.27
Muut	10,455,958	41.95
<b>Yhteensä osakkeita</b>	<b>24,924,364</b>	<b>100.00</b>

**Suurimmat osakkeenomistajat alueittain ja osakkeiden jakauman mukaan 31.12.2023**



Maa	Omistus (%)	Ääniä (%)
Ruotsi	62.3	62.3
Luxemburg	0.0	0.0
Suomi	4.1	4.1
Sveitsi	0.4	0.4
Tanska	27.3	27.3
Norja	0.2	0.2
Muut	5.7	5.7
	100.0	100.0

Osakkeenomistajien jakaantuminen	Osakkeen omistajat	%
1 – 500	2,590	71.5
501 – 1 000	321	8.9
1 001 – 5 000	449	12.4
5 001 – 10 000	90	2.5
10 001 – 15 000	49	1.4
15 001 – 20 000	19	0.5
20 001 –	104	2.9
	100,0	100.0

## Johdon omistus ja optio-oikeudet

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

	31.12.2023			31.12.2022	
	Osakkeita	% osakkeista	Optioita	Osakkeita	Optioita
Hallitus	584,555	2.3	0	293,540	0
Toimitusjohtaja ja johto*	690,976	2.8	2,874,681	487,196	1,076,590
Tiimi	36,821	0.1	668,109	21,160	180,350
	<b>1,312,352</b>	<b>5.3</b>	<b>3,542,790</b>	<b>801,896</b>	<b>1,256,940</b>
Osakkeiden kokonaismäärä	24,924,364			12,903,102	
Annettujen Optio-oikeuksien määrä	3,648,264			1,256,940	

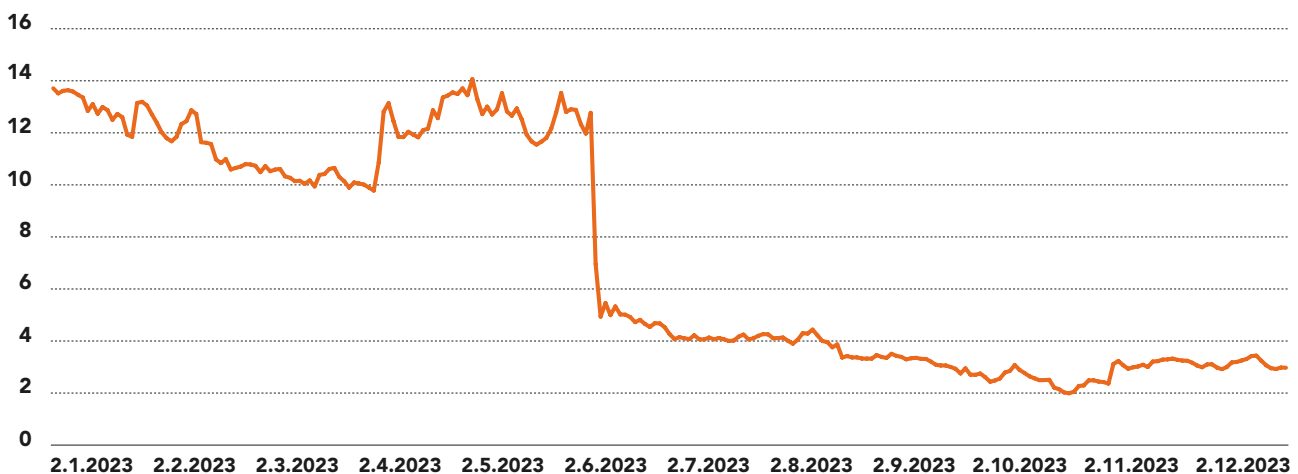
\* Antti Villasen osakkeet ja optio-oikeudet on laskettu johdon alle, hän on myös hallituksen jäsen.

Vakituisessa työsuhteessa olevat Nitron työntekijät ovat optio-ohjelmien piirissä.

## Osakkeiden hintakehitys

Tilikauden 2023 aikana osakkeen päivän keskihinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 1.99 ja 14.06 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (31.12.2023) oli 2.98 Ruotsin kruunua (SEK).

### Päivän keskihinta (SEK)



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

## Yhtiökokoukset

Varsinaisen yhtiökokous pidettiin 15.5.2023. Yhtiökokouksessa käsiteltiin yhtiöjärjestyksen mukaiset asiat sekä päätti valtuuttaa hallituksen päättämään vaihtovelkakirjalainaan liittyvien osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien ehtojen muuttamiseksi.

Ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 5.7.2023, jossa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään osakeanneista ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen mukaan hallitus valtuutettiin päättämään yhdessä tai useammassa erässä osakeanneista sekä optio-oikeuksien ja muiden osakeyhtiölain 10 luvun 1 §:ssä tarkoitettujen osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta seuraavasti: Valtuutuksen nojalla annettavien osakkeiden lukumäärä voi olla enintään 24,921,766 osaketta. Hallitus päättää kaikista osakeantien ja optioiden sekä muiden osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisen ehdoista. Osakeannit ja optio-oikeuksien sekä muiden osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antaminen voivat tapahtua

osakkeenomistajien merkintäetuoikeudesta poiketen (suunnattu anti), jos siihen on yhtiön kannalta painava taloudellinen syy. Valtuutus on voimassa 30.6.2024 saakka.

Ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 11.10.2023. Ylimääräinen Yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että hallitus valtuutetaan päättämään yhdessä tai useammassa erässä optio-oikeuksien antamisesta seuraavasti: Valtuutuksen nojalla annettavien optioiden lukumäärä voi olla enintään 2,492,436 kappaletta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Hallitus valtuutetaan päättämään kaikista muista optio-oikeuksien ehdoista. Valtuutus on voimassa 31.12.2025 saakka. Selvyyden vuoksi todetaan, että valtuutuksella ei ole vaikutusta yhtiön nykyisiin optio-ohjelmiin eikä hallituksen oikeuteen antaa optio-oikeuksia niiden perusteella. Hallitus tulee mitätöimään yhtiön hallussa olevat allokoimattomat optio-oikeudet, jotka liittyvät optio-ohjelmiin 2/2020 ja 1/2022.

## Rakenne- ja rahoitusjärjestelyt

### Hallituksen valtuutukset

#### Osakeanti

Ylimääräisen Yhtiökokouksen 5.7.2023 valtuutuksen mukaisesti hallituksen päättämään yhdessä tai useammassa erässä osakeanneista sekä optio-oikeuksien ja muiden osakeyhtiölain 10 luvun 1 §:ssä tarkoitettujen osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa yhteensä enintään 24,921,766 uutta osaketta. Hallitus päätti edellä mainitun valtuutuksen nojalla merkintäoikeusannista ("Osakeanti") laskemalla liikkeeseen enintään 19,354,653 uutta osaketta liitteessä 1 mainituin ehdoin. Osakeannissa merkittiin 12,021,262 kpl uusi osakkeita hintaan 4.0 SEK/osake tai 0.34 €/osake, yhteensä noin 4.0 miljoonaa euroa.

#### Optio-oikeudet

Nitro Gamesin 11.10.2023 pidetyssä ylimääräisessä yhtiökokouksessa päätettiin valtuuttaa hallitus päättämään optio-oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla annettavien optio-oikeuksien lukumäärä voi olla enintään 2,492,436 kappaletta. Kukin optio oikeuttaa merkitsemään yhden uuden osakkeen. Optio-oikeuksista enintään 2,243,192 merkitään tunnuksella 2023A ja enintään 249,244 merkitään tunnuksella 2023B. Hallituksella on oikeus muuntaa Yhtiön hallussa olevia optio-oikeuksia optiolajista toiseen.

Osakkeiden merkintähinta on optio-oikeudella 2023A 6.00 Ruotsin kruunua osakkeelta; ja optio-oikeudella 2023B Yhtiön osakkeen kaupankäyntivolyyymillä painotettu keskipurssi First North Swedenissä kolmeltäkymmeneltä (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 käyttämällä Yhtiön hallituksen ilmoittamaa osakkeiden merkintäpäivän vaihtokurssia. Tämän valtuutuksen ja Ylimääräisen yhtiökokouksen päätöksen mukaisesti tiimille on annettu vuoden 2023 aikana optio-oikeuksia 2,243,192 kappaletta merkintätunnuksilla 2023A ja 3,000 kappaletta merkintätunnuksella 2023B.

## 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, turvalliseen ja tukevaan työympäristöön sekä ammatilliseen kasvuun.

Henkilöstön lukumäärä oli 48 tilikauden lopussa (2022: 51). Naisten osuus oli 29 % henkilöstöstä (2022: 20 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 27 % (2022: 33 %). Keski-ikä oli 36 vuotta (2022: 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 2022–2023.

	2023	2022	Muutos %
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin	49	51	-3.9
Henkilöstön määrä kauden lopussa	48	58	-17.2
Tilikauden aikaiset palkat ja palkkiot	-3,186,545	-3,091,651	3.1
Henkilöstösivukulut	-672,299	-668,308	
Osakepohjaiset optio-ohjelmat	-116,453	-238,241	
Aktivoitu tuotekehityskuluihin	406,042	183,751	
<b>Henkilöstökulut yhteensä</b>	<b>-3,569,255</b>	<b>-3,814,449</b>	<b>-6.4</b>

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. Pyrimme tarjoamaan yhtäläisiä kehittymismahdollisuuksia myös alihankkijoille ja freelancer-työntekijöillemme.

#### 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. Nitro tarjoaa työntekijöilleen myös laajat työterveyshuollon palvelut (mm. mielenterveyden ennaltaehkäisevää, kuntouttavaa ja tukevaa hoitoa) sekä tuettuja liikunta-, kulttuuri- ja harrastemahdollisuuksia. Yhtiö kiinnittää erityistä huomiota työn kuormittavuuteen tarkkailemalla ja säätelämällä henkilöstön työtunteja. Puolivuositain 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. Erilaisten koulutusten ja materiaalien pyytäminen on tehty mahdollisimman helpoksi, ja avoimen kulttuurin myötä pyynnöt toimivat myös inspiraationa muille työntekijöille mahdollisista kehittymismahdollisuuksista. Henkilöstön osaamista arvioidaan vuosittaisella osaamiskartoituksella, ja yksilöllisiä oppimispolkuja suunnitellaan puolivuositaisissa kehityskeskusteluissa. Henkilöstön osaamisen varmistamiseksi Nitro on lisännyt resursseja rekrytointiprosessin tehostamiseen ja työnantajamielikuvan kehittämiseen. Nitrolla käynnistyi myös harjoittelijaohjelma, jossa alan opiskelijoita tai

vastavalmistuneita palkataan määräaikaiseen, tuettuun ja mentoroituun työsuhteeseen, jonka aikana he saavat arvokasta työkokemusta, lisäosaamista sekä kasvattavat verkostojaan alalla. Työllistymisprosentti ohjelmasta on toistaiseksi 100 %.

Nitro seuraa ja kehittää johtamisen laatua säännöllisesti ylläpitääkseen henkilöstön motivaatiota ja sitoutumista tarjoamalla mm. henkilökohtaista valmennusta sekä johtajuuteen, että työelämätaitoihin Parempi Ote-yrityksen kanssa. Nitron johtaminen arvioidaan henkilöstön toimesta hyväksi vuosittaisessa johtamiseen keskittyvässä kyselyssä. Etätö on Nitrolla vakiintunut käytäntö kaikkien tehtävien osalta, ja työntekijät saavat itse päättää referoidun työskentely paikkansa. Suurin osa henkilöstöstä työskentelee paikkariippumattomasti ja pääosin muualta kuin toimistolta. Suuri osa Nitron henkilöstöstä suosittelisi työnantajaa ystävilleen (eNPS 21). Mitattaessa työelämän laatua (QWL) puolivuositain, Nitro (>80 %) sijoittuu huomattavasti suomalaisten yritysten keskiarvon (60 %) yläpuolelle.

### **Toimitusjohtaja**

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

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 määrätyissä tapauksessa päätä toisin. Hänellä on oikeus saada merkittyä eriävä mielipiteensä kokouksen pöytäkirjaan.

### **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. 15.5.2023 asti hallituksessa toimivat Antti Villanen, Johan Biehl, Mikkel Weider sekä Susana Meza Graham. Hallituksen puheenjohtaja toimi Johan Biehl.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 15.5.2023 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Susana Meza Graham sekä uutena jäsenenä Morgan Habedank. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Tilikaudella 2023 hallitus kokoontui 21 kertaa, joista uuden hallituksen kokouksia oli 14. Jäsenten keskimääräinen osallistumisprosentti oli 100 %.

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 15.5.2023 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 kestävä 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 tilatehokkuus on hyvällä tasolla. Yhtiön tarkoituksena on myös vähentää matkustamisen aiheuttamia haittoja. Tähän pyritään tarkemmalla matkojen suunnittelulla ja lisäämällä etäkokousten määrää.

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.

## **Asiakkaantunteminen, Rahanpesun, terrorismin rahoituksen, veronkierron torjunta**

Rahanpesu, terrorismin rahoitus ja veronkierto ovat vakavia uhkia maailmanlaajuisen rahoitusjärjestelmän turvallisuudelle ja eheydelle. Nitrolla on velvollisuus asiakkaitaan, osakkeenomistajiaan kohtaan estää Nitro Games yhtiön käyttö rikollisen hyödyn käyttämiseen sekä terrorismin rahoittamiseen tai veronkiertoon tarkoitettujen varojen siirtämisen estämisestä. Yhtiö pyrkii tunnistamaan yhteistyökumppaneidensa toiminnan laillisuuden ja luonteen.

Nitro on sitoutunut havaitsemaan, ehkäisemään, hallitsemaan ja tunnistamaan rahoitusrikollisuuden riskejä, joille se on alttiina, sekä ryhtymään toimenpiteisiin, joita tarvitaan näiden riskien hallitsemiseksi kaikilla lainkäyttöalueilla, joilla se toimii.

## **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 veloitteet, 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) on 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 Moore Idman Oy tilintarkastusyhteisö ja vastuullisena tilintarkastajana KHT Antti Niemistö.

### **Hallituksen esitys tuloksen käsittelystä**

Hallituksen esitys varsinaiselle yhtiökokoukselle on, että tilikauden tappio -3,283,131 euroa siirretään edellisten tilikausien voitto-/tappiutilille ja osinkoa ei jaeta.

### **Varsinainen Yhtiökokous**

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 20.5.2024. Nitro Games julkistaa yhtiökokouksutsun 26.4.2024, joka tullaan julkaisemaan Yhtiön virallisilla verkkosivuilla ([www.nitrogames.com](http://www.nitrogames.com)).

31.12.2023

Hallitus

Nitro Games Oyj



## Vaihtoehtoisten keskeisten tunnuslukujen laskentakaava

<b>Tulos %</b>	$\frac{\text{Tilikauden tulos}}{\text{Liikevaihto}} \times 100$
<b>Liikevoitto/tappio (EBIT)</b>	Tulos ennen rahoituseriä ja veroja
<b>Liikevoitto/tappio (EBIT), %</b>	$\frac{\text{Tulos ennen rahoituseriä ja veroja}}{\text{Liikevaihto}} \times 100$
<b>Käyttökate (EBITDA)</b>	Liikevoitto/tappio + poistot ja arvonalentumiset
<b>Käyttökate (EBITDA), %</b>	$\frac{\text{Liikevoitto/tappio} + \text{poistot ja arvonalentumiset}}{\text{Liikevaihto}} \times 100$
<b>EBITA</b>	$\frac{\text{Liiketulos} + \text{aineettomien hyödykkeiden poistot ja arvonalentumiset}}{\text{Liikevaihto}} \times 100$
<b>Omavaraisuusaste, %</b>	$\frac{\text{(Oma pääoma yhteensä)}}{\text{(Taseenloppusumma-saadut ennakot)}} \times 100$
<b>Osakekohtainen tulos (EPS) laimentamaton, EUR</b>	$\frac{\text{Kuluvan kauden tulos}}{\text{Painotettu keskimääräinen ulkona oleva osakkeiden lukumäärä}} \times 100$
<b>Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu</b>	$\frac{\text{Kuluvan kauden tulos}}{\text{Painotettu keskimääräinen ulkona oleva osakkeiden lukumäärä (oikaistuna kaikkien laimentavien potentiaalisten vaikutuksella)}} \times 100$
<b>Nettovelka</b>	Korolliset velat - rahavarat





# Laaja tuloslaskelma

Euro	Liite	2023	2022
<b>Liikevaihto</b>	3.1	<b>8,841,552</b>	<b>7,247,921</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	3.2	5,721	11,841
Materiaalit ja palvelut	3.3	-4,465,776	-4,248,953
Työsuhde-etuksista aiheutuvat kulut	3.4	-3,569,255	-3,814,449
Poistot ja arvonalentumiset	3.6	-1,308,284	-821,437
Muut liiketoiminnan kulut	3.5	-2,528,806	-1,996,195
<b>Liikevoitto</b>		<b>-3,024,847</b>	<b>-3,621,271</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	6.2	-403,748	-86,281
<b>Voitto ennen veroja</b>		<b>-3,428,595</b>	<b>-3,707,552</b>
Tuloverot	7	145,464	0
<b>Tilikauden voitto/tappio</b>		<b>-3,283,131</b>	<b>-3,707,552</b>
<b>Tilikauden laaja tulos</b>		<b>-3,283,131</b>	<b>-3,707,552</b>



# Tase

Euro	Liite	31.12.2023	31.12.2022	01.01.2022
<b>Varat</b>				
<b>Pitkäaikaiset varat</b>		<b>5,639,525</b>	<b>5,650,370</b>	<b>2,941,397</b>
Aineettomat hyödykkeet	5.1	5,340,728	5,406,738	2,766,986
Käyttöoikeusomaisuuserät	4.1	123,312	171,111	63,390
Pitkäaikaiset saamiset	4.2	30,021	72,521	111,021
Laskennalliset verosaamiset	7	145,464		
<b>Lyhytaikaiset varat</b>		<b>5,025,515</b>	<b>2,498,185</b>	<b>4,158,296</b>
Myyntisaamiset	4.2	712,873	594,840	217,951
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	4.2	486,813	305,872	203,056
Rahavarat	4.3	3,825,829	1,597,472	3,737,288
<b>Varat yhteensä</b>		<b>10,665,040</b>	<b>8,148,555</b>	<b>7,099,693</b>
<b>Oma pääoma ja velat</b>				
<b>Oma pääoma</b>				
Osakepääoma	6.1	80,000	80,000	80,000
Rahastot	6.1	30,913,268	26,725,032	26,253,579
Kertyneet voittovarot	6.1	-26,023,777	-22,374,530	-19,394,178
Tilikauden voitto	6.1	-3,283,131	-3,707,552	-3,027,877
<b>Oma pääoma</b>		<b>1,686,361</b>	<b>722,950</b>	<b>3,911,524</b>
<b>Velat</b>				
<b>Pitkäaikaiset velat</b>		<b>2,081,740</b>	<b>4,042,828</b>	<b>2,184,518</b>
Korolliset velat	6.3	1,708,301	1,256,841	1,690,604
Ehdollinen velka	4.4	0	1,808,300	
Ostovelat	4.4	3,097	839,265	447,380
Vuokrasopimusvelat	4.1	70,342	138,422	46,535
Sopimusveloitteet	4.5,3.1	300,000		
<b>Lyhytaikaiset velat</b>		<b>6,896,939</b>	<b>3,382,776</b>	<b>1,003,651</b>
Ostovelat	4.4	1,921,909	2,218,253	474,539
Korolliset velat	4.4	839,747	436,540	33,333
Ehdollinen velka	4.4	1,919,896		
Vuokrasopimusvelat	4.4	57,552	34,605	18,100
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	4.4	75,614	81,638	56,926
Sopimusveloitteet	4.5,3.1	1,450,000		
Siirtovelat	4.4	632,221	611,739	420,752
<b>Velat yhteensä</b>		<b>8,978,679</b>	<b>7,425,605</b>	<b>3,188,169</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>		<b>10,665,040</b>	<b>8,148,555</b>	<b>7,099,693</b>



# Laskelma oman pääoman muutoksista

Euro	Viite	Osake pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2023</b>	6.1	<b>80</b>	<b>26,725</b>	<b>-26,082</b>	<b>723</b>
Tilikauden voitto (tappio)	6.1			-3,283	-3,283
Osakeanti	6.1		4,072		4,072
Osakeperusteiset maksut			116	-238	-122
Muut muutokset				296	296
<b>Oma pääoma 31.12.2023</b>		<b>80</b>	<b>30,913</b>	<b>-29,307</b>	<b>1,686</b>

Euro	Viite	Osake pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Oma pääoma yhteensä
<b>Oma pääoma 1.1.2022</b>	6.1	<b>80</b>	<b>26,254</b>	<b>-22,422</b>	<b>3,912</b>
Tilikauden voitto (tappio)	6.1			-3,708	-3,708
Optiomerkinnot	6.1		13		13
Osakeoptiorahasto			220		220
Osakeperusteiset maksut			238		238
Muut muutokset				48	48
<b>Oma pääoma 31.12.2022</b>		<b>80</b>	<b>26,725</b>	<b>-26,082</b>	<b>723</b>



# Rahavirtalaskelma

EURO	2023	2022
<b>LIIKETOIMINNAN RAHAVIRRAT</b>		
<b>Tilikauden tulos</b>	<b>-3,283.1</b>	<b>-3,707.7</b>
<b>Oikaisut:</b>		
Poistot ja arvonalentumiset	1,308.3	821.4
Rahoituskulut ja -tuotot	403.7	21.4
Muut ei-rahämääräiset erät	-98.7	253.3
Rahavirrat ennen käyttöpääoman muutoksia	-1,669.9	-2,611.6
<b>Käyttöpääoman muutokset:</b>		
Lyhytaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	-299.0	-479.7
Pitkäaikaisten korottomien liikesaamisten lisäys (-) / vähennys (+)	42.5	38.4
Lyhytaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	2,163.5	358.8
Pitkäaikaisten korottomien velkojen lisäys (+) / vähennys (-)	-536.2	-207.9
Liiketoiminnan nettorahavirta ennen rahoituseriä ja veroja	-299.1	-2,902.0
	-238.0	-20.7
<b>Liiketoiminnan nettorahavirta (A)</b>	<b>-537.1</b>	<b>-2,922.7</b>
<b>INVESTOINTIEN RAHAVIRRAT:</b>		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin käyttöomaisuushyödykkeisiin	-2,160.9	-1,199.5
Investoinnit käyttöoikeusomaisuuseriin	47.8	-107.7
<b>Investointien nettorahavirta (B)</b>	<b>-2,113.1</b>	<b>-1,307.2</b>
<b>RAHOITUKSEN RAHAVIRRAT:</b>		
Osakeanti maksua vastaan	4,071.8	13.2
Lyhytaikaisten lainojen nostot ja maksut	1,596.8	403.2
Pitkäaikaisten lainojen nostot ja maksut	-742.1	1,566.0
Vuokrasopimusvelkojen lisäykset ja maksut	-45.1	108.4
Korkotuotot ja -kulut	-2.8	-0.7
<b>Rahoituksen nettorahavirta (C)</b>	<b>4,878.6</b>	<b>2,090.1</b>
<b>Rahavarojen muutos (A + B + C) lisäys (+) / vähennys (-)</b>	<b>2,228.4</b>	<b>-2,139.8</b>
Rahavarat tilikauden alussa	1,597.5	3,737.3
<b>Rahavarat tilikauden lopussa</b>	<b>3,825.8</b>	<b>1,597.5</b>



# TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT

## 1. Tilinpäätöksen laadinnassa käytetyt yleiset laskentaperiaatteet

### 1.1. Yrityksen tiedot

Nitro Games Oyj (jäljempänä 'Nitro Games' tai 'Yhtiö') on suomalainen mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Yhtiöllä on kokemusta pelien kehittämisestä globaaleille pelimarkkinoille. Yrityksen pääkonttori sijaitsee Kotkassa, ja sillä on myös toimisto Helsingissä. Yhtiö oli ensimmäinen suomalainen mobiilipeliyhtiö, joka listattiin ruotsalaiselle Nasdaq First North Growth markkinapaikalle Tukholmaan 16.6.2017.

### 1.2 Tilinpäätöksen laatimisperusta

Nitro Gamesin tilinpäätös on laadittu Euroopan unionissa hyväksytyjen kansainvälisten tilinpäätösstandardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti ja sitä laadittaessa on noudatettu 31.12.2023 voimassa olevia IAS- ja IFRS-standardeja sekä niistä annettuja SIC- ja IFRIC-tulkintoja. Tilinpäätöksen liitetiedot ovat myös suomalaisten, IFRS-säännöksiä täydentävien kirjanpito- ja yhteisöläinsäädännön vaatimusten mukaiset.

Nitro Games julkaisee ensimmäisen IFRS-standardien mukaisesti laaditun tilinpäätöksensä 31.12.2023 päättyneeltä tilikaudelta ja vertailutiedot 31.12.2022 päättyneeltä tilikaudelta. Tässä tilinpäätöksessä yhtiö soveltaa IFRS 1 Ensimmäinen IFRS-standardien käyttöönottostandardia, ja IFRS-standardeihin siirtymispäivä on 1.1.2022. Aiemmin yhtiö on soveltanut suomalaista tilinpäätösnormistoa (Finnish Accounting Standards, FAS). IFRS-standardien käyttöönottoa kuvataan liitetiedossa 2. IFRS-standardien ensimmäinen käyttöönotto.

Nitro Games on kasvuyritys. Nitro Gamesin listautumisen jälkeen Nasdaq Stockholmin First North Growth Market Sweden -markkinapaikalle kesäkuussa 2017, Nitro Gamesilla on ollut riittävät taloudelliset resurssit jatkaakseen toimintaansa, ja resurssien odotetaan olevan riittävät myös lähitulevaisuudessa. Tilinpäätös on laadittu jatkuvuuden periaatetta noudattaen.

Tässä osiossa käsitellään yleisiä periaatteita, jotka koskevat tilinpäätöstä kokonaisuutena. Ne asiat, jotka koskevat tiettyä tilinpäätöksen komponenttia, on sisällytetty asiaankuuluvaan liitetietoon sekä kuvaukset johdon harkintoja, arvioita ja oletuksia.

Tilinpäätös on laadittu alkuperäisiin hankintamenoihin perustuen, jollei laatimisperiaatteissa ole muuta mainittu

Tilinpäätöksen luvut on esitetty euroina, joka on yhtiön toiminta- ja esittämisvaluutta. Kaikki esitetyt luvut on pyöristetty, joten yksittäisten lukujen summa voi poiketa esitetystä kokonaisluvusta.

#### **Ulkomaan rahan määraisten erien muuntaminen**

Tilinpäätös esitetään euroina, joka on yhtiön toimintavaluutta ja Nitro Gamesin raportointivaluutta. Yhtiön operatiivinen liiketoiminta tapahtuu pääasiassa Suomessa.

Ulkomaanrahan määräiset tapahtumat muunnetaan toimintavaluutoiksi tapahtumapäivän valuuttakursseilla. Valuuttakurssivoitot ja -tappiot, jotka syntyvät liiketoimiin liittyvistä maksuista sekä monetaaristen varojen ja velkojen muuntamisesta ulkomaanrahan määräisiksi raportointikauden päättymispäivän kurssiin, kirjataan tulosvaikutteisesti.

Lainoihin liittyvät kurssivoitot ja -tappiot esitetään tuloslaskelman rahoitustuottoissa ja -kuluissa. Kaikki muut kurssivoitot ja -tappiot esitetään tuloslaskelmassa liiketoiminnan muissa tuotoissa ja liiketoiminnan muissa kuluissa nettomääräisesti.

### 1.3 Uudet ja uudistetut standardit ja tulkinnat

Yrityksellä ei ole tiedossa vielä ei voimassa olevia standardeja, joilla odotetaan olevan olennainen vaikutus yrityksen meneillään olevalla tai tulevilla raportointikausilla ja ennakoitavissa oleviin tuleviin liiketoimiin.

### 1.4 Merkittävimmät johdon arvioihin ja harkintaan perustuvat ratkaisut

IFRS:n mukaisen tilinpäätöksen laadinta edellyttää johdolta tietyiltä osin arvioiden ja olettamusten tekemistä sekä harkintaa tilinpäätöksen laatimisperiaatteita sovellettaessa. Nämä vaikuttavat julkaistavien tase-erien arvoon, ehdollisten varojen ja velkojen esittämiseen sekä tilikauden tuottoihin ja kuluihin. Lopulliset toteumat saattavat poiketa tehdyistä arvioista.

Arvioita ja tehtyjä ratkaisuja arvioidaan jatkuvasti ja ne perustuvat Nitro Gamesin johdon aikaisempaan kokemukseen ja muihin tekijöihin, mukaan lukien odotukset tulevista tapahtumista, joiden uskotaan olevan riittävän todennäköisiä. Epävarmuus näistä arvioista voisi johtaa lopputulokseen, joka vaatii olennaisen oikaisun varojen tai velkojen kirjanpitoarvoihin.

Alla olevassa taulukossa on esitetty alueita, joissa johdon arviot ja harkintaa vaativat ratkaisut ovat kaikkein merkittävimmissä roolissa Nitro Gamesin tuloksen ja taloudellisen aseman kannalta. Lisäksi on esitetty liitetietojen numerot, joista löytää lisää tietoa näistä alueista ja niihin liittyvistä arvioista.

Aihe		Liitetieto
Tuottojen kirjaaminen	3.1	Liikevaihto ja liiketoiminta-alue
Osakeperusteiset maksut ja kannustinjärjestelmät	3.4	Osakeperusteiset maksut
Vuokrasopimusten vuokra-ajan ja lisäluoton koron määrittäminen	4.1	Käyttöoikeusomaisuuserät
Varauksien määrittäminen	4.5	Varaukset
Aineettomien käyttöomaisuusvarojen arvot ja taloudelliset vaikutusajat	5.2	Aineettomat hyödykkeet
Liikearvon arvonalentumistestaus	5.2	Aineettomat hyödykkeet

## 2. Ensimmäinen IFRS-standardien käyttöönotto

### 2.1 IFRS-vaikutus: Siirtymän vaikutukset ja sovelletut helpotukset

#### IFRS-standardien käyttöönotto ja sen vaikutukset

Nitro Games julkaisee ensimmäisen IFRS:n mukaisesti laaditun tilinpäätöksensä 31.12.2023 päättyneeltä raportointikaudelta. Seuraavassa on esitetty IFRS:n käyttöönoton vaikutukset suomalaisen tilinpäätösstandardin (FAS) mukaisesti laadittuun tuloslaskelmaan raportointikausilta 1.1.–31.12.2022 ja 1.1.–31.12.2023 sekä taseeseen 1.1.2022, 31.12.2022 ja 31.12.2023.

Tässä tilinpäätöksessä Nitro Games on soveltanut IFRS 1 Ensimmäinen IFRS-standardien käyttöönottostandardia ja siirtymäpäivä IFRS-standardeihin on 1.1.2022. Aiemmin Nitro Games on soveltanut suomalaista tilinpäätösnormistoa (FAS) tilinpäätöksessään.

Yhtiön tuloslaskelmassa ja taseessa esitetään merkittävimmät oikaisut paikallisten kirjanpitosäännösten mukaisesti laadittuun tilinpäätökseen. Lisäksi Nitro Games on soveltanut IFRS 1 Ensimmäinen IFRS-standardien käyttöönotto-standardin helpotuksia, jotka on kuvattu alla. Siirtymävaiheessa tehdyt IFRS-oikaisut on kuvattu alla olevissa taulukoissa ja vastaavissa selityksissä.

Laaja tuloslaskelma 1.1.–31.12.2022

Euro	Viite	FAS	IAS 38 Aineettomat hyödykkeet	IFRS 16 vuokra- sopimukset	IFRS 2 Osakeperusteiset maksut	Vieraan pääoman aktivoituidut menot	IAS 23 Vieraan pääoman aktivoituidut menot	IFRS 9/IAS 32 Vaihtovelka- kirjalainat	IAS 20 Julkiset tuet	IFRS siirtymisen vaikutukset	IFRS
<b>Liikevaihto</b>	<b>3.1</b>	<b>7,247,921</b>									<b>7,247,921</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	3.2	11,841									11,841
Valmistus omaan käyttöön		699,462	-699,462							-699,462	0
Materiaalit ja palvelut	3.3	-4,760,797	511,844							511,844	-4,248,953
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	3.4	-3,759,959	183,751		-238,241					-54,490	-3,814,449
Poistot ja arvonalentumiset	3.6	-772,361		-45,865			-3,210			-49,076	-821,437
Muut liiketoiminnan kulut	3.5	-2,050,218	3,867	50,155						54,022	-1,996,195
<b>Liikevoitto</b>		<b>-3,384,109</b>		<b>4,290</b>	<b>-238,241</b>		<b>-3,210</b>			<b>-237,161</b>	<b>-3,621,271</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	6.2	-21,358		-4,290			16,052	-28,300	-48,385	-64,923	-86,281
<b>Voitto ennen veroja</b>		<b>-3,405,468</b>			<b>-238,241</b>		<b>12,842</b>	<b>-28,300</b>	<b>-48,385</b>	<b>-302,084</b>	<b>-3,707,552</b>
<b>Tilikauden voitto/tappio</b>		<b>-3,405,468</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-238,241</b>		<b>12,842</b>	<b>-28,300</b>	<b>-48,385</b>	<b>-302,084</b>	<b>-3,707,552</b>
<b>Muut laajan tuloksen erät</b>		<b>0</b>								<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Tilikauden laaja tulos yhteensä</b>		<b>-3,405,468</b>								<b>-302,084</b>	<b>-3,707,552</b>

Laaja tuloslaskelma 1.1.–31.12.2023

Euro	Viite	FAS	IAS 38 Aineettomat hyödykkeet	IFRS 16 vuokra- sopimukset	IFRS 2 Osakeperusteiset maksut	Vieraan pääoman aktivoituidut menot	IAS 23 Vieraan pääoman aktivoituidut menot	IAS 12 Laskennalliset verosaamiset tappioista	IFRS 9/IAS 32 Vaihtovelka- kirjalainat	IAS 20 Julkiset tuet	IFRS siirtymisen vaikutukset	IFRS
<b>Liikevaihto</b>	<b>3.1</b>	<b>8,841,552</b>										<b>8,841,552</b>
Liiketoiminnan muut tuotot	3.2	5,721										5,721
Valmistus omaan käyttöön		1,160,946	-1,160,946								-1,160,946	0
Materiaalit ja palvelut	3.3	-5,190,588	724,812								724,812	-4,465,776
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	3.4	-3,858,844	406,042		-116,453						289,589	-3,569,255
Poistot ja arvonalentumiset	3.6	-1,237,006		-60,419			-10,859				-71,278	-1,308,284
Muut liiketoiminnan kulut	3.5	-2,628,728	30,092	69,830							99,922	-2,528,806
<b>Liikevoitto</b>		<b>-2,906,945</b>		<b>9,411</b>	<b>-116,453</b>		<b>-10,859</b>				<b>-117,901</b>	<b>-3,024,846</b>
Rahoitustuotot ja -kulut	6.2	-242,679		-9,411			20,711		-111,596	-60,773	-161,069	-403,748
Voitto ennen veroja		-3,149,625			-116,453		9,852		-111,596	-60,773	-278,970	-3,428,595
Tuloverot	7	0						145,464			145,464	145,464
<b>Tilikauden voitto/tappio</b>		<b>-3,149,625</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-116,453</b>		<b>9,852</b>	<b>145,464</b>	<b>-111,596</b>	<b>-60,773</b>	<b>-133,506</b>	<b>-3,283,131</b>
<b>Muut laajan tuloksen erät</b>		<b>0</b>									<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Tilikauden laaja tulos</b>		<b>-3,149,625</b>									<b>-133,506</b>	<b>-3,283,131</b>

## Tase 01.01.2022

Euro	Viite	FAS	IFRS 16 vuokrasopimukset	IFRS 2 Osake- perusteiset maksut	IAS 23 Vieraan pääoman aktivoidut menot	IFRS siirtymisen vaikutukset	IFRS
<b>VARAT</b>							
<b>Pitkäaikaiset varat</b>		<b>2,865,165</b>	<b>63,390</b>		<b>12,842</b>	<b>76,232</b>	<b>2,941,397</b>
Aineettomat hyödykkeet	5.1	2,754,144			12,842	12,842	2,766,986
Käyttöoikeusomaisuuserät	4.1		63,390			63,390	63,390
Pitkäaikaiset saamiset	4.2	111,021					111,021
Lyhytaikaiset varat		4,158,296					4,158,296
Myyntisaamiset	4.2	217,951					217,951
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	4.2	203,056					203,056
Rahavarat	4.3	3,737,288					3,737,288
<b>Varat yhteensä</b>		<b>7,023,461</b>	<b>63,390</b>		<b>12,842</b>	<b>76,232</b>	<b>7,099,693</b>

## OMA PÄÄOMA JA VELAT

<b>Oma pääoma</b>							
Osakepääoma	6.1	80,000					80,000
Rahastot	6.1	26,102,389	3	151,187		151,190	26,253,579
Kertyneet voittovarot	6.1	-19,392,930	-1,248			-1,248	-19,394,178
Tilikauden voitto	6.1	-2,889,532		-151,187	12,842	-138,345	-3,027,877
<b>Oma pääoma</b>		<b>3,899,927</b>	<b>-1,245</b>	<b>0</b>	<b>12,842</b>	<b>11,597</b>	<b>3,911,524</b>

## Velat

<b>Pitkäaikaiset velat</b>		<b>2,137,983</b>	<b>46,535</b>			<b>46,535</b>	<b>2,184,518</b>
Korolliset velat	6.3	1,690,604					1,690,604
Ostovelat	4.4	447,380					447,380
Vuokrasopimusvelat	4.1	0	46,535			46,535	46,535
<b>Lyhytaikaiset velat</b>		<b>985,551</b>	<b>18,100</b>			<b>18,100</b>	<b>1,003,651</b>
Ostovelat	4.4	474,539					474,539
Korolliset velat	4.4	33,333					33,333
Vuokrasopimusvelat	4.4	0	18,100			18,100	18,100
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	4.4	56,926					56,926
Siirtovelat	4.4	420,752					420,752
<b>Velat yhteensä</b>		<b>3,123,534</b>	<b>64,635</b>			<b>64,635</b>	<b>3,188,169</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>		<b>7,023,461</b>	<b>63,390</b>	<b>0</b>	<b>12,842</b>	<b>76,232</b>	<b>7,099,693</b>

## Tase 31.12.2022

Euro	Viite	FAS	IFRS 16 vuokrasopimukset	IFRS 2 Osake- perusteiset maksut	IAS 23 Vieraan pääoman aktivoidut menot	IFRS 9/IAS 32 Vaihtovelka- kirjalainat	IAS 20 Julkiset tuot	IFRS siirtymisen vaikutukset	IFRS
<b>VARAT</b>									
<b>Pitkäaikaiset varat</b>		<b>5,453,767</b>	<b>171,111</b>		<b>25,492</b>			<b>196,603</b>	<b>5,650,370</b>
Aineettomat hyödykkeet	5.1	5,381,246			25,492			25,492	5,406,738
Käyttöoikeusomaisuuserät	4.1		171,111					171,111	171,111
Pitkäaikaiset saamiset	4.2	72,521							72,521
Lyhytaikaiset varat		2,498,185							2,498,185
Myyntisaamiset	4.2	594,840							594,840
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	4.2	305,872							305,872
Rahavarat	4.3	1,597,472							1,597,472
<b>Varat yhteensä</b>		<b>7,951,952</b>	<b>171,111</b>		<b>25,492</b>			<b>196,603</b>	<b>8,148,555</b>

## OMA PÄÄOMA JA VELAT

<b>Oma pääoma</b>									
Osakepääoma	6.1	80,000							80,000
Rahastot	6.1	26,115,604		389,428		220,000		609,428	26,725,032
Kertyneet voittovarot	6.1	-22,282,462	-1,916	-151,187	12,650		48,385	-92,068	-22,374,530
Tilikauden voitto	6.1	-3,405,468		-238,241	12,842	-28,300	-48,385	-302,084	-3,707,552
<b>Oma pääoma</b>		<b>507,674</b>	<b>-1,916</b>	<b>0</b>	<b>25,492</b>	<b>191,700</b>	<b>0</b>	<b>215,276</b>	<b>722,950</b>

## VELAT

<b>Pitkäaikaiset velat</b>		<b>4,096,106</b>	<b>138,422</b>			<b>-191,700</b>		<b>-53,278</b>	<b>4,042,828</b>
Korolliset velat	6.3	1,256,841							1,256,841
Ehdollinen velka	4.4	2,000,000				-191,700		-191,700	1,808,300
Ostovelat	4.4	839,265							839,265
<b>Vuokrasopimusvelat</b>	<b>4.1</b>	<b>0</b>	<b>138,422</b>					<b>138,422</b>	<b>138,422</b>
Lyhytaikaiset velat		3,348,171	34,605					34,605	3,382,776
Ostovelat	4.4	2,218,253							2,218,253
Korolliset velat	4.4	436,540							436,540
Vuokrasopimusvelat	4.4	0	34,605					34,605	34,605
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	4.4	81,638							81,638
Siirtovelat	4.4	611,739							611,739
<b>Velat yhteensä</b>		<b>7,444,278</b>	<b>173,027</b>			<b>-191,700</b>		<b>-18,673</b>	<b>7,425,605</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>		<b>7,951,952</b>	<b>171,111</b>	<b>0</b>	<b>25,492</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>196,603</b>	<b>8,148,555</b>



## Tase 31.12.2023

Euro	Viite	FAS	IFRS 16 vuokra- sopimukset	IFRS 2 Osake- perusteiset maksut	Vieraan pääoman aktivoitunut menot	IAS 23	IAS 12 Laskennalliset verosaamiset tappioista	IFRS 9/IAS 32 Vaihtovelka- kirjalainat	IAS 20 Julkiset tuet	IFRS siirtymisen vaikutukset	IFRS
<b>VARAT</b>											
<b>Pitkäaikaiset varat</b>		<b>5,335,207</b>	<b>123,312</b>		<b>35,542</b>		<b>145,464</b>			<b>304,318</b>	5,639,525
Aineettomat hyödykkeet	5.1	5,305,186			35,542					35,542	5,340,728
Käyttöoikeusomaisuuserät	4.1	0	123,312							123,312	123,312
Pitkäaikaiset saamiset	4.2	30,021									30,021
Laskennalliset verosaamiset	7	0					145,464			145,464	145,464
<b>Lyhytaikaiset varat</b>		<b>5,025,515</b>									<b>5,025,515</b>
Myyntisaamiset	4.2	712,873									712,873
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	4.2	486,813									486,813
Rahavarat	4.3	3,825,829									3,825,829
<b>Varat yhteensä</b>		<b>10,360,722</b>	<b>123,312</b>		<b>35,542</b>		<b>145,464</b>			<b>304,318</b>	<b>10,665,040</b>
<b>OMA PÄÄOMA JA VELAT</b>											
<b>Oma pääoma</b>											
Osakepääoma	6.1	80,000									80,000
Rahastot	6.1	30,187,387		505,881				220,000		725,881	30,913,268
Kertyneet voittovarot	6.1	-25,687,929	-4,582	-389,428	25,690			-28,300	60,773	-335,847	-26,023,777
Tilikauden voitto	6.1	-3,149,625		-116,453	9,852		145,464	-111,596	-60,773	-133,506	-3,283,131
<b>Oma pääoma</b>		<b>1,429,833</b>	<b>-4,582</b>	<b>0</b>	<b>35,542</b>		<b>145,464</b>	<b>80,104</b>	<b>0</b>	<b>256,528</b>	<b>1,686,361</b>
<b>VELAT</b>											
<b>Pitkäaikaiset velat</b>		<b>2,011,398</b>	<b>70,342</b>							<b>70,342</b>	<b>2,081,740</b>
Korolliset velat	6.3	1,708,301									1,708,301
Ostovelat	4.4	3,097									3,097
Vuokrasopimusvelat	4.4		70,342							70,342	70,342
Sopimusveloitteet	4.5. 3.1	300,000									300,000
<b>Lyhytaikaiset velat</b>		<b>6,919,491</b>	<b>57,552</b>					<b>-80,104</b>		<b>-22,552</b>	<b>6,896,939</b>
Ostovelat	4.4	1,921,909									1,921,909
Korolliset velat	4.4	839,747									839,747
Ehdollinen velka	4.4	2,000,000						-80,104		-80,104	1,919,896
Vuokrasopimusvelat	<b>4.4</b>		<b>57,552</b>							<b>57,552</b>	57,552
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	4.4	75,614									75,614
Sopimusveloitteet	4.5. 3.1	1,450,000									1,450,000
Siirtovelat	4.4	632,221									632,221
<b>Velat yhteensä</b>		<b>8,930,889</b>	<b>127,894</b>					<b>-80,104</b>		<b>47,790</b>	<b>8,978,679</b>
<b>Oma pääoma ja velat yhteensä</b>		<b>10,360,722</b>	<b>123,312</b>		<b>35,542</b>		<b>145,464</b>	<b>0</b>		<b>304,318</b>	<b>10,665,040</b>

## **Yhteenveto IFRS:n käyttöönoton vaikutuksista Nitro Gamesin tuloslaskelmaan ja muihin laajan tuloksen eriin ja taseeseen**

### **2.1 Aineettomat hyödykkeet**

Vieraan pääoman menot: Nitro Games kirjasi FAS-tilinpäätöksessään kaikki vieraan pääoman kulut kuluksi. IFRS-tilinpäätöksessä vieraan pääoman menot on aktivoitava IAS 32:n mukaisesti sellaisen omaisuuserän hankintamenoon, jonka valmistuminen vaatii huomattavan ajan, kun ne täyttävät aktivoinnin ehdot. IFRS-siirtymässä Nitro Games aktivoi vieraan pääoman menot kehitysprojekteihin, mikäli kehitysvaihe ylitti 12 kuukautta. Vuoden 2023 tuloslaskelmassa korkokuluja aktivoitiin aineettomiin hyödykkeisiin 20.7 tuhatta euroa. Vastaavat luvut olivat 16.0 tuhatta euroa vuonna 2022.

### **2.2 IFRS16 – Vuokrasopimukset**

Nitro Games kirjasi FAS-tilinpäätöksessään leasingmaksut kuluksi sillä tilikaudella, johon ne liittyivät. Nitro Games otti käyttöön IFRS 16 Vuokrasopimukset -standardin täysin takautuvasti siten, että käyttöoikeusomaisuuserät ja vuokrasopimusvelat määritetään vuokrasopimuksen alkamispäivästä alkaen. Nitro Gamesin vuokrasopimukset koskevat pääasiassa IT-laitteita, kuten palvelimia ja tietokoneita.

FAS-tilinpäätöksessä Nitro Games on kirjannut vuokrasopimukseen liittyvät kulut liiketoiminnan muihin kuluihin samansuuruisina erinä vuokra-ajan aikana. Käyttöomaisuushyödyke on esitetty liitetiedoissa taseen ulkopuolisina erinä. Nitro Gamesin tulee kirjata IFRS-tilinpäätöksessään IFRS 16:n periaatteita noudattaen jokaisesta vuokrasopimuksesta käyttöoikeusomaisuus ja vuokravastuu. IFRS 16:n poikkeusten vuoksi näitä eriä ei tarvitse kirjata lyhytaikaisista vuokrasopimuksista ja vähäarvoisista vuokrasopimuksista. Tuloslaskelmaan on kirjattu poistot käyttöoikeusomaisuudesta ja korkokulut vuokravastuista.

Nitro Games on IFRS-siirtymän yhteydessä soveltanut IFRS 1:n sallimaa helpotusta leasingvastuun ja käyttöoikeusomaisuuden arvoon siirtymäpäivänä. Käyttöoikeusomaisuus ja sitä vastaava vuokravelka kirjataan tulevien vuokramaksujen diskontattuun arvoon. Leasingvelat on laskettu diskonttaamalla maksamattomat leasingmaksut nykyarvoon. Diskonttauksessa on käytetty vuokrasopimuksen alkamispäivän lisälainakorkoa. Käyttöoikeusvarat on laskettu ennakkovuokramaksuilla oikaistujen tai kertyneillä leasingmaksuilla oikaistujen vuokravelkojen summana, jonka perustana olevat erät on kirjattu taseeseen välittömästi ennen 1.1.2022.

Avaavassa 1.1.2022 taseessa IFRS-oikaisut sisältävät 63.4 tuhannen euron lisäyksen käyttöoikeusomaisuuteen. Vastaavasti pitkäaikaisiin vuokravelkoihin kirjattiin lisäys 46.5 tuhatta euroa ja lyhytaikaisiin vuokravelkoihin 18.1 tuhatta euroa.

Taseeseen 31.12.2022 kirjattiin käyttöoikeusvaroihin lisäys 171.1 tuhatta euroa. Lisäksi pitkäaikaisiin vuokravelkoihin lisättiin 138.4 tuhatta euroa ja lyhytaikaisiin vuokravelkoihin 34.6 tuhatta euroa. Taseessa 31.12.2023 IFRS-oikaisut lisäsivät käyttöoikeusomaisuutta 123.3 tuhatta euroa sekä pitkäaikaisia vuokravelkoja 70.3 tuhatta euroa ja lyhytaikaisia vuokrasopimuksia 57.6 tuhatta euroa. velat.

1.1.–31.12.2022 tuloslaskelman IFRS-oikaisuitten takia poistot kasvoivat 45.9 tuhatta euroa ja rahoituskulut 4.3 tuhatta euroa, lisäksi liiketoiminnan muut kulut pienenevät 50.2 tuhatta euroa. Samalla periaatteella 1.1.–31.12.2023 tuloslaskelmassa poistot kasvoivat 60.4 tuhatta euroa, rahoituskulut kasvoivat 9.4 tuhatta euroa ja liiketoiminnan muut kulut laskivat 69.8 tuhatta euroa.

Vuokrasopimusten kirjaamisessa tehtiin myös esitystapamuutos. Nitro Gamesin tilinpäätöksessä, joka on luotu paikallisen tilinpäätösnormiston mukaisesti, vuokrattu omaisuus on käsitelty taseen ulkopuolisina operatiivisena leasingsopimuksena. Nitro Gamesin IFRS:n mukaisessa tilinpäätöksessä käyttöoikeusvarat ja -velat on esitetty omina tase-erinä.

Nitro Games ei kirjannut taseeseen lyhytaikaisia vuokrasopimuksia (vuokrasopimus, jonka vuokra-aika on alkamispäivänä enintään 12 kuukautta) eikä vuokrasopimuksia, joiden kohde-etuuden arvo on vähäinen (jokainen omaisuuserä, jonka arvo uutena on noin 5 tuhatta euroa tai vähemmän). Nitro Games kirjaa näihin leasingsopimukseen liittyvät vuokramaksut kuluksi tasaerinä vuokra-ajan kuluessa liiketoiminnan muihin kuluihin.

## 2.3 IFRS 2 – Osakeperusteiset maksut

Nitro Gamesilla on henkilöstölleen ja muille avainhenkilöilleen optio-ohjelmia ja niihin liittyvät maksut suoritetaan oman pääoman ehtoisilla instrumenteilla. FAS-tilinpäätöksessä optio-ohjelmia ei ollut kirjattu tulosvaikutteisesti. IFRS-tilinpäätöksessä järjestelyt on käsitelty IFRS 2:n mukaisina osakkeina maksettavina järjestelyinä. Myönnetyt palkkiot arvostetaan käypään arvoon myöntämispäivänä ja kirjataan työsuhde-etuuksista aiheutuvaksi kuluksi oikeuden syntymisajanjakson aikana vastaavalla kirjauksella omaan pääomaan. Jokaisena raportointipäivänä Nitro Gamesin osakepohjaisista kannustinjärjestelmistä odotettavissa olevien osakkeiden lukumäärää tarkistetaan. Osana tätä arviointia otetaan huomioon Nitro Gamesin ennustetun suorituskyvyn muutokset, suunnitelmiin osallistuvan henkilöstön odotettu vaihtuvuus ja muut ansaittavien osakkeiden määrään vaikuttavat tiedot.

Mahdolliset alkuperäisten arvioiden oikaisu kirjataan tulosvaikutteisesti ja vastaava oikaisu tehdään omaan pääomaan. Aiemman FAS:n mukaan Nitro Games ei kirjannut osakeperusteisia maksuja kuluksi. Vuonna 2023 tuloslaskelma lisäsi työsuhde-etuuskuluihin 116.5 tuhatta euroa. Vastaavat luvut olivat 238.2 tuhatta euroa vuonna 2022.

IFRS 2 Osakeperusteiset maksut edellyttää, että osakeoptiot arvostetaan myöntämispäivän käypään arvoon ja kirjataan kuluksi oikeuden syntymisajanjakson aikana. Omaan pääomaan tehdään vastakirjaus, joten osakesaldo ei muutu. Tästä johtuva työsuhde-etuuskulujen muutos 31.12.2023 päättyneellä tilikaudella oli lisäystä 116.5 tuhatta euroa ja 31.12.2022 päättyneellä tilikaudella, lisäystä oli 238.2 tuhatta euroa. FAS:n mukaan osakkeen merkintähinta on kirjattu yhtiön sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Osakeannissa myönnetystä alennuksesta henkilöstön ja muiden avainhenkilöiden saama etu on ollut kirjattu kuluksi FAS:n tuloslaskelmaan. IFRS:n mukaan saadut maksut on kirjattu kuluksi oikeuden syntymisajalle ja omaan pääomaan on tehty vastakirjaus. Yhtiö ei myöntänyt uusia optio-ohjelmia 30.9.2023 päättyneiden yhdeksän kuukauden aikana. Tänä aikana jo hyväksytyjen optio-ohjelmien puitteissa myönnettiin 222,000 optio-oikeutta. Näihin optioihin liittyen kirjattu kulu 31.12.2023 päättyneellä tilikaudella oli 54.5 tuhatta euroa.

Hallitus hyväksyi kaksi uutta optio-ohjelmaa (2023A ja 2023B) vuoden 2023 neljännen vuosineljänneksen aikana. Yhtiö myönsi lokakuussa 2,243,192 optiota ohjelman 2023A (enimmäismäärä 2,243,192 optiota) ja 3,000 optiota ohjelman 2023B (enimmäismäärä 249 244 optiota). Kaikki 2,246,192 myönnettyä optiota merkittiin lokakuussa 2023. Optio-ohjelmiin 2023A ja 2023B liittyvä kulu oli 21.4 euroa vuoden 2023 viimeisellä neljänneksellä.

Hallitus päätti kokouksessaan 17.10.2023 mitätöidä kaikki yhtiön hallussa olevat jakamattomat optio-oikeudet. Mitätöidyt optio-oikeudet liittyivät 1/2019, 2/2020 ja 1/2022 optio-ohjelmiin. Mitätöityjä optio-oikeuksia oli yhteensä 83,078 kappaletta.

## 2.4 Liikevaihdon tuloutus:

IFRS sisältää 5-vaiheisen tuloutusmallin. Tuotot kirjataan ajan kuluessa tai suoritusveloitteen tasolla. Ensin analysoidaan, täyttyvätkö ajan mittaan tuloutuksen kirjaamiskriteerit, ja jos ei, tulot kirjataan tietynä ajankohtana. Kaikki omajulkaisutoiminnasta kertyneet Nitro Gamesin tuotot kirjataan tällä hetkellä tietynä ajankohtana. Palveluliiketoiminta-alue sisältää yli 12 kuukauden mittaisia asiakassopimuksia. Näihin sopimukseen sisältyy usein ennakkomaksuja. Ennakkomaksut kirjataan taseeseen sopimusveloitteina ja tuotot kirjataan ajan kuluessa, kun ajan mittaan tuloutuksen kirjaamiskriteerit täyttyvät. Tuotot kirjataan, kun suoritusvelvoite on täytetty. Tuloutusmenetelmä oli sama kuin aikaisemmin käytetyn suomalaisen tilinpäätösnormisto FAS mukainen. Näin ollen FAS:sta IFRS:ään siirtymisen yhteydessä tuloutettuihin tuloihin ei tehty oikaisuja. Nitro Gamesilla ei ollut IFRS-siirtymäpäivänä 1.1.2022 keskeneräisiä asiakassopimuksia, joten oikaisua ei kirjattu 1.1.2022. Tilikauden päättyessä 31.12.2023 ennakkomaksuja oli 1,750 tuhatta euroa. Vuonna 2023 saadut ennakkomaksut tuloutetaan ajan myötä vuosina 2024 ja 2025.

## 2.5 Rahoitusvarat ja -velat

**2.5.1** Efektiivisen koron menetelmä: Aikaisemmin Nitro Games mittasi rahoitusvelkojaan niiden nimellisarvoihin. Nitro Games otti IFRS siirtymän myötä käyttöön efektiivisen koron menetelmän (EIR), joka alensi lainan alkuperäistä arvoa transaktiokulujen määrällä. Transaktiokustannusten poistot kulujen rahoittamiseksi lisäsivät rahoituskustannuksia. Siirtymäkauden ja sitä seuraavina tilikausina ei ollut olennaisia aktivoitavia transaktiomenoja.

**2.5.2** Vaihtovelkakirjalaina: Nitro Games nosti 2 miljoonan euron korottoman vaihtovelkakirjalainan syyskuussa 2022 Nordisk Games A/S:ltä. Vaihtovelkakirjalaina on FAS:n mukaan kirjattu tilinpäätöksessä nimellisarvoon. IFRS:ssä vaihtovelkakirjalaina on kirjattu käypään arvoon tulosvaikutteisesti. Instrumentti on taseessa luokiteltu yhdistelmärahoitusinstrumentiksi. Instrumentti on jaettu lainaosaan ja oman pääoman ehtoiseen osaan. Laina arvostetaan jaksotettuun hankintamenuun ja optio-osa kirjataan omaan pääomaan. Vaikutus omaan pääomaan kirjauspäivänä oli oman pääoman lisäys 220 tuhatta euroa 31.12.2022 päättyneellä tilikaudella. Oman pääoman ehtoinen osuus jaksotetaan tulosvaikutteisesti laina-ajan kuluessa.

Vaihtovelkakirjalainan laskennallinen korkokulu kirjataan korkokuluksi IAS 32:n ja IFRS 9:n mukaisesti. Vaikutus päättyneellä kaudella 31.12.2023 on korkokulujen lisäys 111.6 tuhatta euroa. Vaikutus tilikaudella 2022 oli 28.3 tuhannen euron korkokulujen nousu.

**2.5.3** Valtion takaamat lainat markkinakorkoa alhaisemmalla korolla. Nitro Games sai valtion vakuudettoman lainajärjestelyn. Laina, maksimimäärältään 1,635 tuhatta euroa, laina-aika seitsemän vuotta, jossa korko oli markkinakorkoa alhaisempi. Laina myönnettiin tiettyä tutkimus- ja kehityshanketta varten. Myönnetty laina voi olla enintään 50 % hankkeen kokonaiskustannuksista. Laina lyhennetään vuosittaisissa erissä siten, että ensimmäiset kolme vuotta ovat lyhennysvapaita.

Yhtenä lainaehtona on lainan mahdollinen takaisinmaksu aina 100 %:iin asti lainan määrästä, mikäli hanke epäonnistuu. Lainan nostoihin ja mahdolliseen takaisinmaksuun liittyvien ei-ennalta määriteltyjen kassavirtojen epävarmuuden vuoksi laina arvostetaan kirjanpidossa nimellisarvoon muutettuna nostoilla ja lyhennyksillä. Laina on nyt nostettu kokonaisuudessaan ja lainasaldon käypä arvo 31.12.2023 on 1,613 tuhatta euroa. Ensimmäinen lyhennys 403 tuhatta euroa on 29.4.2023, Lainaa maksetaan vuosittaisilla lyhennyksillä, kunnes laina on kokonaan maksettu 29.4.2026. Yhtiö on käsitellyt markkinaa alemman korko-osan valtionavustuksena (laskennallinen korkotuki). Summa on laskettu lainan nimelliskoron (1 %) ja yhtiön vaihtoehtoisen rahoituskulun (4 %) erotuksena. Tämän perusteella korkotuki on 3 %. Tämä korkotuki lasketaan jäljellä olevasta lainasaldosta ja kirjataan korkokuluksi tulosvaikutteisesti, ja vastakirjaus kirjataan kertyneisiin voittovaroihin omaan pääomaan, jolloin vuotuinen korkokulu vastaa 4% korkotasoa.

Toinen saman ehtoinen laina on myönnetty maaliskuussa 2023 enimmäisarvoltaan 1,528,000 euroa. Ensimmäinen nosto 458 tuhatta euroa tehtiin 31.3.2023. Toinen 430 tuhannen euron nosto tehtiin kolmannella vuosineljänneksellä. Saldo on 888 tuhatta euroa 31.12.2023. Jäljelle jäävä rahoitus otetaan käyttöön vuosina 2023–2025 hankkeen edistymisraporttien mukaan.

Kahden lainan yhteenlaskettu saldo 31.12.2023 on 2,501 tuhatta euroa ja kokonaiskorkokulut päättyneeltä tilikaudelta 31.12.2023 on 82.6 tuhatta euroa, josta 60.8 tuhatta euroa on laskennallista korkotukea, joka ei aiheuta kassavirtaa. Vastaavat luvut tilikaudelta 2022 olivat 64.5 tuhatta euroa kokonaiskorkoa ja 48.4 tuhatta korkotukea. Laskennallinen korkotuki ei aiheuta kassavirtaa tällä hetkellä eikä tulevaisuudessa. Näin ollen lainojen hoidosta maksettu korko on 21.8 tuhatta euroa päättyneellä tilikaudella 31.12.2023 ja 16.1 tuhatta vuonna 2022.

#### **2.5.4 Siltalaina**

Yhtiö varmisti osakeannin yhteydessä 23,0 miljoonan Ruotsin kruunun siltalainan ("Siltalaina"), joka maksetaan takaisin kokonaisuudessaan käteisenä osakeannin tuotoilla tai kuitataan uusilla osakeannin osakkeilla.

Laina nostettiin huhtikuussa 2023 ja sen kirjanpitoarvo oli 1,948,244 euroa 30.6.2023. Laina on kirjattu kirjanpidossa yhtiön toimintavaluutassa, euroissa, käyttäen tilinpäätöspäivän 30.6.2023 tilinpäätöskurssia. Korko on 10 %, joka katsotaan vastaavan markkinakorkoa. Pääoma ja korot maksettiin takaisin kokonaisuudessaan vuoden 2023 kolmannella neljänneksellä.

## **2.6 Aktivoidut kehityskulut**

Aktivoidut pelien kehityskulut (IAS 38), jotka on kirjattu FAS:n mukaisessa tilinpäätöksessä "Valmistus omaan käyttöön", siirretään nyt vähennykseksi "Materiaalit ja palvelut" sekä "Työsuhde-etuuksista aiheutuviin kuluihin" ja "Liiketoiminnan muihin kuluihin". Summat ovat eritelty FAS:n ja IFRS:n välisissä siltalaskelmissa.

## 2.7 Laskennalliset verot

Laskennalliset verot: IFRS-oikaisuihin kirjattiin soveltuvin osin laskennallisia veroja. Laskennallinen verosaaminen on kirjattu vähennyskelpoisista väliaikaisista eroista vain siihen määrään asti, kun on todennäköistä, että tulevaisuudessa syntyy verotettavaa tuloa. Laskennalliset verosaamiset ja -velat on kuitattu siltä osin kuin ne liittyvät samaan veroviranomaiseen, ja Nitro Games:illa on lainvoimainen oikeus kuitata tilikauden verotettavaan tuloon perustuvaa verovelkaa. Yhtiö kirjasi 145.5 tuhannen euron laskennallisen verosaamisen tulosvaikutteisesti 31.3.2023 päättyneellä ensimmäisellä neljänneksellä. Laskennallinen verosaaminen arvioitiin uudelleen toisen vuosineljänneksen lopussa. Oikaisua ei katsottu tarpeelliseksi, joten saldo on edelleen 145.5 tuhatta euroa 31.12.2023.

## 3 Liiketoiminnan tulos

Nitro Games on mobiilipelien kehittäjä ja julkaisija. Yhtiö keskittyy korkealaatuisten mobiilipelien tuottamiseen. Nitro Games on erikoistunut ampumapelien kategoriaan. Yhtiö tarjoaa myös pelien kehitys- ja julkaisupalveluja valituille asiakkaille.

### 3.1 Liikevaihto ja raportoitavat liiketoiminta-alueet

Nitro Gamesin pääasiallinen tulonlähde tulee pelituotteiden kehitys- ja julkaisemisesta. Toiminta on jaettu kahteen liiketoiminta-alueeseen: Peliliiketoiminta; mobiilipelien kehittämiseen ja julkaisemiseen kansainväliseen jakeluun sekä Palveluliiketoiminta; pelikehityksen ja -julkaisun osaamisen myyntiin palveluna kansainvälisille peliyhtiöille.

Merkittävä osa Yhtiön liikevaihdosta on tullut aiemmin Palveluliiketoiminta-alueen asiakkailta, joiden osuus liikevaihdosta vuonna 2022 oli 93 %, useilla maantieteellisillä alueilla maailmanlaajuisesti. Viime aikoina Yhtiö on julkaissut useita menestyneitä pelejä, ja Peliliiketoiminnan osuus on kasvanut yli 28 %:iin Yhtiön kokonaisliikevaihdosta. Yhtiön myynti tulee useilta maantieteellisiltä alueilta, ja suurimmat markkinat ovat Pohjois-Amerikka, EU ja Iso-Britannia.

#### Liikevaihto

Yhtiö soveltaa tuottojen kirjaamiseen IFRS 15:n mukaista viisivaiheista tuloutusmallia. IFRS 15:n tavoitteena on antaa tilinpäätöksen käyttäjille tietoa asiakkassopimuksista aiheutuvista tuottojen ja kassavirtojen riskeistä, ajoituksesta ja epävarmuudesta.

IFRS 15:n mukainen tuloutus perustuu määräysvallan siirtoon. Tuotot kirjataan, kun suoritusvelvoite on täytetty siirtämällä määräysvalta luvattuun tavaraan tai palveluun asiakkaalle. Määräysvallan siirto voi tapahtua yhdessä ajankohtana tai ajan kuluessa. Tuotot kirjataan määrään, johon yhtiö odottaa olevansa oikeutettu suoritusvelvoitteiden siirtoa vastaan.

#### Myyntituotot asiakkassopimuksista

Myyntituotot asiakkaiden kanssa tehdyistä sopimuksista ovat tavanomaista myyntiä liiketoiminnasta ja tuloutetaan, kun asiakas saa määräysvallan luvattuun palveluun, esim. palveluvaatimus on täytetty. Termiä "bruttovaraukset" käytetään alan standardinomaisena terminologiana kuvaamaan toimijoiden ostokäyttäytymistä tietyllä ajanjaksolla, mutta se ei täytä IFRS 15:n vaatimuksia tulouttamiselle. Bruttovaraukset perustuvat pelaajan tietynä ajanjaksona ostamaan virtuaaliseen valuuttaan ja hyödykkeisiin sekä mainosten näyttämiseen saamaan vastikkeeseen. Liikevaihto kirjataan yhtiön tuloslaskelmaan.

Nitro Games tuottaa tuloja ensisijaisesti virtuaalituotteiden myynnistä käyttäjille (In Application Purchases, IAP). Nitro Games tuottaa tuloja myös pelin sisäisestä mainonnasta (Ad Sales, ADS) ja yhteiskehitysmyyntistä. Nitro Games saa suurimman osan liikevaihdostaan asiakkailta Pohjois-Amerikassa, Isossa-Britanniassa ja Euroopassa.

#### Tulot päätulovirroista; Pelit palveluna

Pelit palveluna viittaavat liiketoimintamalliin, jossa Yrityksen pelit ovat asiakkaiden ladattavissa ilmaiseksi digitaalisissa sovelluskaupoissa, ja pelaaja voi parantaa omaa kokemustaan katsomalla mainoksia tai ostamalla peliin Yhtiön virtuaalisia tuotteita. Vastineeksi Yhtiö ylläpitää palvelua ja kehittää peliä edelleen tuomalla peliin uutta sisältöä. Palvelun ylläpito on jatkuvaa, Yhtiön pelit ovat pysyneet sovelluskaupoissa vuosia.

### 1. Peliliiketoiminta: Sovellusostokset digitaalisista liikkeistä

Nitro Gamesin asiakkaat (pelin käyttäjät) voivat ostaa virtuaalisia kohteita parantaakseen ja laajentaakseen pelikokemustaan. Nitro Games myy tuotteitaan digitaalisten kauppapaikkojen kautta: kuten Apple App Store ja Google Play Store.

Mobiilipeleissä voi tehdä kahdenlaisia ostoksia: virtuaalisia kulutus- ja kestotuotteita. Kulutustuotteet hyödyttävät käyttäjää välittömästi, ja pelaaja saa niiden tuoman edun heti käyttöönsä. Kestohyödykkeet kestävät koko käyttäjän elinkaaren ja ovat yleensä kulutustavaraa kalliimpia. Tällä hetkellä Nitro Games tarjoaa vain kulutustarvikkeita.

Kulutustavaroita voi ostaa suoraan tai välillisesti virtuaalivaluutan avulla. Virtuaalivaluutta voidaan lunastaa vain virtuaalisiin tuotteisiin, eikä sitä voi nostaa. Yhdessä pelissä ostettua virtuaalista valuuttaa ei voi käyttää toisessa pelissä.

### 2. Peliliiketoiminta: Mainosmyynti

Mainostulot syntyvät näyttämällä mainoksia pelin aikana. Mainosten välittäjä maksaa Nitro Gamesille erillisessä sopimuksessa määrätyn hinnan.

### 3. Palveluliiketoiminta: Pelikehitys- ja julkaisusopimuksen tuotot

Nitro Games luokittelee palveluliiketoimintatuloiksi tulot muista kuin sovelluksen sisäisistä ostoista ja mainonnasta. Tähän luokkaan kuuluvat tulot ovat esimerkiksi pelien kehitys- ja julkaisusopimusten myynti ulkopuolisille kumppaneille.

#### Liikevaihdon erittely

Nitro Gamesin pääasiallinen tulonlähde tulee pelituotteiden julkaisemisesta. Toiminta jakautuu kahteen liiketoiminta-alueeseen: Peliliiketoiminta; mobiilipelien kehittämiseen ja julkaisemiseen kansainväliseen jakeluun sekä Palveluliiketoiminta; osaamisen myyntiin palveluna kansainvälisille peliyhtiöille.

Liikevaihto liiketoiminnoista	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
Peliliiketoiminta	1,971,950	524,524
Palveluliiketoiminta	6,869,603	6,732,398
	<b>8,841,553</b>	<b>7,256,922</b>

#### Liikevaihto markkina-alueittain

Liikevaihdon maantieteellinen jakautuminen esitetään asiakkaiden sijainnin mukaan. Kaikki yllä esitetyt tuotot on kirjattu tiettyä ajankohtana.

Liikevaihto markkina-alueittain	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
EU	1,632,017	273,311
Pohjois-Amerikka	5,461,253	3,023,016
Iso-Britania	1,597,388	3,407,766
Muut	150,895	543,829
	<b>8,841,553</b>	<b>7,247,922</b>

#### Laskentaperiaatteet: Liikevaihdon tuloutus

Nitro Games soveltaa viisivaiheista mallia asiakassopimuksista johtuvan liikevaihdon tuloutukseen. Yhtiölle syntyy asiakassopimuksia pelaajien, mainosvälittäjien sekä yhteiskehittelyn myynnin

**1. Sopimuksen tunnistetiedot.** Nitro Games ei tunnista pelin lataamista sovelluskaupasta IFRS:n mukaisena asiakassopimuksen luomisena asiakkaan kanssa. Transaktiosta puuttuu kaupallinen elementti johtuen liiketoimintamallista, jossa pelin lataus on ilmainen. Asiakassopimuksen tunnistetaan muodostuvan hetkellä, jolloin asiakas tekee vapaaehtoisen ostopäätöksen pelin sisällä. Asiakkaan kanssa tehdyssä sopimuksessa saatava vastike voi sisältää kiinteitä määriä, muuttuvia määriä tai molempia. Mainosmyynnissä asiakassopimus

muodostuu mainosvälittäjän ja Nitro Gamesin välille, sillä vastikkeen mainoksesta maksaa mainoksen välittäjä. Palveluliiketoiminnassa asiakassopimus muodostuu Nitro Gamesin ja sopimuksen toisen osapuolen välille.

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

**3. Transaktiohintaa.** Transaktiohintaa määritellään vastikkeena, jonka pelaaja maksaa sovelluksessa virtuaalivaluutasta, tai virtuaalituotteista ja muista elementeistä, vähennettyinä tiettyjen kolmansien osapuolten puolesta kerätyillä maksuilla (esimerkiksi myynnin verot).

**4. Transaktiohinnan kohdistus suoritevelvoitteille.** Pelit palveluna -liiketoimintamallissa maksettua kauppahintaa kohden tunnustetaan yksi suoritevelvoite, joka on palvelun ylläpito. Tämä suoritevelvoite täytetään sillä hetkellä, kun asiakas ottaa tuotteen käyttöön ja maksaa tuotteen digitaalisella kauppapaikalla.

**5. Liikevaihdon tuloutus.** Sovelluskaupat maksavat kauden bruttomyyntin kuukausittain. Nitro Games tulouttaa liikevaihdon suoritevelvoitteen täyttämisen yhteydessä siirtäessään luvattua tuotteen tai palvelun (eli omaisuuserän) asiakkaalle. Omaisuuserä katsotaan siirretyksi, kun asiakas saa määräysvallan kyseiseen omaisuuserään tai sitä mukaan, kun asiakas vastaanottaa palvelua. Sitä mukaan, kun suoritevelvoite täyttyy (heti tai ajan myötä), Nitro Games tulouttaa kyseisen suoritevelvoitteen transaktiohinnan määrän. Kulutustuotteiden myynnissä suoritevelvoite täyttyy ostohetkellä ja Nitro Games tulouttaa kulutustuotteet heti.

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

Palveluliiketoiminnan myynnin tuloutus perustuu sopimukseen ja niiden perusteella saatavien tuottojen suoriteperusteiseen jaksottamiseen.

Asiakassopimuksista aiheutuvat menot jaksotetaan tuotettuja palveluita vastaaviksi kuluiksi systemaattisella perusteella yhdenmukaisesti sen kanssa, kuinka palveluja, joihin nämä omaisuuserät liittyvät, luovutetaan asiakkaalle. Näihin sisältyvät sovelluskauppojen komissiot (myyntituloihin pohjautuvat rojalit sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuvat rojalit lisenssihaltijoille), sekä tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojalit teknologiakumppanille).

### **Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: liikevaihdon tuloutuksen ajankohta**

Liikevaihdon tulouttaminen edellyttää johdon harkintaa myyntituloerien luokittelussa kestotuotteiksi. Kestotuotteiden tunnistamiseen analysoidaan ja harkitaan jokaisen yksittäisen pelin ekonomiaa sekä asiakkaiden (maksavien käyttäjien) virtuaalivaluutan ja kestotuotteiden käyttöä. Tällä hetkellä Nitro Games tarjoaa vain kulutustarvikkeita Peliliiketoiminta-alueella. Palveluliiketoiminta-alueella liiketoimintasopimukset voivat ulottua pidemmälle ajalle ja asiakkailta voidaan pyytää ennakkomaksuja. Tilinpäätöstä laadittaessa johdon on tehtävä arvioita, mille ajanjaksolle tuloja kohdistetaan. Ennakkomaksut kirjataan sopimusvelvoitteiksi ja tuloutus perustuu suoriteperusteiseen tuloutukseen. Pelien olosuhteissa ja suorituskyvyissä voi tapahtua muutoksia, jotka voivat vaikuttaa liikevaihdon määrään. Tällaisia tapahtumia ovat esimerkiksi vakavat tekniset ongelmatilanteet, joissa pelaajan pääsy peliin on hetkellisesti estetty. Myös tilanteet kuten vallitseva pandemia, tai muut tilanteet joissa käyttäjän mahdollisuutta liikkua vapaasti on rajoitettu, voivat vaikuttaa lokaatiopohjaiseen peliin.

### 3.2 Liiketoiminnan muut tuotot

Liiketoiminnan muut tuotot sisältävät muut kuin varsinaisesta myynnistä saadut tuotot, kuten vuokratuotot ja julkiset avustukset. Julkiset avustukset, jotka on saatu korvaukseksi aiheutuneista kuluista, tuloutetaan samalla kaudella kuin kulut kirjataan kuluksi.

Liiketoiminnan muut tuotot	2023	2022
Vuokratuotot	5,721	7,641
Muut tulot	0	4,200
	<b>5,721</b>	<b>11,841</b>

### 3.3 Materiaali ja palvelut

Yhtiö panostaa vahvasti kehitystoimintaan, jossa painopistealueina ovat pelituotteiden, analytiikan, teknologian ja julkaisuprosessien kehittäminen. Yhtiön kehityskulut koostuivat henkilöstökuluista ja ostetuista ulkopuolisista palveluista.

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

Materiaalit ja palvelut	2023	2022
Aineet ja tarvikkeet		
Käyttäjähankinta	2,292,752	927,945
Muut kustannukset	2,173,024	3,321,007
	<b>4,465,775</b>	<b>4,248,952</b>

### 3.4 Henkilöstö

#### 3.4.1 Työsuhde-etuuksista aiheutuvat veloitteet

Työsuhde-etuuksiin sisältyvät lyhytaikaiset työsuhde- etuudet, irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet sekä työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet. Lyhytaikaiset työsuhde-etuudet sisältävät mm. palkat ja luontaisedut, vuosilomat ja bonukset. Yhtiöllä on myös useita optio-ohjelmia, joiden kulut kirjataan henkilöstökuluina osakeperusteisten maksujen käsittelyperiaatteiden mukaisesti. Edellä mainitut etuudet luokitellaan maksupohjaisiin ja etuusperusteisiin etuuksiin. Yhtiöllä ei ole etuusperusteisia eläkejärjestelyitä. Irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet tarkoittavat etuuksia, jotka syntyvät irtisanomisesta eivätkä työsuorituksesta. Työsuhteen päättymisen jälkeiset etuudet koostuvat työsuhteen jälkeen maksettavista etuuksista esim. terveydenhoidosta.

#### Laadintaperiaatteet: työsuhde-etuudet

Lyhytaikaisista työsuhde-etuuksista syntyneet velat kirjataan muihin velkoihin ja ne arvostetaan määrään, jota odotetaan maksettavan, kun velat suoritetaan. Yhtiöllä on käytössä maksuperusteinen eläkejärjestelmä, jossa se maksaa kiinteitä maksuja erilliseen rahastoon ilman lakisääteisiä tai tosiasiallisia veloitteita maksaa lisämaksuja, jos rahastolla ei ole riittävästi varoja maksaa kaikille työntekijöille etuuksia, joita tälle on kertynyt nykyisen tai aikaisempien työsuhteiden aikana. Maksuperusteisen järjestelmän maksut kirjataan suoraan tuloslaskelmaan sinä vuonna, kun ne on maksettu.

Henkilöstökulut	2023	2022	Muutos %
Tilikauden aikaiset palkat ja palkkiot	3,186,545	3,091,651	3.1
Henkilöstösivukulut	672,299	668,308	
Osakeperusteiset optio-ohjelmat	116,453	238,241	
Aktivoitu tuotekehityskuluihin	-406,042	-183,751	
<b>Henkilöstökulut yhteensä</b>	<b>3,569,255</b>	<b>3,814,449</b>	<b>-6.4</b>



### 3.4.2 Henkilöstön määrä

	2023	2022	Muutos %
Henkilöstön määrä keskimäärin	49	51	-3.9
Henkilöstön määrä kauden lopussa	48	58	-17.2

### 3.4.3 Osakeperusteiset maksut

Osakeperusteiset maksut Nitro Gamesilla on viisi osakeperusteista kannustinohjelmaa: optio-ohjelma 1/2019, optio-ohjelma 2/2020, optio-ohjelma 1/2022, optio-ohjelma 2023A, ja optio-ohjelma 2023B

#### Laadintaperiaatteet

Nitro Gamesilla on useita optio-ohjelmia. Ohjelmat sisältävät ehtoja, jotka edellyttävät optio-oikeuden haltijan olevan työsuhteessa yhtiössä tietyn ajan (palveluehto).

Ei-markkinaperusteisia oikeuden syntymisehtoja ei oteta huomioon määritettäessä option käypää arvoa myöntämispäivänä. Palveluehdot otetaan huomioon jokaisena raportointipäivänä ansaittavien palkintojen määrän arvioimiseksi, ja kustannuksia mukautetaan vastaavasti. Kulut heijastavat lopulta niitä palkintoja, jotka lopulta myönnetään.

Optiot arvostetaan käypään arvoon niiden myöntämispäivänä ja kulut kirjataan kuluksi työsuhde-etuksiin ja kertyneet tappiot tasaerissä oikeuden syntymisajalle.

Käypä arvo myöntämispäivänä on määritetty Black-Scholes-menetelmällä. Syötteenä käytetyt erilaiset oletukset ovat yhtiön osakkeen spot-hinta myöntämispäivänä, optioiden merkintähinta, ansaintajakso, riskitön korko ja yhtiön osakkeen volatilitiiteetti.

Optio-oikeuksia käytettäessä osakemerkinnöistä saadut varat kirjataan järjestelyn ehtojen mukaisesti sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon transaktiomenoilla oikaistuna.

Nitro Gamesin henkilökunta sekä avainhenkilöt ovat oikeutettuja osakeperusteiseen palkitsemiseen, jolloin he tarjoavat palveluja vastikkeena oman pääoman ehtoista instrumenteista (oman pääoman ehtoiset liiketoimet). Oman pääoman ehtoisten liiketoimien arvo määräytyy myöntöhetken käyvän arvon perusteella, joka määritetään Black-Scholes -hinnoittelumallin perusteella. Liiketoimen käypä arvo jaksotetaan henkilöstökuluksi palvelun ansaintajaksolle ja vastaava määrä kirjataan oman pääoman lisäykseksi voittovaroihin. Kertyneet kulut, jotka oman pääoman ehtoisten liiketoimien arvoon raportointihetken mennessä syntyneet, heijastavat ansaintajakson täyttymistä sekä Yhtiön arviota lopulta ansaittavien oman pääoman ehtoisten instrumenttien määrästä.

Tuloslaskelmaan kirjattava kulu kertoo raportointikaudella tapahtuneista oman pääoman ehtoisten instrumenttien kertyneiden kulujen muutoksesta. Option palveluehtoja ei oteta huomioon, kun määritetään liiketoimen myöntöpäivän käypää arvoa, mutta Yhtiö arvioi vuosittain ansaintaehtojen täyttymisen todennäköisyyttä ja huomioi tämän arviossaan lopulta ansaittavien oman pääoman ehtoisten instrumenttien määrästä. Osakeperusteisista maksuista, joiden ansaintaehdot eivät täyty, ei kirjata yhtiölle kuluja. Mikäli optio-ohjelmien ehtoja muutetaan, yhtiö kirjaa alkuperäisestä ohjelmasta kuluksi vähintään alkuperäisen ohjelman myöntöhetken käyvän arvon. Mahdollinen lisäkulu, joka arvostetaan ohjelman ehtojen muutoshetkellä, kirjataan osakeperusteisten maksujen käyvän arvon lisäykseksi ja kirjataan kuluksi edun ansaintajakson mukaan. Mikäli optio-oikeudet perutaan yhtiön tai vastapuolen toimesta, kuluksi kirjaamaton käypä arvo kirjataan välittömästi tilikauden tuloslaskelmaan kuluksi.

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: osakeperusteiset maksut

Nitro Games käyttää osakeperusteisten maksujen arvostukseen Black-Scholes -hinnoittelumallia. Kaikki laskennassa käytetyt parametrit on esitelty alla olevassa taulukossa. Nitro Gamesin osakkeiden käyvän arvon ennen listautumisantia määritteli riippumaton toimija.

## Optio-ohjelmat

Nitro Games on perustanut optio-ohjelmia kannustinohjelmiksi yhtiön henkilöstölle, mukaan lukien yhtiön henkilöstölle ja muille avainhenkilöille. Optio-oikeuksien antamisen tarkoituksena on sitoa optio-oikeuksien haltijat yhtiön taloudelliseen kasvuun ja yhtiön arvonkehitykseen sekä luoda yhtiön ja optio-oikeuksien haltijoiden välille pitkäaikainen suhde, josta on hyötyä sekä yhtiölle, taloudellisesti ja toiminnallisesti.

Optio-ohjelmien mukaan merkintäoikeutta voidaan käyttää vain, jos optio-oikeuden haltija on merkintä hetkellä työ- tai toimisuhteessa yhtiöön. Optio-ohjelmiin sisältyy myös työ- tai toimisuhteen jatkumiseen liittyvä ehto, jonka mukaan optio-oikeuden haltijat menettävät oikeutensa optioihin, jos he irtisanovat työ- tai toimisuhteensa. Jos yhtiö irtisanoo optio-oikeuden haltijan suhteen, optio-oikeuden haltijalla on oikeus pitää itselleen syntyneet optiot ja optiot, jotka syntyvät seuraavan oikeuden syntymistapahtuman aikana.

### Voimassa olevat optio-ohjelmat

	Enimmäismäärä	Muutokset 2022 tilikauden aikana					Muutokset 2023 tilikauden aikana			
		Optioiden määrä 1.1.2022	Myönnetty	Menetetty	Merkitty	Rauennut	Optioiden määrä 31.12.2022	Optioiden määrä 1.1.2023	Myönnetty	Optioiden määrä 31.12.2023
1/2017	231,000	231,000				231,000				
1/2018	76,868	76,868				76,868				
1/2019	73,132	22,000				22,000	22,000		22,000	
2/2019	153,000	132,500				132,500				
2/2019	0									
2/2020	1,057,018	1,016,218	49,000	10,646	9,500	1,045,072	1,045,072		1,045,072	
1/2022	355,000		133,000	20,000		113,000	113,000	222,000	335,000	
2023A	2,243,192							2,243,192	2,243,192	
2023B	249,244							3,000	3,000	
<b>Optiot yhteensä</b>	<b>4,438,454</b>	<b>1,478,586</b>	<b>182,000</b>	<b>30,646</b>	<b>9,500</b>	<b>363,500</b>	<b>1,256,940</b>	<b>1,180,072</b>	<b>2,468,192</b>	<b>3,648,264</b>

### Optio ohjelmat 31.12.2023

	1/2018	1/2019	2/2020	1/2022	2023A	2023B
Enimmäismäärä	76,868	73,132	1,057,018	355,000	2,243,192	249,244
Ulkonaolevien optioiden määrä	76,868	22,000	1,045,072	335,000	2,243,192	3,000
Merkintahinta €/osake	7,24	7,24	15,SEK	VWAP30	6,SEK	SVWAP30+10%
Merkitsemisaika päättyy	31.12.22	31.12.23	31.12.23	31.12.27	12.6.28	27.6.28
Optio-oikeuksiin oikeutettujen henkilöiden määrä	50	10	54	12	45	1

### Johdon omistus ja optio-oikeudet

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

	31.12.2023			31.12.2022		
	Osakkeet	% osuus	Optiot	Osakkeet	% osuus	Optiot
Hallitus	584,555	2.3 %	0	293,540	2.3 %	0
Toimitusjohtaja ja johto *	690,976	2.8 %	2,874,681	487,196	3.8 %	1,076,590
Tiimi	36,821	0.1 %	668,109	21,160	1.7 %	180,350
<b>Yhteensä</b>	<b>1,312,352</b>	<b>5.3 %</b>	<b>3,542,790</b>	<b>801,896</b>		<b>1,256,940</b>
Osakkeiden kokonaismäärä	24,924,364			12,903,102		
Annettujen Optio-oikeuksien määrä	3,648,264			1,256,940		

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

### Keskeiset harkintaan perustuvat arviot, joita on käytetty käyvän arvon määrittämisessä

Optio-oikeuksien käypä arvo määritetään niiden myöntämispäivänä. Käypä arvo määritetään Black-Scholes -optiohinnoittelumallilla. Odotettu volatiliteetti perustuu Yhtiön saatavilla olevaan historialliseen volatiliteettiin. Vaihtoehtoisena lainanottokuluna yhtiön käyttötarkoitukset ovat riskittömän koron sijasta 12 kuukauden euribor +3,5 %.

Yhtiö arvioi jokaisena raportointipäivänä myönnettävien palkkioiden määrän ja kulukustannuksia tarkistetaan vastaavasti.

Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot: osakeperusteiset maksut

Nitro Games käyttää osakeperusteisten maksujen arvostukseen Black-Scholes -hinnoittelumallia. Kaikki laskennassa käytetyt parametrit on esitelty alla olevassa taulukossa. Nitro Gamesin osakkeiden käyvän arvon ennen listautumisantia määritteli riippumaton toimija.

### Optio-ohjelmien arvonmäärittäminen

EUR	31.12.2023		31.12.2022		31.12.2021	31.12.2020
Optio-ohjelma	2023	2022	2022	2020	2020	2020
Hinnoittelumalli	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes	Black-Scholes
Optioiden käypä arvo kauden aikana	€0.06	€0.35-0.56	€0.37-0.69	€0.16-0.95	€0.06-2.04	€0.17-0.27
<b>Käytetyt parametrit:</b>						
Odotettu volatiliteetti	90 %	90 %	90 %	90 %	90 %	90 %
Osakkeiden hinta arvostuspäivänä	€0.18-0.25	€0.89-1.20	€1.01-1.72	€1.02-2.18	€1.30-3.43	€1.09-1.28
Osakkeen painoitettu keskihinta kauden aikana	€0.25	€1.14	€1.33	€1.44	€2.82	€1.10
Merkintähinta	€0.25-€0.52	€1.03-€1.17	€1.28-€1.89	€1.36-€1.44	€1.45-€1.50	€1.44-€1.47
Odotettu osinko	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Riskitön korko	4.00 %	4.00 %	4.00 %	4.00 %	4.00 %	4.00 %

## 3.5 Muut toimintakulut

### Laadintaperiaatteet

Liiketoiminnan muut kulut sisältävät kulut, kuten toimitila-, IT- ja tietoliikenne-, hallinto-, ylläpito- sekä markkinointi- ja viestintäkulut. Lisäksi lyhytaikaisiksi vuokrasopimuksiksi luokitelluista vuokrasopimuksista tai vähäarvoisiksi luokitelluista leasing-omaisuudesta tuloslaskelmaan kirjatut leasingmaksut sisältyvät liiketoiminnan muihin kuluihin. Liiketoiminnan muihin kuluihin sisältyy myös aineettomien hyödykkeiden luovutuksista syntyneet tappiot.

### Liiketoiminnan muut kulut

EUR	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
Vapaaehtoiset henkilöstökustannukset	96,643	102,949
ATK Laitteet ja ohjelmistot	506,882	525,710
HR kustannukset	128,256	223,873
Matkakustannukset	226,885	189,478
Toimitilakustannukset	178,979	171,221
Pörssikustannukset	150,227	159,574
Myynnin luottotappiot	34,274	34,594
Laki- ja konsultointipalvelut	526,981	476,069
Rahoituskustannukset	617,888	0
Muut liiketoiminnan kulut	161,712	166,722
Kirjattu aktivoituihin tuotekehitykustannuksiin	-99,922	-54,023
	2,528,805	1,996,167

### Tilitarkastajien palkkiot

EUR	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
Tilitarkastus	16,393	15,874
Muut palvelut	4,547	5,695
	20,940	21,569

### 3.6 Poistot ja arvonalentumiset

#### Laadintaperiaatteet

Poistot kirjataan kuluksi tuloslaskelmaan tasaerinä aineettomien hyödykkeiden arvioidun taloudellisen vaikutusajan kuluessa. Käyttöoikeusomaisuus poistetaan vuokra-ajan kuluessa.

Poistot ja arvonalentumiset	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
Aineettomat oikeudet	435,523	210,523
Kehitysmenot	812,342	565,048
Käyttöoikeusomaisuuserät	60,419	45,866
	<b>1,308,284</b>	<b>821,437</b>

#### Suunnitelman mukaiset poistojen perusteet

Kehitysmenot	5 vuotta	Tasapoisto
Käyttöoikeusomaisuuserät	3-5 vuotta	Tasapoisto
Aineettomat oikeudet	3-10 vuotta	Poistot alkavat kun taloudellinen hyödyntämisaika alkaa

### 3.7 Osakekohtaiset tulot

#### Laadintaperiaatteet

Laimentamaton osakekohtainen tulos lasketaan jakamalla yhtiön osakkeenomistajille kuuluva tilikauden voitto tilikauden aikana ulkona olevien osakkeiden lukumäärän painotetulla keskiarvolla, lukuun ottamatta Nitro Gamesin hallussa olevia omia osakkeita.

Laimennusvaikutuksella oikaistu osakekohtainen tulos lasketaan oikaisemalla osakkeiden keskimääräistä painotettua lukumäärää laimentamalla kaikki mahdollisesti laimentavat osakkeet, kuten osakeoptiot ja vaihtovelkakirjalainaosakkeet. Tämä muuttaa ulkona olevien osakkeiden lukumäärän painotettua keskiarvoa.

Osakekohtaisen tuloksen laskeminen	2023	2022
Tilikauden tulos /tappio (EUR tuhatta)	-3,283.1	-3,707.6
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin kaudella	17,440,052	12,900,123
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin, laimennettu	17,440,052	12,900,123
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa	24,924,364	12,903,102
Optio-oikeuksien määrä	3,648,264	1,256,940
Erityisten oikeuksien määrä	2,000,139	1,113,586
Oma pääoma/osake (EUR)	0.07	0.06
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton, EUR	-0.19	-0.29
Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu, EUR	-0.19	-0.29

## 4. Liiketoiminnan varat ja velat

### 4.1 Käyttöoikeusomaisuuserät

IFRS 16 Vuokrasopimukset vaatii vuokralle ottajia kirjaamaan kaikki vuokrasopimukset taseeseen. Tämä tehdään kirjaamalla käyttöoikeusomaisuus ja vuokravastuu kunkin sopimuksen alkaessa. Näiden arvot perustuvat tulevien vuokramaksujen nykyarvoon. Vuokratustannusten kirjaamisen sijaan tuloslaskelmaan kirjataan poistot käyttöoikeusomaisuudesta ja korkokulut leasingvastuista.

Yhtiö vuokraa pääasiassa it-laitteita. Yhtiö ei ole tunnistanut palvelusopimuksia, joiden perusteella olisi yksilöitävissä olevia omaisuuseriä, jotka tulisi kirjata erikseen IFRS 16:n mukaisesti.

#### Laadintaperiaatteet

Jokaisesta sopimuksesta sovittaessa yhtiö arvioi, onko kyseessä vuokrasopimus vai sisältääkö se vuokrasopimuksen. Tämä arvio on tehty IFRS 16:n mukaisesti sen perusteella, siirretäänkö sopimuksella oikeus määrätä tunnistetun omaisuuserän käyttöön määräajaksi vastiketta vastaan. Jokaisesta tunnistetusta vuokrasopimuksesta, jossa se toimii vuokralaisena, Yhtiö kirjaa käyttöoikeusomaisuuden ja sitä vastaavan vuokravastuun vuokrasopimuksen alkaessa. Aloitusajankohta määritellään hetkeksi, jolloin vuokrattu omaisuus on yhtiön käytettävissä.

Leasingvastuun arvostus tehdään sopimuksen alkaessa diskonttaamalla tulevat vuokramaksut nykyarvoon. Näissä palkkioissa on huomioitu kiinteät palkkiot, muuttuvat indeksiin tai korkoon perustuvat palkkiot, jäännösarvotakaukukset, jotka Yhtiön odotetaanmaksavan, sekä osto-option toteutushinta, jos on kohtuullisen todennäköistä, että yhtiö tulee hyödyntämään option.

Erilaiset vuokrasopimuksen irtisanomisesta johtuvat sakkomaksut huomioidaan arvioinnissa vain, jos vuokra-aikaa arvioitaessa on huomioitu irtisanomismahdollisuuden käyttö.

IFRS 16:n mukaan vuokravelan ja käyttöoikeusomaisuuden arvostuksessa käytettävä diskonttaus korko on vuokrasopimuksen sisäinen korko. Usein tätä korkoa ei kuitenkaan ole vuokralle ottajalle helppo määritellä, jolloin vuokralle ottaja saa käyttää sen sijaan Yhtiön lisälainakorkoa. Lisälainakorko määritellään koroksi, joka Yhtiön olisi maksettava, jos se lainaisi vastaavaksi ajaksi ja samanlaisin vakuuksin rahat, jotka tarvitaan käyttöoikeusomaisuuden arvoa vastaavan omaisuuden hankkimiseen. vastaavassa taloudellisessa ympäristössä. Vuokrasopimuksen alkamisen jälkeen leasingvelka mitataan lisäämällä leasingvelan korkokulut ja vähentämällä sitä suoritetuilla leasingmaksuilla. Vuokravelan määrä on arvioitava uudelleen, jos tulevaisuudessa leasingmaksuissa tapahtuu muutoksia, jotka johtuvat esimerkiksi indeksin muutoksista, sopimukseen sisältyvien optioiden käytön uudelleenarvioinnista tai muista vuokramuutoksista.

Käyttöoikeusvarat arvostetaan hankintamenuun, joka määräytyy alkuperäisen vuokravastuun, ennakoon maksettujen vuokrien, alkuvaiheen välittömien kustannusten ja kunnostuskustannusten summana. Käyttöoikeusomaisuuden poistot tehdään tasapoistoina hyödykkeen taloudellisen vaikutusajan tai sitä lyhyemmän vuokra-ajan kuluessa. Jos Yhtiö on kohtuullisen varma siitä, että sopimukseen sisältyvä osto-optio tullaan käyttämään ja osto-option toteutusmäärä sisällytetään vuokravelan arvostukseen, poistoaikana on käytettävä hyödykkeen taloudellista vaikutusaikaa.

Yhtiö kirjaa tuloslaskelmaan vuokravastuun korkokulut ja käyttöoikeusomaisuuden poistot. Rahavirtalaskelmassa yhtiö esittää leasingmaksujen koron osuuden liiketoiminnan rahavirtoina. Vuokramaksujen pääosa on esitetty rahoituksen rahavirtoina. Lyhytaikaisiin ja vähäarvoisiin vuokrasopimuksiin liittyvät maksut sekä muuttuvat leasingmaksut, joita ei oteta huomioon vuokravelan arvostuksessa, esitetään liiketoiminnan rahavirroissa. Yhtiöllä ei ole toimintaa vuokranantajana.

## Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot

### Sovelletut helpotukset

Yhtiö on soveltanut IFRS 16:n antamia poikkeuksia, joiden mukaan lyhytaikaisten ja vähäarvoisten vuokrasopimusten kirjaaminen taseeseen ei ole pakollista. Lyhytaikaisen vuokrasopimuksen vuokra-aika on enintään 12 kuukautta. Tällaisiin vuokrasopimuksiin liittyvät vuokramaksut kirjataan kuluksi tasaerinä muihin kuluihin. Lisäksi yhtiö ei sovelle IFRS 16 -standardia aineettomiin hyödykkeisiin.

### Vuokra-ajan määrittely

Vuokra-aika on ajanjakso, jonka aikana vuokrasopimusta ei voida irtisanoa, mukaan lukien mahdollisen jatko-option kattamat kaudet, jos Yhtiö on kohtuullisen varma, että optiota käytetään. Irtisanomisooption kattamat ajanjaksot sisältyvät myös, jos Yhtiö on kohtuullisen varma siitä, että kyseistä optiota ei käytetä. Yhtiö ottaa huomioon kaikki tekijät ja olosuhteet, jotka luovat taloudellisen kannustimen käyttää jatko-optiota ja olla käyttämättä irtisanoutumisoikeutta. Johto arvioi vuokra-ajan uudelleen, jos merkittäviä tapahtumia tapahtuu tai olosuhteet muuttuvat. Myös toistaiseksi voimassa olevien vuokrasopimusten vuokra-aika määrytyy edellä kuvattujen periaatteiden mukaisesti. Jokaisen tällaisen vuokrasopimuksen vuokra-aika perustuu johdon arvioon olosuhteista ja mahdollisten taloudellisten kannustimien olemassaolosta.

### Lisäluoton koron määrittäminen

Yhtiön vuokrasopimusten sisäinen korko ei ole helposti määritettävissä, minkä vuoksi Yhtiö käyttää leasingmaksujen diskonttaamiseen lisälainakorkoa. Lisälainakorolla voi olla erittäin merkittävä vaikutus leasingvastuiden arvostukseen. Lisälainakoron määrittämisen perustana yhtiö käyttää rahoituslaitosten kanssa sovittuja lainakorkoja ja IFRS 16:n vaatimuksia noudattaen varmistetaan, että käytetty korko kuvastaa vuokrasopimuksen alkamispäivää, vuokra-aikaa, vuokrattua omaisuutta ja toimintaympäristöä.

Käyttöoikeusomaisuuserät, EUR	2023	2022
<b>Hankintameno 1.1</b>	<b>218,211</b>	<b>113,135</b>
Lisäys	15,843	153,787
Vähennykset	11,103	48,711
<b>Hankintameno 31.12</b>	<b>222,951</b>	<b>218,211</b>
<b>Poistot ja arvonalennukset</b>		
<b>Yhteensä 1.1</b>	<b>47,100</b>	<b>49,745</b>
kauden poistot	63,642	46,068
Vähennykset	11,103	48,713
<b>Yhteensä 31.12</b>	<b>99,639</b>	<b>47,100</b>
<b>Kirjanpitoarvo 31.12</b>	<b>123,311</b>	<b>171,111</b>

Vuokratulot lyhytaikaisista vuokrasopimuksista ja vähäarvoisen omaisuuden vuokrasopimuksista sisältyvät liiketoiminnan muihin kuluihin ja niiden yhteismäärä vuonna 2023 oli 5,001 euroa (2022 oli 11,254 euroa). Leasingvastuiden maturiteettianalyysi on esitetty liitetiedossa 6.4.3 Likviditeetti- ja jälleenrahoitusriski. Leasingkorkokulut on esitetty liitetiedossa 6.2 Rahoitustuotot ja -kulut.

## 4.2 Myyntisaamiset ja muut saamiset

### Laadintaperiaatteet

Nitro Gamesin myyntisaamiset ovat kehityssopimusten laskutuksesta. Yhtiön suurimmat asiakkaat ovat yksityisiä yhteisöjä.

Nitro Gamesin rahoitusvarat koostuvat rahavaroista, myyntisaamisista ja muista saamisista, jotka arvostetaan efektiivisen koron menetelmällä jaksotettuun hankintamenoon. Jaksotettuun hankintamenoon arvostetut rahoitusvarat ovat sopimukseen perustuvien rahavirtojen keräämiseen tarkoitettut varat, jotka ovat yksinomaan oman pääoman ja koron maksuja.

Muut saamiset koostuvat pääosin asiakassopimuksista, ennakkomaksuista ja siirtosaamisista sekä muista saamisista.

### Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot

#### Myyntisaamisten ja muiden saamisten arvonalentumiset

Nitro Games kirjaa ennakoivasti myyntisaamisiin ja muihin saamisiin liittyvät odotettavissa olevat luottotappiot arvioon perustuen. Nitro Games käyttää yksinkertaistettua menetelmää asiakassopimusten myyntisaamisten ja varojen mittaamiseen. Asiakassopimuksiin perustuvien myyntisaamisten ja omaisuuserien arvonalentumiset lasketaan Expected Credit Losses (ECL) -mallin mukaisesti. Arviot myyntisaamisiin kirjattavista odotettavissa olevista luottotappioista ja luottotappiovarauksista perustuvat vastaavien luottotappioiden määrään omaisuuden koko elinkaaren ajalta, jolloin luottotappio kirjataan koko kaupan elinkaaren odotettavissa olevien luottotappioiden perusteella. saatavat tai asiakassopimuksiin perustuva omaisuus.

Odotettavissa olevista tulevista luottotappioista kirjataan taseeseen varaus, joka säilyy taseessa, kunnes se kirjataan tuloslaskelmaan tai peruutetaan. Nitro Games -liiketoiminnan luonteen takia varaukset voivat jäädä taseeseen useita vuosia, jos saatavaan liittyy esimerkiksi oikeudenkäynnin lopputulos.

Yhtiön myyntisaamiset ovat pääosin suurilta alustoilta, kuten Google Play Storesta ja Apple, jotka ovat jo perineet maksut loppukäyttäjiltä. Näin ollen käyttäjiltä ja sovelluksen käyttäjiltä ei ole historiaa luottotappioista, eikä Yhtiö siksi käytä portfolioriskin lähestymistapaa arvioidessaan julkaisuliiketoiminta-alueen luottotappioiden riskiä. Tilikauden aikana ja vuoden lopussa tehdään katsaus, jossa arvioidaan, tarvitaanko luottotappiovarausta.

Suurille yksittäisille myyntisaamisille tai asiakkaille luottotappiovaraukset lasketaan perustuen arvioihin asiakkaan maksukyvyttömyyden todennäköisyydestä. Nämä arviot perustuvat saatavilla oleviin markkinatietoihin, asiakkaiden luottoluokitukseen ja Nitro Gamesin projektinhallinnan asiakaskohtaiseen kokemukseen. Oikaisuja tehdään, jos on viitteitä asiakkaiden luottoluokituksen alenemisesta esimerkiksi maksukäyttäytymisen perusteella.

Nitro Gamesin johdon arvion mukaan myyntisaamisiin ja asiakassopimuksiin perustuviin varoihin liittyvät odotettavissa olevat luottotappiot eivät ole olennaisia, joten niitä ei ole kirjattu tilinpäätökseen 31.12.2023.

<b>Pitkäaikaiset varat, EUR</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
Myyntisaamiset		42,500
Muut saamiset	30,021	30,021
Laskennalliset verosaamiset	145,464	
<b>Pitkäaikaiset varat yhteensä</b>	<b>175,485</b>	<b>72,521</b>
<b>Vaihtuvat vastaavat</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
Myyntisaamiset	712,873	594,840
Muut saamiset	21,623	21,309
Verovelat	76,866	80,691
<b>Muut saamiset yhteensä</b>	<b>98,488</b>	<b>102,000</b>
Siirtosaamiset	388,325	203,872
<b>Ennakkomaksut ja siirtosaamiset</b>	<b>486,813</b>	<b>305,872</b>

## 4.3 Rahavarat

### Laadintaperiaatteet

Rahavarat sekä taseessa että rahavirtalaskelmassa sisältävät pankkisaldot ja muut lyhytaikaiset sijoitukset, joiden eräpäivä on kolmen kuukauden sisällä hankintapäivästä.

EUR	31.12.2023	31.12.2022
Rahat ja pankkisaamiset	3,825,829	1,597,472

## 4.4 Osto- ja muut velat

### Laadintaperiaatteet

Erään sisältyvät ostovelat ja muut rahoitusvelat luokitellaan jaksotettuun hankintamenuun arvostettaviksi rahoitusveloiksi. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan myöhemmin jaksotettuun hankintamenuun efektiivisen koron menetelmää käyttäen. Ostovelkojen ja muiden velkojen kirjanpitoarvojen katsotaan vastaavan niiden käypää arvoa lyhyen maturiteettinsa vuoksi. Velat ovat vakuudettomia, ja ne maksetaan yleensä 30 päivän kuluessa niiden alkuperäisestä kirjaamisesta. Tähän tase-erään sisältyvien ostovelkojen ja muiden rahoitusvelkojen kirjanpitoarvo on esitetty liitetiedossa 6.4 Rahoitusriskien hallinta.

Ostovelat ja muut velat luokitellaan lyhytaikaisiksi veloiksi, jos ne erääntyvät 12 kuukauden kuluessa raportointikauden päättymisestä. Saadut ennakot ovat sopimusvelvoitteita, kunnes Yhtiö täyttää asiakkaalle luvattun suoritusvelvoitteen.

Vieras pääoma, EUR	31.12.2023	31.12.2022
<b>Pitkäaikaiset velat</b>		
Lainat rahoituslaitoksilta	1,708,301	1,256,841
Vaihtovelkakirjalaina		1,808,300
Ostovelat	3,097	839,265
Vuokrasopimusvelka	70,342	138,422
Sopimusvelvoitteet	300,000	
<b>Pitkäaikaiset velat yhteensä</b>	<b>2,081,740</b>	<b>4,042,828</b>
<b>Lyhytaikaiset velat</b>		
Ostovelat	1,921,909	2,218,253
Lainat rahoituslaitoksilta	839,747	436,540
Vaihtovelkakirjalaina	1,919,896	
Vuokrasopimusvelka	57,552	34,605
Muut velat	75,614	81,638
Sopimusvelvoitteet	1,450,000	
Siirtovelat	632,221	611,739
<b>Lyhytaikaiset velat yhteensä</b>	<b>6,896,939</b>	<b>3,382,776</b>

## 4.5 Varaukset

Suurin riski luottotappioihin liittyy myyntisaamisiin. Peliliiketoiminnassa pelien käyttäjät maksavat palvelun pelin käytön yhteydessä kauppapaikoille, jotka tilittävät varat Nitro Gamesille. Kauppapaikat ovat vakavaraisia yrityksiä eikä varojen tilityksessä ole historiallisesti ollut ongelmia eikä luottotappioita. Palveluliiketoiminnalla yhtiöllä on muutama suuri kehityskumppaneita asiakkaina. Liiketoimintamalli sisältää usein ennakkomaksuja hankkeen rahoittamiseksi. Koska suuri osa saamisista peritään etukäteen, luottotappioiden riski on pieni. Asiakkaat ovat myös suuria vakavaraisia yrityksiä, joiden maksuvalmiuteen ei liity epävarmuutta. Nitro Gamesin johdon arvion mukaan myyntisaamisiin ja asiakassopimuksiin perustuviin saataviin ei ole ennakoitavissa luottotappioita lähitulevaisuudessa, joten johto ei pidä tarpeellisena kirjata luottotappiovarausta tilinpäätökseen 31.12.2023.



## 5. Hankinnat ja investoinnit

### 5.1 Aineettomat hyödykkeet

Aineeton hyödyke kirjataan, jos hyödyke on yksilöitävissä, Nitro Gamesilla on omaisuuserä määräysvallassa, aineettomaan hyödykkeeseen liittyy vastaista taloudellista hyötyä ja on todennäköistä, että hyödykkeestä johtuva vastainen taloudellinen hyöty koituu Yhtiölle, ja hyödykkeen hankintameno on määritettävissä luotettavasti. Aineettomat hyödykkeet arvostetaan alun perin hankintameno, paitsi ne hyödykkeet, jotka on hankittu osana liiketoimintojen yhdistämistä. Myöhemmin aineettomat hyödykkeet arvostetaan hankintamenoon vähennettynä kertyneillä poistoilla ja kertyneillä arvonalentumistappioilla. Poistot on kirjattu tasapoistoina hyödykkeiden taloudellisen vaikutusajan kuluessa.

#### Tutkimus- ja kehityskustannukset

Yhtiö aktivoi pelialustan kehittämiseen liittyvät teknologia- ja kehityskulut, kun kaikki seuraavat kriteerit täyttyvät:

- ▶ Nitro Games voi osoittaa, että aineettoman hyödykkeen saaminen valmiiksi on teknisesti mahdollista niin, että se on käytettävissä tai myynnissä.
- ▶ Yhtiö aikoo saattaa aineettoman hyödykkeen valmiiksi ja käyttää tai myydä sen.
- ▶ Nitro Games pystyy käyttämään tai myymään aineettoman hyödykkeen.
- ▶ Yhtiö pystyy osoittamaan, kuinka aineeton hyödyke tuottaa todennäköistä vastaista taloudellista hyötyä.
- ▶ Nitro Gamesilla on käytettävissään riittävät tekniset, taloudelliset ja muut resurssit kehityksen loppuun saattamiseen ja aineettoman hyödykkeen käyttöön tai myyntiin.
- ▶ Nitro Games pystyy luotettavasti mittaamaan aineettomaan hyödykkeeseen kohdistuvat menot sen kehittämisen aikana.

Kehittämismenojen aktivointi alkaa, kun kaikki edellä kuvatut kriteerit täyttyvät, ja lopetetaan, kun aineeton hyödyke on käytettävissä johdon tarkoittamalla tavalla. Aktivoidut kehittämismenot sisältävät kaikki välittömästi kohdistettavissa olevat menot, jotka aiheutuvat hyödykkeen valmistelusta sen aiottuun käyttöön. Nitro Gamesin kulut sisältävät pääasiassa työsuhte-etuuksista aiheutuvat kulut ja ostot kolmansilta osapuolilta. Yhtiöllä on myös:

- ▶ aktivoidut vieraan pääoman menot, jotka Nitro Gamesille ovat syntyneet, valtion kehitystoimintaan nostetuista lainoista tai yleisesti lainatuista varoista, jolloin kyseiseen omaisuuserään kohdistuviin menoihin sovelletaan aktivointikorkoa.

#### Poistoajat

Aineettomat hyödykkeet poistetaan 3–10 vuodessa. Kehitysmenojen poisto-aika on 5 vuotta ja aineettomien oikeuksien 3–10 vuotta.

Nitro Games tarkastaa poistoajat ja käytetyt menetelmät vähintään jokaisen tilikauden lopussa. Jos hyödykkeen odotettu taloudellinen vaikutusaika poikkeaa aikaisemmista arvioista, poisto-aikaa oikaistaan ei-takautuvasti. Muutokset taloudellisessa vaikutusajassa voivat johtua esimerkiksi teknisestä kehityksestä tai kysynnän tai kilpailun muutoksista.

#### Keskeiset harkintaan perustuvat ratkaisut ja arviot

Hankinnan yhteydessä hankittujen aineettomien hyödykkeiden arvo määritetään käyvän arvon perusteella ja määritetään myös niiden jäljellä oleva taloudellinen vaikutusaika. Annetut arvot ja taloudelliset vaikutusajat sekä niiden taustalla olevat oletukset perustuvat johdon näkemyksiin. Erilaiset oletukset ja taloudelliset vaikutusajat voivat vaikuttaa merkittävästi raportoituihin määriin.

#### Arvonalentumistestaus raportointijaksolla

##### Laadintaperiaate

Raportointijaksolla arvonalentumistestaus suoritetaan vain liikearvoa sisältävälle rahavirtaa tuottaville yksiköille.

Viitteitä yksittäisten omaisuuserien tai rahavirtaa tuottavien yksiköiden arvon alentumisesta ei havaittu raportointijaksolla. Yhtiöllä ei ole vaikutusajaltaan rajoittamattomia omaisuuseriä eikä keskeneräisiä kehittämishankkeita, joille tulisi suorittaa arvonalentumistestaus vuosittain.

### Arvonalentumistestaus

Aineettomien hyödykkeiden, aineellisten käyttöomaisuushyödykkeiden, käyttöoikeusomaisuuden ja muiden kuin rahoitusvarojen kirjanpitoarvoja tarkastellaan säännöllisesti arvonalentumisen varalta.

Arvonalentumistestaus tehdään, jos on merkkejä siitä, että jonkin omaisuuserän arvo on alentunut ja tarvittaessa testauksen perusteella Nitro Games tekee arvon alentumiskirjauksen. Jos omaisuuserän kirjanpitoarvo on suurempi kuin siitä kerrytettävissä oleva arvioitu rahamäärä, kirjanpitoarvo alennetaan kyseiseen määrään.

Lisäksi muut aineettomat hyödykkeet, joilla on määrittelemätön käyttöikä ja joita ei siksi poisteta, testataan vuosittain arvonalentumisen varalta, vaikka arvon alentumisen merkkejä ei olisikaan. Arvonalentumistestaus suoritetaan ja dokumentoidaan vuosittain osana pitkän aikavälin ennusteprosessia.

Vuotuinen arvonalentumistestaus suoritetaan rahavirtaa tuottavien yksiköiden tasolla. Nitro Games määrittelee rahavirtaa tuottavan yksikön pienimmäksi omaisuuserien ryhmäksi, jotka tuottavat kassavirtoja, ja jotka ovat riippumattomia muista rahavirtaa tuottavista yksiköistä. Liikearvo kohdistetaan rahavirtaa tuottaville yksiköille tai rahavirtaa tuottavien yksiköiden ryhmiin, jotka hyötyvät hankitun liikearvon tuottamista synergieoista.

Nitro Games hyödyntää käyttöarvoa määrittäessään rahavirtaa tuottavien yksiköiden kerrytettävissä olevan rahamäärän. Käyttöarvo määritetään diskontaamalla rahavirtaa tuottavien yksiköiden tulevaisuudessa odotettavissa olevat kassavirrat. Rahavirtaa tuottavien yksiköiden ryhmän kirjanpitoarvo sisältää nettokäyttöpääoman, mukaan lukien liikearvo ja hankintojen yhteydessä syntyvät käyvän arvon korjaukset.

Kaikkia omaisuuseriä tarkastellaan vuosittain sen selvittämiseksi, onko aikaisemmin kirjattu arvonalentumistappio vielä olemassa. Arvonalentumistappio peruutetaan, jos hyödykkeen tai rahavirtaa tuottavan yksikön kerrytettävissä oleva rahamäärä ylittää sen kirjanpitoarvon.

Aineettomat hyödykkeet	Aineettomat oikeudet	Kehitysmenot	Yhteensä
<b>Hankintameno 1.1.2023</b>	<b>3,331,570</b>	<b>3,508,649</b>	<b>6,840,219</b>
Lisäykset		1,213,761	1,213,761
<b>Hankintameno 31.12.2023</b>	<b>3,331,570</b>	<b>4,722,410</b>	<b>8,053,981</b>
Kertyneet poistot 1.1	-210,523	-1,248,450	-1,458,973
Tilikauden poistot	-435,523	-818,756	-1,254,279
Kertyneet poistot 31.12.	-646,047	-2,067,206	-2,713,252
<b>Kirjanpitoarvo 31.12.2023</b>	<b>2,685,523</b>	<b>2,655,205</b>	<b>5,340,728</b>
Kirjanpitoarvo 31.12.2022	3,121,047	2,285,884	5,406,931
<b>Hankintameno 1.1.2022</b>	<b>631,570</b>	<b>3,921,231</b>	<b>4,552,801</b>
Tilikauden poistot	2,700,000	731,566	3,431,566
Vähennykset		-1,112,044	-1,112,044
<b>Hankintameno 31.12.2022</b>	<b>3,331,570</b>	<b>3,540,753</b>	<b>6,872,324</b>
Kertyneet poistot 1.1		-1,798,656	-1,798,656
Tilikauden poistot	-210,523	-568,257	-778,781
Vähennykset		1,112,044	1,112,044
Kertyneet poistot 31.12.	-210,523	-1,254,869	-1,465,393
<b>Kirjanpitoarvo 31.12.2022</b>	<b>3,121,047</b>	<b>2,285,884</b>	<b>5,406,931</b>
Kirjanpitoarvo 31.12.2021	631,570	2,135,416	2,766,986

## 6. Pääomarakenne

### Laadintaperiaate

#### 6.1 Oma pääoma

Yhtiön oma pääoma koostuu osakepääomasta ja kertyneestä voitosta. Nitro Gamesillä on yksi osakelaji ja kaikilla osakkeilla on yhtäläinen oikeus osinkoon. Nitro Gamesin osakkeilla ei ole nimellisarvoa. Osakeannista tai optioiden merkinnästä aiheutuvat transaktiokustannukset esitetään oman pääoman vähennyksenä.

#### Osingot

Osingot kirjataan velaksi sen jälkeen, kun yhtiökokous on hyväksynyt jaettavan osingon määrän.

#### Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto

Osakeantien merkintähinnasta se osuus, jota ei ole kirjattu osakepääomaan, kirjataan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Nitro Gamesin suorittamien osakeperusteisten maksujen laskentaperiaatteet on esitetty liitetiedossa 3.4.3.

##### 6.1.1. Osakepääoma ja osakkeiden lukumäärä

Nitro Gamesin hallitus on tehnyt päätökset suunnatusta osakeannista Nitro Gamesin osakkeenomistajille ja hyväksynyt niissä tehdyt merkinnät 5.7.2023. Osana kauppaa Nitro Gamesin aiemmille osakkeenomistajille järjestettiin suunnattu osakeanti, jossa laskettiin liikkeeseen 12,021,262 uutta Nitro Gamesin osaketta. Osakeannin seurauksena Nitro Gamesin osakkeiden lukumäärä nousi 24,924,365 osakkeeseen. Osakeannilla ei ollut vaikutusta Nitro Gamesin osakepääomaan, joka on 80 tuhatta euroa.

Suunnatussa osakeannissa liikkeeseen lasketut uudet osakkeet on rekisteröity kaupparekisteriin, ja kaupankäynti niillä on alkanut Nasdaq First North Growth Market Swedenissä.

<b>Oma pääoma, EUR</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
<b>Sidottu oma pääoma</b>		
Osakepääoma 1.1.	80,000	80,000
<b>Osakepääoma 31.12.</b>	<b>80,000</b>	<b>80,000</b>
<b>Vapaa oma pääoma</b>		
<b>Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 1.1.</b>	<b>26,841,485</b>	<b>26,711,817</b>
Osakeanti	4,071,783	13,215
<b>Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 31.12.</b>	<b>30,913,268</b>	<b>26,725,032</b>
<b>Voitto (tappio) edellisilta tilikausilta 31.12.</b>	<b>-26,023,777</b>	<b>-22,374,530</b>
<b>Tilikauden voitto (tappio)</b>	<b>-3,283,131</b>	<b>-3,707,552</b>
<b>Vapaa oma pääoma yhteensä</b>	<b>1,606,361</b>	<b>642,950</b>
<b>Oma pääoma yhteensä</b>	<b>1,686,361</b>	<b>722,950</b>
<b>Jakokelpoinen vapaa oma pääoma, EUR</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
Sijoitetun vapaan pääoman rahasto	30,913,268	26,725,032
Voitto edellisilta tilikausilta	-26,023,777	-22,374,530
Tilikauden voitto	-3,283,131	-3,707,552
Aktivoidut kehittämismenot	-2,655,198	-2,285,884
<b>Jakokelpoinen vapaa oma pääoma yhteensä</b>	<b>-1,048,837</b>	<b>-1,642,934</b>

## 6.2 Rahoitustuotot ja -kulut

EUR	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
<b>Muut korkotuotot</b>		
Muilta	21,379	20
Korkotuotot yhteensä	21,379	20
<b>Muut korkotulot</b>		
Muilta	261,251	18,840
<b>Korkokulut yhteensä</b>	<b>261,251</b>	<b>18,840</b>
<b>Muut rahoituskulut</b>		
Vuokrasopimusten korot	9,411	4,290
Aktivoidut korot	-20,711	-16,052
Vaihtovelkakirjalainan korko	111,596	28,300
Valtion lainan korko	60,773	48,385
Muut rahoituskulut	2,808	2,539
Muut rahoituskulut yhteensä	163,877	67,462
<b>Rahoituskulut yhteensä</b>	<b>425,128</b>	<b>86,302</b>
<b>Rahoitustuotot ja -kulut yhteensä</b>	<b>403,749</b>	<b>86,282</b>

## 6.3 Rahoitusvarat ja -velat

### Laadintaperiaatteet

#### 6.3.1. Rahoitusvarat

Yhtiön rahoitusvarat luokitellaan IFRS 9 Rahoitusvälineet -standardin mukaisesti seuraaviin luokkiin: rahoitusvarat, jotka on arvostettu jaksotettuun hankintamenoon; rahoitusvarat, jotka on kirjattu käypään arvoon tuloslaskelman kautta; ja rahoitusvarat, jotka on kirjattu käypään arvoon muiden laajan tuloksen erien kautta. Luokittelu perustuu rahoitusvarojen käyttötarkoitukseen hankintahetkellä.

Rahoitusvarat kirjataan taseeseen päivänä, jolloin Yhtiö sitoutuu ostamaan tai myymään rahoitusinstrumentin. Rahoitusvarat kirjataan pois taseesta, kun oikeudet rahavirtoihin ovat lakanneet tai siirtyneet toiselle osapuolelle ja Yhtiö on siirtänyt olennaisilta osiltaan kaikki omistamiseen liittyvät riskit ja edut toiselle osapuolelle.

##### 6.3.1.1. Jaksotettuun hankintamenoan arvostettavat rahoitusvarat

Nitro Games arvostaa rahoitusvarat jaksotettuun hankintamenoan, kun rahoitusvara sisältyy liiketoimintamalliin, jonka pääasiallinen tarkoitus on pitää varat eräpäivään saakka ja maksut ovat kiinteitä tai määritettävissä ja ne muodostuvat pääomasta tai pääoman koroista. Ne syntyvät, kun Yhtiö toimittaa rahaa, tavaroita tai palveluita suoraan velalliselle. Jaksotettuun hankintamenoan kirjattavat rahoitusvarat sisältävät johdannaisvaroihin kuulumattomia rahoitusvaroja, joihin liittyvät maksut ovat kiinteitä tai määritettävissä ja joita ei noteerata toimivilla markkinoilla.

Tase-eräksi kirjattuja rahoitusvaroja arvostetaan kuluksi kirjattavien odotettavissa olevien luottotappioiden (ECL) mallin mukaisesti. Varojen luovutuksesta johtuvat voitot ja tappiot kirjataan tuloslaskelmaan. Katso alla olevasta taulukosta lista rahoitusvaroista, jotka on arvostettu jaksotettuun hankintamenoan.

##### 6.3.1.2. Käypään arvoon tulosvaikutteisesti kirjattavat rahoitusvarat

Rahoitusvarat, jotka on kirjattu tulosvaikutteisesti käypään arvoon tuloslaskelman kautta, sisältävät lyhytaikaiseen kaupankäyntiin pidettävät rahoitusvarat; rahoitusvarat, jotka on peruuttamattomasti määritetty käypään arvoon; ja rahoitusvarat, jotka on IFRS 9:n mukaisesti pakollisesti kirjattu käypään arvoon. Johdannaiset luokitellaan kaupankäyntivaroihin, ellei niihin sovelleta suojauslaskentaa. Käypien arvojen muutoksiin liittyvät voitot ja tappiot kirjataan tuloslaskelmaan niinä tilikausina, jolloin ne tapahtuvat.

### 6.3.1.3. Käypään arvoon muiden laajan tuloksen erien kautta kirjattavat rahoitusvarat

Käypään arvoon tulosvaikutteisesti laajan tuloksen kautta arvostetut rahoitusvarat ovat oman pääoman ehtoisia, joita on liiketoimintamallin mukaan tarkoitus sekä pitää kerryttämässä pääomakassavirtoja että tarvittaessa myydä. Käyvän arvon muutos kirjataan laajan tuloksen eriin. Oman pääoman ehtoiset sijoitukset, jotka on luokiteltu käypään arvoon muiden laajan tuloksen erien kautta, eivät ole arvonalentumisarvioiden alaisia, eikä kertyneitä eriiä kirjata tulosvaikutteisesti taseesta pois kirjaamisen yhteydessä. Saadut osingot kirjataan tulosvaikutteisesti.

### 6.3.1.4. Taseelta pois kirjaaminen

Nitro Games kirjaa rahoitusvarat pois taseelta, kun oikeudet saada kassavirtoja ovat vanhentuneet tai kun varan riskit ja hyödyt ovat olennaisin osin siirretty Yhtiön ulkopuolelle.

### 6.3.1.5. Arvon alentuminen

Nitro Games kirjaa varauksen odotettavissa olevista luottotappioista (ECL) IFRS 9 -standardin mukaisesti rahoitusvaroilta, jotka on arvostettu taseeseen jaksotettuun hankintamenuon. Lisätietoja ECL-varauksista löytyy liitteestä 4.3 Myyntisaamiset ja muut saamiset.

Rahoitusvaroja, jotka on arvostettu käypään arvoon tulosvaikutteisesti, ei arvioida ECLvarauksella, koska ne on jo arvostettu käypään arvoon. Rahoitusvarat kirjataan alas, kun sopimuksen mukaisen kassavirran palautumisesta ei ole enää kohtuullista odottaa.

## 6.3.2. Rahoitusvelat

Yhtiön rahoitusvelat luokitellaan joko jaksotettuun hankintamenuon kirjattaviin rahoitusvelkoihin tai käypään arvoon tulosvaikutteisesti kirjattaviin rahoitusvelkoihin. Yhtiöllä ei ole käypään arvoon laajan tuloksen kautta kirjattuja rahoitusvelkoja.

Rahoitusvelat sisältyvät pitkäaikaisiin ja lyhytaikaisiin velkoihin ja ne voivat olla korkoa tuottavia tai korottomia. Rahoitusvelat luokitellaan lyhytaikaisiksi, ellei yhtiöllä ole ehdotonta oikeutta siirtää velan maksua vähintään 12 kuukauden päähän tasepäivästä.

Rahoitusvelka kirjataan pois taseesta, kun Yhtiö joko maksaa velan takaisin lainantajalle tai on laillisesti vapautettu velkavelvoitteestaan oikeudellisen prosessin seurauksena tai lainantajan toimesta.

Rahoitusvelkojen maturiteettijakauma esitetään liitteessä 6.4.

### 6.3.2.1. Jaksotettuun hankintamenuon kirjattavat rahoitusvelat

Lainat, ostovelat ja muut velat, jotka täyttävät taloudellisten velvoitteiden kriteerit, sisällytetään taseessa velkoihin, jotka on arvostettu jaksotettuun hankintamenuon. Nostetut lainat kirjataan alun perin käypään arvoon vähennettynä transaktiokustannuksilla. Tämän jälkeen lainat arvostetaan jaksotettuun hankintamenuon ja erotus lainan määrän, joka vähennettiin transaktiokustannuksista ja takaisinmaksettava määrän välillä kirjataan rahoituskuluina käyttäen efektiivisen koron menetelmää lainan maturiteetin yli.

Jaksotettuun hankintamenuon arvostetut pitkäaikaiset rahoitusvelat koostuvat lainoista rahoituslaitoksilta ja muista lainoista.

Lyhytaikaiset jaksotetut rahoitusvelat koostuvat rahoituslaitoslainoista, muista lainoista, veloista ja muista veloista.

### 6.3.2.2. Käypään arvoon tulosvaikutteisesti kirjattavat rahoitusvelat

Käypään arvoon tulosvaikutteisesti kirjattavat rahoitusvelat sisältävät kaupankäyntitarkoituksessa pidettävät rahoitusvelat ja rahoitusvelat, jotka on alkuperäisen kirjaamisen yhteydessä määritetty käypään arvoon tulosvaikutteisesti. Rahoitusvelat luokitellaan kaupankäyntitarkoituksessa pidettäväksi, jos ne ovat syntyneet tarkoituksella ostaa ne takaisin lähiaikoina. Tähän luokkaan kuuluvat myös Yhtiön solmimat johdannaisinstrumentit, joita ei ole määritelty suojausinstrumenteiksi IFRS 9:n määrittelemällä tavalla. Erilliset kytketyt johdannaiset luokitellaan kaupankäyntitarkoituksessa pidettäväksi, ellei niitä ole määritelty tehokkaiksi suojausinstrumenteiksi. Yhtiö ei ole määritellyt mitään rahoitusvelkoja käypään arvoon tulosvaikutteisesti.

### 6.3.3. Käyvän arvon määrittäminen

Käyvän arvon määrittäminen jaotellaan käyvän arvon hierarkian mukaisesti. Hierarkia koostuu tasoista 1, 2 ja 3. Tasot heijastavat arvostuksissa käytettyjen syötteiden merkittävyyttä.

#### 6.3.3.1. Taso 1

Tasolle 1 luokiteltujen rahoitusvarojen ja -velkojen käyvät arvot perustuvat toimivien markkinoiden tilinpäätöspäivän oikaisemattomiin noteerattuihin hintoihin.

#### 6.3.3.2. Taso 2

Tasolle 2 luokiteltujen rahoitusvarojen ja -velkojen käyvät arvot perustuvat markkinoilta saataviin syöttötietoihin, jotka eivät ole suoraan instrumenttien noteerattuja hintoja.

Aktiivisilla markkinoilla kaupattujen rahoitusinstrumenttien käyvät arvot tasolla 2 lasketaan käyttämällä hintoja, jotka on johdettu noteeratuista markkinahinnoista raportointipäivänä. Korke- ja valuuttapohjaisen taloudellisten instrumenttien käyvän arvon määrittämisessä käytetään tiedossa olevia laskentamenetelmiä, kuten diskontattuja kassavirta-arvioita. Korkosidonnaisten swapsopimusten käypäarvo lasketaan tulevien kassavirtojen nykyarvona. Ulkomaan valuutan termiinisopimusten käyvän arvon määrittämisessä käytetään raportointipäivän termiinikursseja. Optioiden käypäarvo määritetään käyttämällä optiomalleja. Taloudellisten velvoitteiden käypäarvo arvioidaan diskonttaamalla tulevat sopimuksenmukaiset kassavirrat nykyiseen markkinakorkotasoon, joka on saatavilla vastaaville taloudellisille instrumenteille. Vastapuoliriski on otettu huomioon käyvän arvon määrittämisessä. Luottoriski määritetään kahdenvälisessä arvostusmenettelyssä, joka kattaa sekä Nitro Gamesin oman luottoriskin, että vastapuolen luottoriskin.

Yhtiö perustaa laskennan olemassa oleviin markkinaolosuhteisiin jokaisena raportointipäivänä. Nitro Gamesissä käytettävät taloudelliset instrumentit ovat standardisoituja tuotteita, jotka joko selvitetään pörssien kautta tai ovat laajalti kaupankäynnin kohteena markkinoilla. Luottoriski kaupankäynnissä hyödykejohdannaisilla pienennetään selvittämällä kaupan pörssiessä tai rajoittamalla kauppaa OTC vastapuolien kanssa, joita pidetään luotettavina tai joilla on luotettavat vakuudet. Taloudellisten johdannaisten osalta käydään kauppaa luottokelpoisten vastapuolien kanssa.

#### 6.3.3.3. Taso 3

Tasolle 3 luokiteltujen rahoitusvarojen ja -velkojen käyvät arvot perustuvat tietoihin, jotka eivät perustu todettavissa olevaan markkinatietoon.

Taso 3 koostuu pääosin sijoituksista noteeraamattomiin osakkeisiin ja vieraan pääoman ehtoihin sijoituksiin, jotka luokitellaan muiksi sijoituksiksi, joiden käypää arvoa ei voida luotettavasti määrittää, ja johdannaisinstrumentteihin, joiden käypäarvo on määritetty arvostusmenetelmillä, joissa syöttötiedot eivät perustu markkinoilta saataviin tietoihin. Osakesijoitusten käyvän arvon hierarkian tason 3 syöttöparametrit on määritelty ottaen huomioon talouskehitys sekä saatavilla olevat toimiala- ja yritystiedot. Vastapuoliluottoriskiä on oikaistu käypää arvoa määritettäessä.

<b>Rahoitusvelat, EUR</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
<b>Pitkäaikaiset korolliset velat</b>		
Vaihtovelkakirjalaina		1,808,300
Valtion takaamat lainat	1,694,412	1,209,619
Pankkilainat	13,889	47,222
Vuokrasopimusvelat	70,342	138,422
<b>Pitkäaikaiset korolliset velat yhteensä</b>	<b>1,778,643</b>	<b>3,203,563</b>
<b>Lyhytaikaiset korolliset velat</b>		
Vaihtovelkakirjalaina	1,919,896	
Valtion takaamat lainat	806,414	403,207
Pankkilainat	33,333	33,333
Vuokrasopimusvelat	57,552	34,605
<b>Lyhytaikaiset korolliset velat yhteensä</b>	<b>2,817,195</b>	<b>471,145</b>
<b>Korolliset velat yhteensä</b>	<b>4,595,838</b>	<b>3,674,709</b>

<b>Korottomat velat, EUR</b>	<b>31.12.2023</b>	<b>31.12.2022</b>
<b>Pitkäaikaiset velat</b>		
Osto ja muut pitkäaikaiset velat	3,097	839,265
Sopimusveloitteet	300,000	
	<b>303,097</b>	<b>839,265</b>
<b>Muut lyhytaikaiset velat</b>		
Sopimusveloitteet	1,450,000	
Ostovelat	1,915,909	2,207,725
Osamaksuvelat	6,000	10,528
Palkat ja sosiaaliturvamaksut	75,614	81,638
	<b>632,221</b>	<b>611,739</b>
Muut siirtovelat	6,539	10,987
Lomapalkkamenot	511,822	481,853
Työeläkemaksuvelka	63,417	70,517
Työttömyysvakuutusvelka	27,808	28,338
Korkomenot	15,638	10,978
Ryhmähenkivakuutusmaksuvelat	226	472
Tapaturmavakuutusmaksuvelka	6,771	8,594
<b>Muut lyhytaikaiset velat yhteensä</b>	<b>4,079,744</b>	<b>2,911,631</b>

## 6.4 Rahoitusriskien hallinta

### Laadintaperiaatteet

Yhtiön merkittävimmät rahoitusvelat, pois lukien johdannaiset, koostuvat lainoista ja veloista sekä ostovelosta ja muista veloista. Näiden rahoitusvelkojen pääasiallinen tarkoitus on rahoittaa yhtiön liiketoimintaa. Yhtiön merkittävimmät rahoitusvarat sisältävät myyntisaamiset sekä käteisen ja lyhytaikaiset talletukset, jotka johtuvat suoraan Yhtiön liiketoiminnasta. Yhtiö altistuu likvideettiriskille, korkoriskille, valuuttariskille ja luottoriskille. Yhtiön hallituksen tehtävänä on valvoa näiden riskien hallintaa. Yhtiön ylin johto seuraa ja raportoi hallitukselle, että Yhtiön taloudellisten riskien hallinnassa käytetään asianmukaisia periaatteita ja menettelyjä, ja että taloudelliset riskit tunnistetaan, mitataan ja hallinnoidaan yhtiön periaatteiden ja riskitavoitteiden mukaisesti. Yhtiö ei käytä riskienhallinnassaan johdannaisia. Hallitus tarkistaa ja hyväksyy periaatteet, jotka koskevat kutakin riskiä, ja ne on tiivistetty alla.

#### 6.4.1. Korkoriski

Korkoriski liittyy siihen, että rahoitusinstrumenttien käyvät arvot tai tulevien kassavirtojen arvot vaihtelevat markkinakorkojen muutosten vuoksi. Yhtiön altistuminen markkinakorkojen muutosten riskille liittyy pääasiassa yhtiön pitkäaikaisiin lainaveloituksiin, joissa on vaihtuvakorkoisia korkoja. Yhtiö hallinnoi korkoriskiä ensisijaisesti pääomarakenteen hallinnalla ja toissijaisesti tasapainoisella velkasalkulla, jossa on kiinteä- ja vaihtuvakorkoisia lainoja. Koron muutoksella ei ole olennaista merkitystä Nitro Gamesin tulokseen tai omaan pääomaan 31.12.2023 tilanteesta, jolloin korkoriskistä ei ole esitetty herkkyysanalyysitaulukkoa.

#### 6.4.2. Luottoriski

Luottoriski on riski siitä, että vastapuoli ei täytä sitoumuksiaan rahoitusvälineessä tai asiakassopimuksessa, mikä johtaa taloudelliseen tappioon. Yhtiö on altistunut luottoriskille liiketoiminta-aktiiviteeteistaan (pääasiassa myyntisaamiset) sekä rahoitusaktiiviteeteistaan, mukaan lukien talletukset pankeissa ja muissa rahoituslaitoksissa, valuuttakaupat ja muut rahoitusvälineet.

Asiakasluottoriskiä hallitaan kunkin liiketoimintayksikön toimesta noudattaen yhtiön periaatteita, menettelyjä ja valvontaa, jotka koskevat asiakasluottoriskien hallintaa. Asiakkaan luottokelpoisuus arvioidaan aina solmittaessa asiakkaan kanssa sopimus. Maksamatta olevia asiakassaattavia ja sopimusvaroja valvotaan säännöllisesti, ja suurimpien asiakkaiden kohdalla käytetään tarvittaessa kolmansien osapuolien luottovakuutuksia.

Arvon alentumisanalyysi tehdään jokaisena raportointipäivänä käyttäen varausmatriisia odotettujen luottotappioiden mittaamiseksi. Varausprosentit perustuvat erääntyneisiin päiviin eri asiakassegmenttien ryhmille, joilla on samanlaiset tappiomallit. Laskelma heijastaa todennäköisyydellä painotettua lopputulosta, rahan aika-arvoa sekä tilinpäätöshetkellä saatavilla olevaa kohtuullista ja perusteltavissa olevaa tietoa menneistä tapahtumista, tämänhetkisistä olosuhteista sekä ennusteita tulevasta taloudellisesta tilanteesta. Yhtiöllä ei ole saatuja vakuuksia.

Liitteestä 4.2 saa lisätietoa yhtiön myyntisaamisista ja asiakassopimuksiin perustuvista omaisuuseristä sekä niiden arvon alentumisesta.

### 6.4.3. Likviditeetti- ja jälleen rahoitusriski

Nitro Gamesin vakavaraisuusriski on jaettu jälleen rahoitus- ja likviditeettiriskiin.

Likviditeettiriski liittyy tilanteeseen, jossa Yhtiöllä ei ole käytettävissään riittävästi likvidejä varoja veloitteidensa täyttämiseksi. Riittävän maksuvalmiuden ylläpitämiseksi yhtiö laatii lyhyen ja pitkän aikavälin kassaennusteita ja järjestää tarvittaessa lisärahoituksen. Yhtiön velasta noin 81 % erääntyy alle vuoden kuluttua 31.12.2023 (2022: 41 %) tilinpäätöksessä näkyvän lainojen kirjanpitoarvon perusteella.

Yhtiön lainasopimukset eivät sisällä kovenantteja.

Alla olevassa taulukossa on yhteenveto Yhtiön rahoitusvelkojen maturiteettiprofilista perustuen sopimukseen perustuviin diskonttaamattomiin maksuihin:

31.12.2023							
EUR	2024	2025	2026	2027	2028	2029-	Total
Korolliset velat	2,845,747	417,096	403,207	-	-	888,000	4,554,050
Vuokrasopimusvelat	63,343	39,569	22,635	14,300	-	-	139,847
Muut velat	632,221	-	-	-	-	-	632,221
Ostovelat	1,997,523	-	-	-	-	-	1,997,523
<b>Yhteensä</b>	<b>5,538,834</b>	<b>456,665</b>	<b>425,842</b>	<b>14,300</b>		<b>888,000</b>	<b>7,323,641</b>

31.12.2022							
EUR	2023	2024	2025	2026	2027	2028-	Total
Korolliset velat	480,402	2,436,540	403,207	403,207	-	-	3,723,356
Vuokrasopimusvelat	67,118	57,511	33,737	19,515	14,300	-	192,181
Muut velat	693,377	-	-	-	-	-	693,377
Ostovelat	2,218,253	839,265	-	-	-	-	3,057,519
<b>Yhteensä</b>	<b>3,459,150</b>	<b>3,333,317</b>	<b>436,944</b>	<b>422,722</b>	<b>14,300</b>		<b>7,666,433</b>

01.01.2022							
EUR	2022	2023	2024	2025	2026	2027-	Total
Korolliset velat	33,333	-	-	-	-	-	33,333
Vuokrasopimusvelat	22,753	21,446	11,839	-	-	-	56,038
Muut velat	477,678	-	-	-	-	-	477,678
Ostovelat	474,539	-	-	-	-	-	474,539
<b>Yhteensä</b>	<b>1,008,303</b>	<b>21,446</b>	<b>11,839</b>				<b>1,041,588</b>

Velkojen erääntymisajat				
31.12.2023	1-3 months	4-12 months	1-5 years	> 5 years
Valtion takaamat lainat		806,414	806,412	888,000
Pankkilainat		33,333	13,889	
Vuokrasopimusvelat	14,388	43,164	70,342	
Ostovelat	75,614	1,921,909	3,097	
Siirtovelat	120,399	511,822		
Vaihtovelkakirjalaina		1,919,896		
<b>Velat yhteensä</b>	<b>210,401</b>	<b>5,236,538</b>	<b>893,740</b>	<b>888,000</b>



### 6.4.3.2. Jälleenrahoitusriski

Jälleen rahoitusriski liittyy tilanteeseen, jossa Yhtiöllä ei ole riittävästi likvidejä varoja lainojen takaisinmaksuun tai jossa jälleen rahoitusta ei ole saatavilla edullisin ehdoin. Yhtiö pyrkii suojautumaan jälleen rahoitusriskiltä hajauttamalla lainaportfolionsa maturiteettijakaumaa sekä arvioimalla lyhytaikaisen rahoituksen osuutta ja yhtiön pitkäaikaisen rahoituksen tarvetta.

Rahoitusvelat, EUR	31.12.2023	31.12.2022
<b>Pitkäaikaiset korolliset velat</b>		
Valtion takaamat lainat	1,694,412	1,209,619
Pankkilainat	13,889	47,222
Vuokrasopimusvelat	70,342	138,422
Vaihtovelkakirjalaina		1,808,300
<b>Pitkäaikaiset korolliset velat yhteensä</b>	<b>1,778,643</b>	<b>3,203,563</b>
<b>Lyhytaikaiset korolliset velat</b>		
Valtion takaamat lainat	806,414	403,207
Pankkilainat	33,333	33,333
Vuokrasopimusvelat	57,552	34,605
Vaihtovelkakirjalaina	1,919,896	
<b>Lyhytaikaiset korolliset velat yhteensä</b>	<b>2,817,195</b>	<b>471,145</b>
<b>Rahoitusvelat yhteensä</b>	<b>4,595,838</b>	<b>3,674,709</b>

### 6.4.4. Valuuttariski

Valuuttariskiä kuvataan kassavirran, tuloksen ja taseen epävarmuudeksi, joka johtuu valuuttakurssien vaihtelusta. Liiketoiminnasta tai rahoitustapahtumista johtuva suora valuuttatransaktioriski on yhtiölle merkityksetön. Suurin osa Yhtiön liiketoiminnasta tapahtuu euroissa, koska asiakaslaskutus tapahtuu euroissa asiakassopimusten mukaisesti. Näin ollen Yhtiöllä on vain vähäinen altistuminen translaatoriskille euromääräisessä tuloslaskelmasaan. Koska Yhtiön altistuminen suoralle valuuttatransaktioriskille on vähäinen, valuuttariskille ei ole esitetty herkkyysanalyysiä.

## 6.5 Pääoman hallinta

Yhtiön pääoman hallinnan ensisijaisena tavoitteena on varmistaa kyvykkyys hankkia rahoitusta myös epävarmassa toimintaympäristössä liiketoiminnan jatkuvuuden varmistamiseksi. Lisäksi pääomarakenteen optimoinnilla pyritään pääomakustannusten ja sijoitetun pääoman tuoton tehostamiseen. Yhtiö hallinnoi pääomarakennettaan ja tekee tarvittaessa oikaisuja, jos taloudelliset olosuhteet ja rahoituslaitosten vaatimukset muuttuvat.

EUR	31.12.2023	31.12.2022
Korolliset lainat ja velat	4,595,838	3,708,042
Vähennettynä: rahavarat ja lyhytaikaiset rahoitussuamiset	3,825,829	1,597,472
<b>Nettovelka</b>	<b>770,009</b>	<b>2,110,570</b>
Oma pääoma	1,686,361	722,950
<b>Nettovelkaantumisaste%</b>	<b>45.7%</b>	<b>291.9%</b>

Yhtiön pääoman hallinnan pyrkimys on tavoitteen saavuttaminen muun muassa varmistamalla, että korollisiin lainoihin liittyvät kovenanttiehdot täyttyvät ja pääomarakenteen vaatimukset saavutetaan.

Yhtiöllä ei ole rahoituskovenanteja korollisten lainojen ja lainojen osalta raportointikausilla 1.1.-31.12.2022 ja 1.1.-31.12.2023. Rahoitusvelkojen maturiteettiprofiili on esitetty liitetiedossa 6.4.3.

EUR	31.12.2023	31.12.2022
Liikevoitto	-3,024,847	-3,621,271
Poistot ja arvonalentumiset	1,308,284	821,437
<b>Käyttökate</b>	<b>-1,716,563</b>	<b>-2,799,835</b>
<b>Nettovelka/käyttökate</b>	<b>-0.45</b>	<b>-0.75</b>

## 7. Muut liitetiedot

### Tuloverot

#### Laadintaperiaatteet

Tuloslaskelman verokulu sisältää sekä tilikauden verotettavan veron että laskennallisten verojen muutoksen. Tuloverot kirjataan tulosvaikutteisesti.

Jos veroasema on epävarma, jaksotukset kirjataan tuloverovelkoihin johdon parhaan arvion perusteella syntyvästä lopullisesta velasta erityisten olosuhteiden, Yhtiön verolainsäädännön tulkinnan ja historiallisen kokemuksen perusteella.

#### 7.1 Tilikauden verot tuloslaskelmassa

Nykyinen tulovero lasketaan verotettavasta tulosta niiden verokannan ja verolakien perusteella, jotka on säädetty (tai aineellisesti säädetty) kauden päättymispäivään mennessä niissä maissa, joissa Yhtiö toimii ja tuottaa verotettavaa tuloa. Tilikauden verot on tarvittaessa oikaistu aikaisempien tilikausien veroilla.

Verotettava voitto voi poiketa tilinpäätöksessä raportoidusta tuloksesta, koska jotkin tuotot tai kuluerät voivat olla veronalaisia tai vähennyskelpoisia muina vuosina ja/tai tietyt tuloerät eivät ole veronalaisia tai tietyt kuluerät ovat verotuksessa vähennyskelvottomia.

#### 7.2 Laskennalliset verot

Laskennalliset verot lasketaan väliaikaisista eroista varojen ja velkojen verotuksellisten arvojen ja osavuositarkastuksen kirjanpitoarvojen välillä. 31.12.2022 yhtiö ei ollut kirjannut laskennallisia veroja tai verotuksellisia tappioita. Yhtiö kirjasi 31.3.2023 päättyneellä ensimmäisellä vuosineljänneksellä laskennallisen verosaamisen. Laskennalliset verot on määritetty käyttämällä lakisääteisiä verokantoja (ja verolakeja) tai kauden loppuun mennessä säädettyjä verokantoja.

#### Laskennallinen verovelka

Laskennallinen verovelka kirjataan verotettavista väliaikaisista eroista erän kirjanpitoarvon ja verotuksellisen arvon välillä.

#### Laskennalliset verosaamiset

Laskennallinen verosaaminen kirjataan vähennyskelpoisista väliaikaisista eroista, käyttämättömien verotuksellisten tappioiden siirtämisestä ja käyttämättömistä veron hyvityksistä vain siihen määrään asti, kun on todennäköistä, että tulevaisuudessa syntyy verotettavaa tuloa, jota vastaan Nitro Games voi hyödyntää edellä mainittuja eriä.

- ▶ Kirjatut laskennalliset verosaamiset: Yhtiö tarkastelee tällaisten varojen määrää ja todennäköisyyttä kunkin tilikauden lopussa. Jos siihen liittyvän verohyödyn hyödyntämistä ei pidetä enää todennäköisenä, Nitro Games kirjaa alaskirjauksen laskennallisista verosaamisista.
- ▶ Kirjaamattomat laskennalliset verosaamiset: Nitro Games arvioi nämä erät uudelleen jokaisen kauden lopussa ja kirjaa ne siltä osin kuin on tullut todennäköiseksi, että tulevaisuuden verotettavat tulot mahdollistavat laskennallisen verosaamisen perimisen. Tämä koskee esimerkiksi verotuksellisista tappioista kirjattavia laskennallisia verosaamia. Tehdessään tätä päätöstä Yhtiö ottaa huomioon kaikki saatavilla olevat positiiviset ja negatiiviset todisteet, mukaan lukien ennustetut tulevaisuuden verotettavat tulot, olemassa olevien väliaikaisten erojen tulevat purkaukset, muutokset verolaeissa ja/tai verokannoissa ja viimeaikaiset rahoitusjärjestelyt.

**Verotukselliset tappiot, joista ei ole kirjattu laskennallista verosaamista.**

Niistä verotuksellisista tappioista, joista ei ole kirjattu laskennallista verosaamista, 24,255 tuhatta euroa on syntynyt Nitro Gamessä (24,860 tuhatta euroa 31 joulukuuta 2023 ja 25,557 tuhatta euroa 1.1.2022). Tappioista ei ole kirjattu laskennallista verosaamista tilinpäätöksen laadintahetkellä 31.12.2022 päättyneeltä tilikaudelta, koska ei katsottu olevan vakuuttavaa näyttöä siitä, että tappiot saataisiin takaisin lähitulevaisuudessa. Tappioista 3,750 tuhatta euroa vanhenee vuosina 2023–2027 ja 21,806 tuhatta euroa vuosina 2028–2032. Yhtiö kirjasi 31.3.2023 päättyneen ensimmäisen vuosineljänneksen osavuosikatsaukseen perustuen yhtiön tulevaisuudennäkymiin. yhtiön lähitulevaisuudessa käytettävissä olevista verotettavista tuloista laskennallinen verosaaminen 145,5 tuhatta euroa. Laskennallinen verosaaminen arvioitiin uudelleen kolmannen vuosineljänneksen lopussa. Oikaisua ei katsottu tarpeelliseksi, joten saldo on 145,5 tuhatta euroa 31.12.2023.

<b>Laskennalliset vero saatavat ja -velat, EUR tuhatta</b>	<b>2023</b>	<b>2022</b>
Vahvistetut tappiot, kirjaamattomat verosaatavat	24,243	25,557
Vahvistetut tappiot, joiden perusteella verosaaminen on kirjattu	727	0
	<b>24,970</b>	<b>25,557</b>

Kirjatut laskennalliset verosaamiset	145	0
Kirjaamattomat laskennalliset verosaamiset	4,849	5,111

<b>Verosaamiset yhteensä</b>	<b>4,994</b>	<b>5,111</b>
------------------------------	--------------	--------------

Tilikauden voiton verotus	0	0
---------------------------	---	---

Oikaisut aikaisempien tilikausien tuloveroihin	0	0
--	---	---

0 0

**Laskennallinen verovelka**

Laskennallisen verosaamisen muutos	145	0
------------------------------------	-----	---

Laskennallisen verovelan muutos		
---------------------------------	--	--

<b>Laskennalliset verokulut yhteensä</b>	<b>145</b>	<b>0</b>
--	------------	----------

<b>Tuloverokulut</b>	<b>145</b>	<b>0</b>
----------------------	------------	----------

**Vahvistetut verotappiot**

Vahvistetut tappiot vanhenevat 10 vuodessa. Verotappiot vanhenevat seuraavasti:

<b>EUR</b>	<b>2023</b>	<b>2022</b>
Eräänny viidessä vuodessa	6,815	3,751
Eräänny myöhemmin kuin 5 vuodessa	18,155	21,806
<b>Yhteensä</b>	<b>24,970</b>	<b>25,557</b>

## 7.3 Lähipiiri ja avainhenkilöiden palkkiot

### 7.3.1 Johdon palkat ja palkkiot

	1.1.2023–31.12.2023	1.1.2022–31.12.2022
Toimitusjohtaja	154,000	126,000
Hallituksen jäsenet	48,000	36,000
	<b>202,000</b>	<b>162,000</b>

### 7.3.2 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 2023 aikana 329,391 eurolla (2022; 287,400 euroa).

## 7.4 Ehdolliset velat ja vastuusitoumukset

Yrityksellä ei ole vakuuksia tai vastuusitoumuksia 31.12.2023 eikä 31.12.2022.



## Tilinpäätöksen allekirjoitukset

Kotka, 18. huhtikuuta 2024

**Johan Biehl**

Hallituksen puheenjohtaja

**Morgan Habebank**

Hallituksen jäsen

**Antti Villanen**

Hallituksen jäsen

**Susana Meza Graham**

Hallituksen jäsen

**Jussi Tähtinen**

Toimitusjohtaja

### Tilinpäätösmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Tampere, 18. huhtikuuta 2024

MOORE Idman Oy tilintarkastusyhteisö

**Antti Niemistö**

KHT-tilintarkastaja



## Luettelo kirjanpidoista ja kirjanpitoaineistojen lajeista

Kirjanpito on suoritettu Procountor – kirjanpito-ohjelmistolla.

Tilinpäätös	Paperikopio / sähköinen
Päiväkirja ja pääkirja	Sähköinen tiedosto
Ostovelat ja -saamiset	Sähköinen tiedosto
Pankkikuitit	Sähköinen tiedosto
Ostolaskut	Sähköinen tiedosto
Myyntilaskut	Sähköinen tiedosto
Palkanlaskentatilit	Sähköinen tiedosto
Muistikortit	Sähköinen tiedosto

Paperimuodossa vastaanotetut alkuperäiset ostolaskut tallennetaan paperille tilivelvollisen toimesta.

Jos paperilasku on skannattu, se tallennetaan vain sähköisessä muodossa paperittomaan arkistoon.



# TILINTARKASTUSKERTOMUS

Nitro Games Oyj:n yhtiökokoukselle

## Tilinpäätöksen tilintarkastus

### Lausunto

Olemme tilintarkastaneet Nitro Games Oyj:n (y-tunnus 2134819-6) tilinpäätöksen tilikaudelta 1.1.–31.12.2023. Tilinpäätös sisältää taseen, tuloslaskelman, laajan tuloslaskelman, laskelman oman pääoman muutoksista, rahavirtalaskelman ja liitetiedot, mukaan lukien olennainen tilinpäätöksen laatimisperiaatteita koskeva informaatio. Lausuntonamme esitämme, että tilinpäätös antaa oikean ja riittävän kuvan yhtiön toiminnan tuloksesta ja taloudellisesta asemasta, toiminnan tuloksesta ja rahavirroista EU:ssa käyttöön hyväksytyjen kansainvälisten IFRS-tilinpäätösstandardien mukaisesti ja täyttää lakisäätteiset vaatimukset.

### Lausunnon perustelut

Olemme suorittaneet tilintarkastuksen Suomessa noudatettavan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti. Hyvän tilintarkastustavan mukaisia velvollisuuksiamme kuvataan tarkemmin kohdassa Tilintarkastajan velvollisuudet tilinpäätöksen tilintarkastuksessa. Olemme riippumattomia yhtiöstä niiden Suomessa noudatettavien eettisten vaatimusten mukaisesti, jotka koskevat suorittamaamme tilintarkastusta ja olemme täyttäneet muut näiden vaatimusten mukaiset eettiset velvollisuutemme. Käsityksemme mukaan olemme hankkineet lausuntonme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä.

### Tilinpäätöstä koskevat hallituksen ja toimitusjohtajan velvollisuudet

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat tilinpäätöksen laatimisesta siten, että se antaa oikean ja riittävän kuvan EU:ssa käyttöön hyväksytyjen kansainvälisten IFRS-tilinpäätösstandardien mukaisesti ja siten, että tilinpäätös täyttää lakisäätteiset 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. Virheellisyyksiä 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 aiheutta 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, kaikki tilinpäätöksessä esitettävät tiedot 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 käsittää toimintakertomuksen. Tilinpäätöstä koskeva lausuntomme ei kata muuta informaatiota.

Velvollisuutenamme on lukea muu informaatio tilinpäätöksen tilintarkastuksen yhteydessä ja tätä tehdessämme arvioida, onko muu informaatio olennaisesti ristiriidassa tilinpäätöksen tai tilintarkastusta 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 toimintakertomuksessa on olennainen virheellisyys, meidän on raportoitava tästä seikasta. Meillä ei ole tämän asian suhteen raportoitavaa.

Tampereella, 18. huhtikuuta 2024

Moore Idman Oy  
tilintarkastusyhteisö

**Antti Niemistö**

KHT

re  
onest  
**COURAGE**  
**TRUST**  
**EMENT**  
care Open **TRUST**  
nonest care  
Self-improvement Self-improvement  
rovement  
**EN &** Open Trust  
Trust  
**IONEST**  
Quality  
Support Care Courage  
**COURAG**  
**LIFE-LI**  
**BALAN**  
Qualit  
Tru  
TE

QU  
Life-life balan  
**SELF-**  
Quality **QUALITY**  
**TRU**  
Quality Sup  
**CO**  
**COURAGE** Quality

**Lisätiedot:**

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

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

Ticker: NITRO  
FI21348196

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

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

