

2024 NITRO GAMES OYJ Vuosikertomus



NITRO

Sisältö

Vuosi 2024	3
• Kohokohdat	3
• Keskeiset tunnusluvut.....	4
• Peliporfolion laajennus uusille alustoille	4
• Toimitusjohtajan katsaus.....	6
Nitro Games lyhyesti	7
Strategia ja liiketoimintamalli	8
• Markkina	8
• Strategia ja tavoitteet.....	8
• Markkinaposition ja asiakkaat	9
• Liiketoimintamallit	9
• Teknologia ja prosessit	10
• Pelit ja portfolio	10
• Palveluliiketoimintaprojektit	11
• Tiimi	11
Hallinnointi- ja ohjausjärjestelmä	12
• Yhtiön hallinto yleisesti.....	12
• Yhtiökokous	13
• Hallitus ja jäsenet.....	13
• Johtoryhmä.....	15
• Tilintarkastus.....	16
• Lähipiiripäätökset.....	16
• Sisäpiirihallinto.....	16
• Palkka- ja palkkioselvitys	17
Varsinainen yhtiökokous 2025	17
Tilinpäätös 2024	18
Tilintarkastuskertomus	60





Kohokohdat

- Kannattavaa kasvua ennätysliikevaihdolla
- Vahva keskittyminen action ja shooter-pelien kategoriaan
- Peliportfolion laajennus uusille alustoille:
 - Autogun Heroes julkaisusopimus Supersonic from Unity kanssa ja laajennus web alustalle CrazyGames kanssa
 - Autogun Heroes: Supercharged julkistus PC Steam alustalle
 - NERF: Superblast live vaiheessa mobiilialustoilla
 - Monialustapeli Warframe julkaisu iOS alustalla Digital Extremes kanssa
 - Monialustapelikehitysprojekti Netflix kanssa

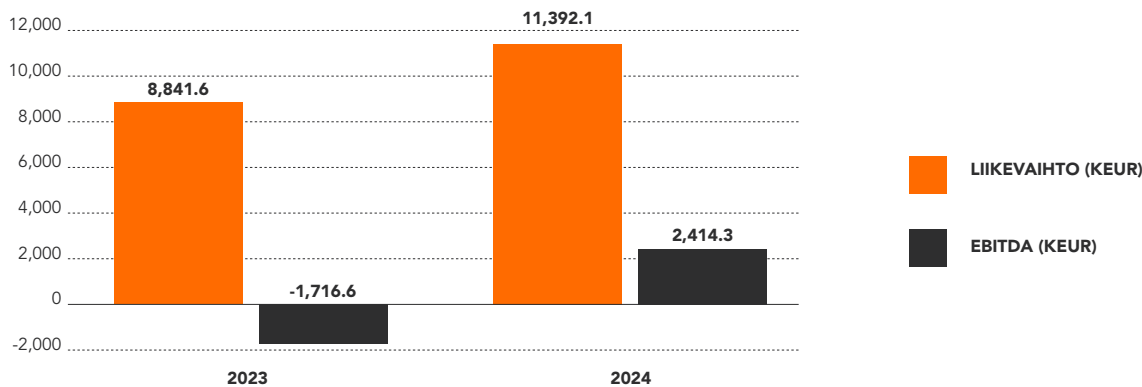




Keskeiset tunnusluvut

	Koko vuosi 2024	Koko vuosi 2023
Liikevaihto (EUR tuhatta)	11,392.1	8,841.6
Liikevoitto/tappio (EBIT) (EUR tuhatta)	654.2	-3,024.8
Liikevoitto/tappio % (EBIT %)	5.7 %	-34.2 %
EBITDA (EUR tuhatta)	2,414.3	-1,716.6
EBITDA %	21.2 %	-19.4 %
Tilikauden tulos /tappio (EUR tuhatta)	475.3	-3,283.1
Omavaraisuusaste (%)	32.5%	18.9%
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin kaudella	24,924,364	17,440,052
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin, laimennettu	24,924,364	17,440,052
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa	24,924,364	24,924,364
Optio-oikeuksien määrä	2,528,618	3,648,264
Erityisten oikeuksien määrä	693,663	2,000,139
Oma pääoma/osake (EUR)	0.10	-0.07
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton, EUR	0.02	-0.19
Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu, EUR	0.02	-0.19
Nettovelka(EUR tuhatta)	3,139.4	5,152.9
Työntekijöiden määrä, keskimäärin	47	48

Liikevaihto ja tulos



Yllä oleva taulukko kuvaa liikevaihdon ja käyttökätteen (EBITDA) kehityksen 2023–2024.

Peliporftolion laajennus uusille alustoille

5 avainprojektia ja asiakkuutta vuoden 2024 lopussa.



AUTOGUN HEROES



AUTOGUN HEROES:
SUPER CHARGED



NERF: SUPERBLAST



DIGITAL EXTREMES



NETFLIX

Ennätysvuosi kautta linjan

2024 oli meille ennätysvuosi monella tapaa. Onnistuimme laadukkaassa tekemisessä ja peliportfoliomme kasvattamisessa, mikä johti systemaattisiin parannuksiin talouslukuissamme. Liikevaihtomme ylitti 10 miljoonan euron rajapyykin kasvamalla 29 % 11.4 miljoonaan euroon. EBITDA parani vuositasolla 241 % 2.4 miljoonaan euroon, 21 % prosentin marginaalilla. Samalla taseemme parani tehdessä yhteensä 1.8 miljoonaa euroa poistoja aiempien vuosien kehityskuluista, lyhentämällä lainoja 1.4 miljoonalla eurolla ja nostamalla 0.3 miljoonaa euroa uutta rahoitusta Business Finlandilta. Tämä paransi taloudellista vakauttamme ja mahdollisuuksiamme jatkaa kannattavuuden kehittämistä jatkossakin. Nämä vahvat luvut ovat seurausta pitkäjänteisestä työstä peliportfolion kasvattamiseksi, samalla kun olemme kontrolloineet kulujamme epävarmojen aikojen läpi. Odotan innoissani mitä saamme aikaan jatkossa, kun ala jatkaa kehittymistä ja synnyttää uusia mahdollisuuksia.

– JUSSI TÄHTINEN
TOIMITUSJOHTAJA

TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS



Toimitusjohtajan katsaus

Ennätysvuosi kautta linjan

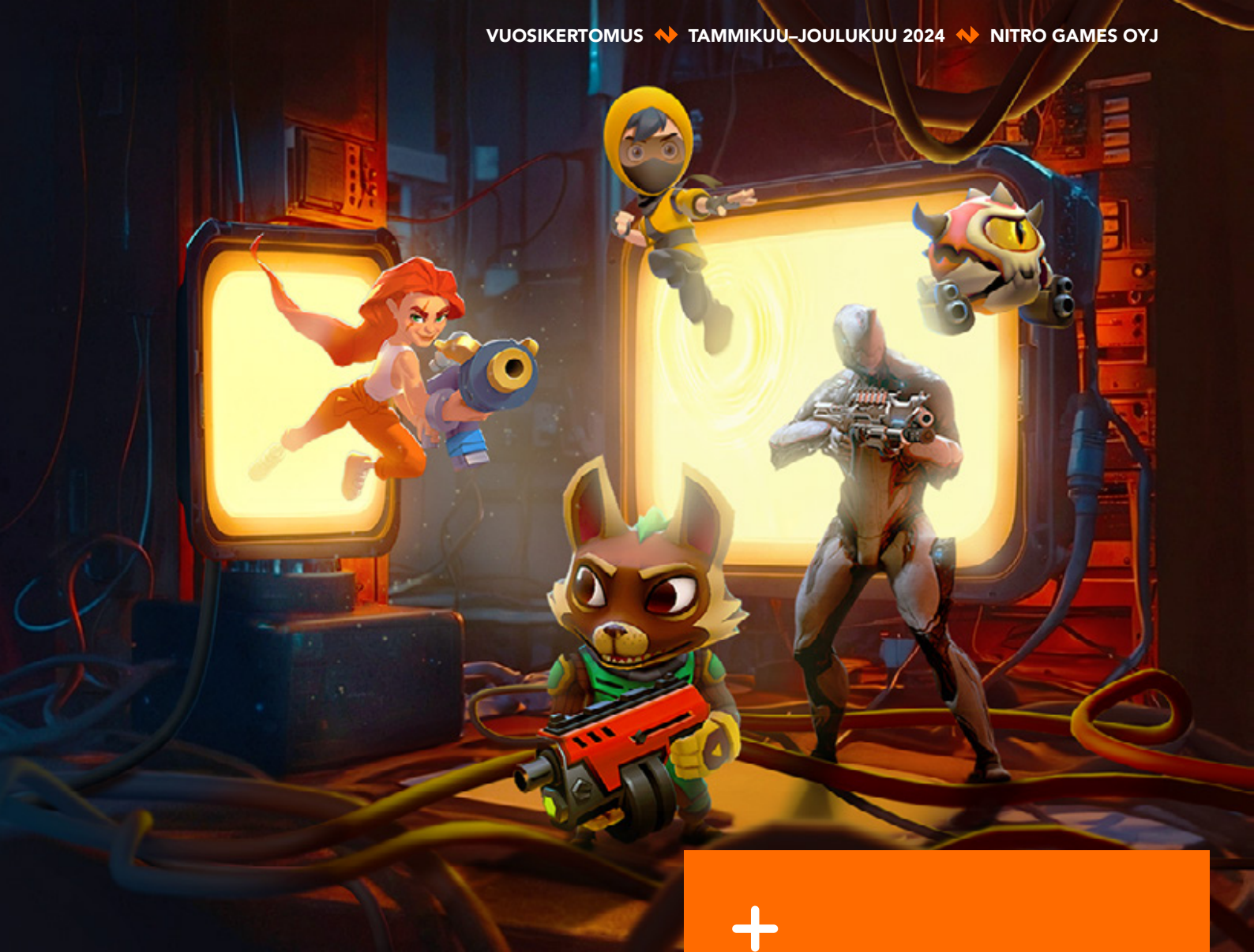
🔗 2024 oli meille ennätysvuosi monella tapaa. Onnistuimme laadukkaassa tekemisessä ja peliportfoliomme kasvattamisessa, mikä johti syste-
maattisiin parannuksiin talousluvuissamme. Liikevaihtomme ylitti 10 miljoonan euron rajapyykin kasvamalla 29 % 11.4 miljoonaan euroon. EBITDA parani vuositasolla 241 % 2.4 miljoonaan euroon, 21 % prosentin marginaalilla. Samalla taseemme parani tehdessämme yhteensä 1.8 miljoonaa euroa poistoja aiempien vuosien kehityskuluista, lyhentämällä lainoja 1.4 miljoonalla eurolla ja nostamalla 0.3 miljoonaa euroa uutta rahoitusta Business Finlandilta. Tämä paransi taloudellista vakauttamme ja mahdollisuuksiamme jatkaa kannattavuuden kehittämistä jatkossakin. Nämä vahvat luvut ovat seurausta pitkäjänteisestä työstä peliportfolion kasvattamiseksi, samalla kun olemme kontrolloineet kulujamme epävarmojen aikojen läpi. Odotan innoissani mitä saamme aikaan jatkossa, kun ala jatkaa kehittymistä ja synnyttää uusia mahdollisuuksia.

Peliportfoliomme kehittyi merkittävästi vuonna 2024 monella tapaa. Teimme yhteistyötä monien johtavien brändien kanssa, kuten Digital Extremesin (osa Tencentiä) Warframe, Hasbron NERF sekä Netflix. Rakensimme lisäksi arvoa omiin brändeihimme Autogun Heroes ja Superblast, samalla kun työsimme vielä julkistamattomia projekteja. Jatkoimme myös liiketoimintamme laajentamista uusille alustoille julkistaessamme Autogun Heroesin sekä webiin että PC:lle. Nautimme tietenkin myös pelijulkaisun jännityksestä kun Warframe julkaistiin iOS:lle helmikuussa. Isossa kuvassa näemme kasvavaa kysyntää valitsemas-
samme kategoriassa kun useat monialustapelibrändit haluavat tarjota tuotteensa myös mobiilialustoilla. Meillä käynnissä oleva pelialustojen laajentaminen vastaa tähän tarpeeseen hyvin. Tämä kaikki myös tukee pitkän jänteen strategiaamme mahdollistamalla meille uusia liiketoimintoja peliportfoliomme kanssa eteenpäin mennessä.

Yksi keskeistä arvoistamme on laatu. Olemme ylpeitä työmme laadusta, ja väsymätön täydellisuuden tavoittelu paistaa läpi kaikessa mitä teemme. Minulle ihmiset ovat kaikkein tärkein laatuparametri meillä. Uskon että laadukkaat pelit ovat suoraa seurausta siitä että

niitä työstävät parhaat osaajat. Asiakastyytyväisyys on loistava mittari tälle. Vuonna 2024 tämä heijastui läpi liiketoimintamme: pelaajien arvostelut peleistämme olivat jatkuvasti 4.5/5 tai parempia. Saimme tuntuvia jatkotilauksia B2B asiakkailtamme ja solmimme myös uusia asiakkuuksia, haastavasta markkinatilanteesta huolimatta yhteensä 9.4 miljoonan euron arvosta. Jakelualustat antoivat tunnustusta jatkuvalla työlle pelipäivitysten ja livepalveluiden tekemistä ja jatkoivat peliämme tukemista näkyvillä nostoilla. Lisäsimme myös uusia palkintoja palkintokaappiimme ja saimme taas lisää ehdokkuuksia sekä Autogun Heroesille että Warframe iOS:lle. Kaiken tämän seurauksena, liiketoimintamme kasvoi samalla kun paransimme kannattavuuttamme. Performanssimme vuonna 2024 oli parempaa kuin koskaan. Saavutimme tämän jatkuvalla oppimisella ja toimintamme parantamisella, sen sijaan että olisimme kasvattaneet työntekijämääräämme. Skaalautuva henkilöstömallimme, jossa yhdistämme parhaat osaajat työntekijöistämme ja partneriverkostostamme, mahdollisti meille huomattavan kannattavuuden kasvun minkä vuoksi teimme vuonna 2024 ennätystuloksen. Olen tästä kaikesta hyvin ylpeä, koska tämä kaikki on nimenomaan meillä työskentelevien loistavien ihmisten ansiota.

Olemme selvästi kaikkien aikojen huipulla monella tapaa. Katsoessamme taaksepäin, näemme pitkän jänteen historiastamme liikevaihdon ja kannattavuuden kehityksen joka selvästi kuvaa että tämä huippu ei ollut yksittäinen onnistuminen, vaan tarinamme looginen seuraava askel. Käänsimme liiketoimintamme kannattavaksi vuoden 2023 lopulla, ja olemme säilyttäneet kannattavuutemme läpi vuoden 2024, siitä huolimatta että investoimme myös peliportfoliomme tulevaan kasvuun sekä alustalaajentumisen että uusien pelien muodossa. Vahva keskittymisemme Toiminta- ja räiskintäpelien kategoriassa on mahdollistanut meille tehokkaamman tavan hyödyntää uusia mahdollisuuksia, tekemistämme jatkuvasti parantaen ja mainettamme vahvistaen. Pysyimme vuonna 2024 uskollisina visiollemme ja työskentelimme johtavien brändien kanssa useilla eri alustoilla. Tämä johti siihen että 2024 oli ennätysvuosi taloudellisesti. Mutta vielä tärkeämpää on se, että se vahvisti asemaamme jatkoa silmällä pitäen ja mahdollistaa sen että voimme jatkaa eteen päin kohti uusia merkkipaaluja ja saavutuksia.



Vuosi 2025 näyttää lupaavalta ja jännittävältä. Meillä on kasvava määrä uusia jännittäviä mahdollisuuksia laajentaa peliportfolioitamme. Taloudellinen asemamme mahdollistaa meille näiden mahdollisuuksien tutkimisen, vaikka menestys ei ikinä olekkaan taatua hittivetoisella pelialalla. Jatkamme keskittymistä toiminta- ja räiskintäpeleihin. Haemme kasvua uusien pelien kautta, uusien alustalaajennusten kautta sekä haemme uusia partneruuksia eteenpäin mennessä. Samaan aikaan, jatkamme maineemme kasvattamista, lisäarvon tuottoa partnereillemme, minkä uskomme johtavat entistä useampiin mahdollisuuksiin pitkällä jäniteellä. Olemme hyvässä asemassa valloittamaan uusia huippuja vuonna 2025 ja näemme edessämme monia merkipaaluja saavutettavaksi.

Jussi Tähtinen, toimitusjohtaja



Nitro Games lyhyesti

Nitro Games on pelikehittäjä ja -julkaisija. Monikansallinen tiimi koostuu pelialan ammattilaisista, joiden kokemus kattaa pelikehityksen, -julkaisun ja live vaiheen palvelut. Nitro Games keskittyy toiminta- ja räiskintäpeleihin ja on omistautunut tuottamaan laadukkaita pelejä kansainväliselle yleisölle. Yhtiö on rakentanut vahvant portfolion koukuttavia ja innovatiivisia pelejä kuten Autogun Heroes ja NERF: Superblast. Nitro Games on myös tunnettu vahvasta historiastaan johtavien brändien ja peliyhtiöiden kanssa toimimisesta, tarjoten räätälöityä osaamista pelikehitykseen ja -julkaisuun valituille partnereille. Nitro Gamesin osakkeet ovat listattuna Nasdaq First North Growth Market -markkinapaikalla. Yhtiön tunnus on NITRO.



Strategia ja liiketoimintamalli

Markkina

Nitro Games toimii maailmanlaajuisilla pelimarkkinoilla kehittäjänä ja julkaisijana. Yhtiö myös tarjoaa pelikehityspalveluja alan johtaville toimijoille ja brändeille osana palveluliiketoimintaansa.

Vuonna 2024 pelimarkkinoiden arvioitu kokonaisarvo oli noin 187,7 miljardia Yhdysvaltain dollaria, mikä on noin 2,1 prosenttia enemmän kuin edellisenä vuonna. Mobiilipelit muodostavat 49 prosenttia markkinoista, niiden arvon ollessa 92,6 miljardia dollaria. Konsolipelit kattavat 28 prosenttia, eli 51,9 miljardia dollaria, ja PC-pelit 23 prosenttia, eli 43,2 miljardia dollaria. Pelimarkkinoiden odotetaan kasvavan vuosittaisella 3,1 prosentin keskimääräisellä kasvuvauhdilla (CAGR 2022–2027), ja markkinoiden arvon ennustetaan saavuttavan 213,3 miljardia dollaria vuoteen 2027 mennessä.

Lähde: Newzoo 2024

Strategia ja tavoitteet

Yhtiö operoi ketteränä kehittäjänä ja julkaisijana ipelimarkkinassa. Tavoitteena on rakentaa peliportfolio 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 mielekästä.

Yhtiö aikoo noudattaa seuraavaa strategiaa:

- Kehittää ja julkaista portfolio koostuen korkealaatuisista peleistä valituilla liiketoimintamalleilla ja parhaiden markkinointi- ja liveoperointikäytäntöjen 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 toiminta- ja räiskintäpelien kategoriassa 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.

Markkinaposition ja asiakkaat

Nitro Games tuottaa pelejä globaalille yleisölle, taustalla viime vuosien vahva keskittyminen mobiilipelimarkkinaan ja parhaillaan käynnissä oleva laajentuminen muille alustoille. 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 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) Peliportfolion rakentaminen ("Peliliiketoiminta") sekä
- 2) pelikehityspalveluiden tarjoaminen muille alan toimijoille ("Palveluliiketoiminta").

Peliliiketoiminnassa Nitro Games tähtää korkeampiin voittomarginaaleihin julkaisemalla pelinsä tärkeimmissä jakelukanavissa. Tämä tarkoittaa, että yhtiö toimii sekä pelikehittäjänä että pelijulkaisijana ja jakelee pelinsä globaalisti ja digitaalisesti pelikauppapaikkojen kautta kuluttajille. Yhtiö tekee liikevaihtonsa joko pelien myynthinnasta ja/tai pelin sisäisistä ostoksista ja pelien sisältämisestä mainoksista. Itsejulkaisua tuetaan tarvittaessa yhteistyöllä muiden pelijulkaisijoiden kanssa tietyissä maissa tai globaalisti, jotta kussakin markkinassa saavutetaan tehokas tuotejulkaisu.

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



Teknologia ja prosessit

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

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 markkinatestausta hyvin varhaisessa vaiheessa.

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

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

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

Pelit ja portfolio

Autogun Heroes

Autogun Heroes on uusi yksinpelattava action-peli, mobiili- ja web alustoilla. Peli julkaistiin vuonna 2023 mobiililaitteille. Peli on nopeatempoinen uuden sukupolven juokse ja räiski -henkinen tasohyppely. Peli eteni vuonna 2024 livevaiheeseen ja yhtiö valitsi Supersonic from Unityn julkaisupartneriksi mobiilipelille. Web versio julkaistiin loppuvuonna 2024 CrazyGames toimesta heidän web portaalissaan.

Autogun Heroes: Supercharged

Autogun Heroes: Supercharged on uusi PC peli, jota ei ole vielä julkaistu. Yhtiö tiedotti loppuvuonna 2024 tuovansa Autogun Heroes brändin uudella pelikokemuksella PC pelaajille Steam kaupapaikassa.

NERF: Superblast

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



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 ilmoitauduttava 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 20.5.2024 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Susana Meza Graham sekä Morgan Habedank². Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä.

Hallitus kokoontui 15 kertaa vuonna 2024.

Vuonna 2024 seuraavat henkilöt kuuluivat hallitukseen:

Nimi	Asema	Syntynyt	Valittu	Riippumattomuus ¹ yhtiöstä tai merkittävistä osakkeenomistajista
Johan Biehl	Hallituksen puheenjohtaja	1983	2019	Kyllä
Antti Villanen	Hallituksen jäsen	1973	2008	Ei, toimii yhtiössä
Susana Meza Graham	Hallituksen jäsen	1975	2020	Kyllä
Morgan Habedank ²	Hallituksen jäsen	1978	2023	Ei, edustajaa suurta osakkeenomistajaa

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

² Morgan lähti NG:n hallituksesta henkilökohtaisista syistä 19.9.2024.



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 pörssilistattuihin 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 rahoituslalle siirtymistä hän toimi useissa B2B-myyntin ja myyntin 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 CSO

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 2000–2002 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 2019.

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 Pa-radox 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 riippumattomien sijoitusyhtiöiden Aldeonin (2020-) ja MGVC Financing (2024-) perustaja ja puheenjohtaja. Aikaisemmin hallitustehtävissä on ollut kansainvälisen peliyhtiö Funcomin hallituksen jäsen (2018–2020) ja Ruotsin pelikehittäjien liiton hallituksen jäsen (2014–2017). Nykyisiä hallitustehtäviä ovat hallituksen puheenjohtaja peliyhtiö Cult Games (2024-) sekä hallituksen jäsen peli-/teknologiaverkkokaupassa Inet/Inet Group AB. 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 – 19.9.2024.

Morgan Habedank on Nordisk Gamesin talousjohtaja ja hänellä on 18 vuoden kokemus media- ja viihdeteollisuudesta. 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 pörssiyhtiöiden 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 2024 johtoryhmä koostui viidestä henkilöstä.

Seuraavassa taulukossa on listattu johtoryhmän jäsenet vuonna 2024:

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

CEO Jussi Tähtinen, syntynyt 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.

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.

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 2019.



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 20.5.2024 valittiin tilintarkastusyhteisö Moore Idman Oy ja yhtiön varsinaiseksi tilintarkastajaksi KHT-tilintarkastaja Antti Niemistön (Vastuullinen tilintarkastaja).

Lähipiiritapahtumat

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

Sisäpiirihallinto

Nitro Games noudattaa First North -yhtiöiltä edellytettävällä tavalla sisäpiiriä koskevissa asioissa sovellettavan lainsäädännön ja Finanssivalvonnan standardien lisäksi Nasdaq Tukholman sisäpiiriohjetta sekä yhtiön omaa sisäpiiriohjetta.

Nitro Gamesin johtotehtävissä olevia henkilöitä velvoittaa ns. suljettu ikkuna, joka alkaa 30 päivää ennen neljännesvuosiraportointia, liiketoimintakatsauksen tai tilinpäätöstiedotteen tai niihin liittyvien ennakkotietojen julkistamista ja tänä aikana kyseiset henkilöt eivät saa käydä kauppaa Nitro Gamesin arvopapereilla. Suljettu ikkuna koskee myös yhtiön tilinpäätöstä. Suljettu ikkuna sisältää sen päivän, jona Nitro Games on julkistanut edellä mainitut tiedot.

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

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 liiketoimista 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 sisäpiiriluelliden ylläpidosta ja hänen varahenkilönä toimii talousjohtaja. Lisäksi sisäpiiri- vastaava huolehtii, että sisäpiiriluellot tarkistetaan vuosittain.



Palkka- ja palkkioselvitys

Hallituksen palkitseminen

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 20.5.2024 ja päättyy yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Varsinainen yhtiökokous päätti, että hallituksen jäsenille maksetaan toimikaudelta palkkiot seuraavasti: puheenjohtajalle 2,200 euroa kuukaudessa sekä hallituksen muille jäsenille kullekin 1,100 euroa kuukaudessa.

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

Varsinainen yhtiökokous 2025

Nitro Games Oyj:n varsinainen yhtiökokous pidetään 19.5.2025 kello 10:00 alkaen (Suomen aikaa) Nitro Games Oyj:n Kotkan toimipisteessä osoitteessa Juha Vainion katu 2, 48100 KOTKA FINLAND. Kokoukseen ilmoittautuneiden vastaanotto ja äänestyslippujen jakaminen aloitetaan kokouspaikalla kello 09:30.

Ilmoittautuminen varsinaiseen yhtiökokoukseen alkaa 28.4.2025 ja päättyy 14.5.2025 klo 10:00. Tarkemmat ohjeet löytyvät yhtiön verkkosivuilta.

Tilinpäätös ja toimintakertomus

1.1.2024–31.12.2024  NITRO GAMES OYJ

Sisällys

HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS	19
TILINPÄÄTÖS	29
• Laaja tuloslaskelma	29
• Tase	30
• Rahavirtalaskelma	31
• Oman pääoman muutoslaskelma	32
TILINPÄÄTÖKSEN LIITETIEDOT	33
• 1. Tilinpäätöksen yleiset laatimisperiaatteet	33
• 2. Liiketoiminnan tulos	35
• 3. Liiketoiminnan varat ja velat	43
• 4. Hankinnat ja investoinnit	47
• 5. Pääomarakenne	49
• 6. Muut liitetiedot	56
Tilinpäätöksen allekirjoitukset	59
Luettelo kirjanpitokirjoista ja asiakirjatyypeistä	59
Tilintarkastuskertomus	60



Hallituksen toimintakertomus 2024

Nitro Games Oyj on suomalainen pelikehittäjä 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 pelejä kansainväliseen jakeluun, sekä myy osaamistaan palveluna kansainvälisille pelialan toimijoille osana palveluliiketoimintaa.

Strategiansa mukaisesti yhtiö jatkoi vuonna 2024 peliportfolionsa kehittämistä. Vuoden 2024 painopisteinä olivat Autogun Heroes peliin liittyvän julkaisu-yhteistyön käynnistäminen Supersonic from Unity -pelijulkaisijan kanssa, peli-konseptin laajentaminen web-pelimarkkinaan, Warframe-pelin julkaisuvalmiiksi saattaminen ja julkaisu Digital Extremes kanssa, sekä pelituo-tantopalvelun myyminen Netflixille. Yhtiö solmi vuonna 2024 merkittävän tilausarvon edestä uusia kaupallisia sopimuksia sekä uusien että olemassa olevien asiakkaiden kanssa. Tämän lisäksi yhtiö ilmoitti laajentavansa Autogun Heroes brändin PC Steam alustalle vuonna 2025.

Vuoden 2024 lopulla yhtiöllä oli aktiivisessa peliportfoliossaan kolme omaan IP:n perustuvaa peliä, Autogun Heroes, Autogun Heroes: Supercharged ja aiemmin julkaistu NERF: Superblast. Palveluliiketoiminnassa keskeisimmät asiakkuudet olivat yhteistyöprojektit Digital Extremes ja Netflix kanssa.

Toimintaympäristö

Nitro Games on pelinkehittäjä ja -julkaisija, joka toimii kansainvälisillä pelimarkkinoilla. Yhtiö erikoistunut toiminta- ja shooter peleihin ja on omistautunut tarjoamaan korkealaatuisia pelikokemuksia maailmanlaajuiselle yleisölle. Nitro Gamesilla on myös vankka kokemus yhteistyöstä johtavien brändien ja yritysten kanssa, tarjoten räätälöityjä kehitys- ja julkaisupalveluja valikoiduille kumppaneille.

Vuonna 2024 pelimarkkinoiden arvioitu kokonaisarvo oli noin 187,7 miljardia Yhdysvaltain dollaria, mikä on noin 2,1 prosenttia enemmän kuin edellisenä vuonna. Mobiilipelit muodostavat 49 prosenttia markkinoista, niiden arvon ollessa 92,6 miljardia dollaria. Konsolipelit kattavat 28 prosenttia, eli 51,9 miljardia dollaria, ja PC-pelit 23 prosenttia, eli 43,2 miljardia dollaria. Pelimarkkinoiden odotetaan kasvavan vuosittaisella 3,1 prosentin keskimääräisellä kasvuvauhdilla (CAGR 2022–2027), ja markkinoiden arvon ennustetaan saavuttavan 213,3 miljardia dollaria vuoteen 2027 mennessä.

Lähde: Newzoo 2024.

Toiminnan kehittyminen ja tuloksellisuus sekä taloudellinen tilanne

Liikevaihto 2024 oli 11,4 miljoonaa euroa (2023: 8,8 miljoonaa euroa). Yhtiön liike-tulos (EBIT) tilikaudella oli 654 tuhatta euroa, kun se vastaavasti edellisenä vuonna oli -3,0 miljoonaa euroa. Yhtiön käyttökate (EBITDA) tilikaudella oli 2,4 miljoonaa euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -1,7 miljoonaa euroa. Yhtiön tulos tilikaudella oli 475 tuhatta euroa, kun se vastaavasti edellisellä tilikaudella oli -3,3 miljoonaa euroa. Yhtiön rahat ja pankkisaamiset olivat tilikauden päätöshetkellä 2,0 miljoonaa euroa (3,8 miljoonaa euroa 31.12.2023). Omavaraisuusaste oli tilinpäätöshetkellä 32.5 % (2023: 18.9 %).

Tärkeimmät taloudellisen suorituskyvyn mittarit

	Koko vuosi 2024	Koko vuosi 2023
Liikevaihto (EUR tuhatta)	11,392.1	8,841.6
Liikevoitto/tappio (EBIT) (EUR tuhatta)	654.2	-3,024.8
Liikevoitto/tappio % (EBIT %)	5.7 %	-34.2 %
EBITDA (EUR tuhatta)	2,414.3	-1,716.6
EBITDA %	21.2 %	-19.4 %
Tilikauden tulos /tappio (EUR tuhatta)	475.3	-3,283.1
Omavaraisuusaste (%)	32.5%	18.9%
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin kaudella	24,924,364	17,440,052
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin, laimennettu	24,924,364	17,440,052
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa	24,924,364	24,924,364
Optio-oikeuksien määrä	2,528,618	3,648,264
Erityisten oikeuksien määrä	693,663	2,000,139
Oma pääoma/osake (EUR)	0.10	-0.07
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton, EUR	0.02	-0.19
Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu, EUR	0.02	-0.19
Nettovelka (EUR tuhatta)	3,139.4	5,152.9
Työntekijöiden määrä, keskimäärin	47	48

Yrityksen tuotekehitystoiminta ja sen laajuus

Riippuen kehitystoiminnan luonteesta ja vaiheesta, kehittämiskustannukset kirjataan joko kuluiksi tai aktivoidaan taseeseen investointeina ja poistetaan poistosuunnitelman mukaisesti.

Yhtiön hyödynsi aikaisempien vuosien aikana syntyneiden kehitystöiden tuloksia sekä panosti vuonna 2024 yleiseen liiketoiminnan ja henkilöstön kehitystoimintaan, joista syntyneitä kustannuksia ei aktivoitu.

Tilikaudella 2024 aineettomien hyödykkeiden kokonaispoistot olivat -1,760 tuhatta euroa (2023: -1,308 tuhatta euroa), sisältäen aikaisempien vuosien aktivoitujen kehityskustannusten poistot -948 tuhatta euroa (2023: -812 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 kilpailuasetyksissä 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 ettei niiden lopputulokset tuota suunniteltua kaupallista menestystä, eikä hankkeeseen tehty investointi siten maksa itseään takaisin. Yhtiö pyrkii toimintansa organisoinnilla minimoimaan kehittämiseen sisältyvät riskit.

Yhtiön toimintaan voi sisältyä myös riskejä, jotka voivat olla oleellisia yhtiön ja sen osakkeen arvon kannalta. Yhtiön hallitus 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

Tilinpäätökseen vaikuttavat asiat otetaan huomioon tilinpäätöspäivän ja tilinpäätöksen julkistamispäivän välisenä aikana. Julkistamispäivällä tarkoitetaan päivää, jolloin tilinpäätös julkaistaan. Tänä ajanjaksona tapahtuvia asioita arvioidaan sen perusteella, edellyttävätkö ne tilinpäätöksen tietojen oikaisua vai eivät. Tilinpäätöksen tietoja oikaistaan tapahtumilla, jotka tarjoavat lisänäyttöä tilikauden päättyessä vallinneesta tilanteesta.

Netflix on peruuttanut julkistamattoman peliprojektin Nitro Gamesin kanssa. Netflix on perunut Nitro Gamesin kanssa 8. marraskuuta 2023 alun perin ilmoitetun projektin. Projekti on nyt tarkoitus saattaa päätökseen alkuvuodesta 2025, noin yhdeksän kuukautta suunniteltua aikaisemmin. Tämän seurauksena noin 70 % tilauksen arvosta toteutuu.

Arvio todennäköisestä tulevasta kehityksestä

Nitron hallitus sekä johto toteavat, että vuonna 2024 pelialalla on havaittu merkittäviä muutoksia, jotka voivat vaikuttaa yhtiön toimintaan ja tulevaisuuden näkymiin. Globaalisti pelimarkkinat ovat kokeneet sekä kasvua että haasteita. Esimerkiksi Euroopan pelialan liikevaihdon odotetaan yli kaksinkertaistuvan vuoteen 2030 mennessä, mikä edellyttää jatkuvaa innovointia ja kilpailukykyä. Samalla alalla on kohdattu haasteita, kuten työpaikkojen vähennyksiä ja uudelleen järjestelyitä. Vuonna 2023 noin 10,500 pelialan työntekijää menetti työpaikkansa, ja vuoden 2024 alussa on raportoitu jo noin 3,000 uutta irtisanomista.

Nitro uskoo kuitenkin, että toimintamme kehittyä globaalien markkinoiden yleisen positiivisen suunnan mukaisesti. Liikevaihtomme kasvu riippuu merkittävästi uusien pelituotteiden julkaisusta ja niiden kaupallisesta menestyksestä. Panostamme jatkuvasti innovatiivisten ja laadukkaiden pelien kehittämiseen vastataksemme markkinoiden muuttuviin tarpeisiin ja varmistaaksemme kilpailukykyämme tulevaisuudessa.

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 31.12.2024 (31.12.2023: 24,924,364 osaketta). Osakkeet ovat yhdessä sarjassa ja kullakin osakkeella on yksi ääni yhtiökokouksessa. Yhtiö ei omista omia osakkeita. Yksittäisten osakkeenomistajien määrä on vaihdellut vuoden 2024 aikana 3,608 ja 4,053 välillä.

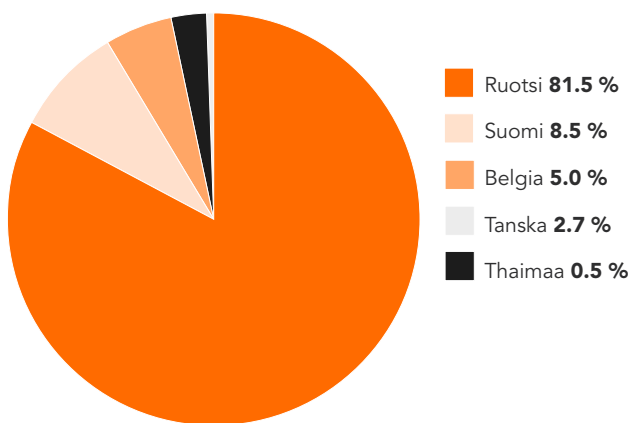
Yhtiön kymmenen suurinta osakkeenomistajaa 31.12.2024.

Osakkeenomistajat		Osakkeet	Osakkeista ja äänistä %
1 Försäkringsaktiebolaget Avanza Pension		3,380,404	13.56
2 Jonsson Jimmy		1,429,668	5.74
3 Dino Patti Holding ApS		1,253,569	5.03
4 Ivarsson Alexander		1,197,375	4.80
5 Nikkola Matti	1	1,091,378	4.38
6 Nordnet Pensionsförsäkring AB		916,988	3.68
7 Biehl Johan	2	848,004	3.40
8 Johansson Andreas		763,551	3.06
9 Mattsson Emil		700,000	2.81
10 Advenimus AB	3	639,335	2.57
Others		12,704,092	50.97
The total number of shares		24,924,364	100.00

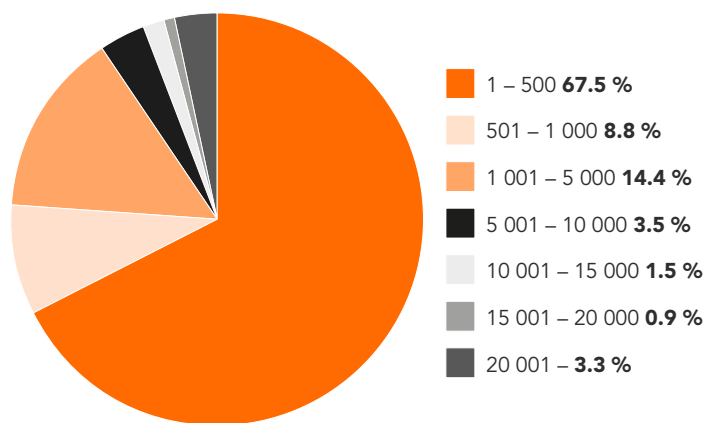
- 1 Sisältää Oy AjoRanta Group Ab:n omistamat osakkeet, jonka CFO omistaa 100 %.
- 2 Hallituksen puheenjohtaja
- 3 Susana Meza Graham:lla on määräysvalta yhtiöön. Hän on hallituksen jäsen.

Suurimmat osakkeenomistajat alueittain ja osakkeiden jakauman mukaan 31.12.2024

Omistus %



Osakkeenomistajat



Maat	Omistus %	Äänistä %
Ruotsi	81.5	81.5
Suomi	8.5	8.5
Belgia	5.0	5.0
Tanska	2.7	2.7
Thaimaa	0.5	0.5
	98.2	98.2

Osakkeenomistajien jakaantuminen	Osakkeen omistajat	%
1 – 500	2,440	67.5
501 – 1 000	318	8.8
1 001 – 5 000	522	14.4
5 001 – 10 000	127	3.5
10 001 – 15 000	56	1.5
15 001 – 20 000	32	0.9
20 001 –	118	3.3
	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:

	31.12.2024			31.12.2023	
	Osakkeita	% osakkeista	Optiot	Osakkeita	Optiot
Hallitus	1,487,339	6.0 %	0	584,555	0
Toimitusjohtaja ja johto*	1,622,603	6.5 %	1,890,949	690,976	2,874,681
Tiimi	50,245	0.2 %	614,669	36,821	668,109
	3,160,187	12.7 %	2,505,618	1,312,352	3,542,790
Osakkeiden kokonaismäärä	24,924,364			24,924,364	
Annettujen Optio-oikeuksien määrä	2,528,618			3,648,264	

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

Kaikki Nitro Gamesin vakituiset työntekijät kuuluvat yhtiön optio- ja palkitsemisohjelmiin.

Osakkeiden hintakehitys

Tilikauden 2024 aikana osakkeen päivän keskihinta First North Growth Ruotsi -markkinapaikalla vaihteli 1.84 ja 5.46 Ruotsin kruunun (SEK) välillä. Kauden päätöskurssi (30.12.2024) oli 2.26 Ruotsin kruunua (SEK).

Päivän keskihinta (SEK)



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

Yhtiökokoukset

Varsinaisen yhtiökokous pidettiin 20.5.2024.

Yhtiökokouksessa käsiteltiin yhtiöjärjestyksen mukaiset Yhtiökokousasiat.

Yhtiön henkilöstö, johto ja tilintarkastajat

Henkilöstö ja sosiaalinen vastuu

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 50 tilikauden lopussa (2023: 48). Naisten osuus oli 25 % henkilöstöstä (2023: 29 %) ja ulkomaalaisten työntekijöiden osuus oli 36 % (2023: 27 %). Keski-ikä oli 37 vuotta (2023: 36). Nitron työntekijöistä suurin osa on kokopäiväisiä ja henkilöstökulut ovat pääsääntöisesti luonteeltaan kiinteitä kuluja. Yhtiö seuraa alan yleistä palkkatasoa ja kilpailutilannetta määrittäessään palkkoja.

Taulukossa on esitetty henkilöstön kehitystä kuvaavat tunnusluvut vuosina 2024–2023.

	2024	2023	Muutos %
Henkilöstön määrä keskimäärin	47	49	-4.1
Henkilöstön määrä kauden lopussa	50	48	4.2

Henkilöstökustannukset	2024	2023	Muutos %
Tilikauden aikaiset palkat ja palkkiot	3,227,670	3,186,545	1.3
Henkilöstösivukulut	639,372	672,299	
Osakepohjaiset optio-ohjelmat	137,676	116,453	
Aktivoitu tuotekehityskuluihin	0	-406,042	
Henkilöstökulut yhteensä	4,004,718	3,569,255	12.2

Henkilöstön hyvinvointi, osaaminen ja motivaatio ovat keskeisiä menestystekijöitä Nitrolle. Yksi strategisista tavoitteista Nitrolla on olla paras työpaikka pelialan osaajille. Strategian mukaisesti panostimme voimakkaasti henkilöstön ammatillisen osaamisen kehittämiseen, esimiesvalmennukseen ja työhyvinvoinnin kehittämiseen. 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. Yritys kiinnittää erityistä huomiota työn kuormittavuuteen tarkkailemalla ja säätelemällä henkilöstön työtunteja. Puolivuosittain 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 Oy yrityksen kanssa. Nitron johtaminen arvioidaan henkilöstön toimesta hyväksi vuosittaisessa johtamiseen keskittyvässä kyselyssä. Etätyö on Nitrolla vakiintunut käytäntö kaikkien tehtävien osalta, ja työntekijät saavat itse päättää referoidun työskentelypaikkansa. 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.

Ympäristötekijät

Nitro Games pyrkii olemaan edelläkävijä pelituotannossa ja edistämään kestävän kehityksen tavoitteita kaikessa toiminnassaan. Yhtiön tavoitteena on minimoida toimintansa ympäristövaikutukset. Suurimmat ympäristökuormitukset syntyvät IT-laitteiden, palvelimien ja pelaamisen aiheuttamasta sähkönkulutuksesta. Toimipisteiden työtilojen tilatehokkuus on hyvällä tasolla, ja yhtiö pyrkii myös vähentämään matkustamisesta aiheutuvia haittoja. Tämä toteutetaan tarkemmalla matkojen suunnittelulla sekä lisäämällä etäkokousten määrää.

Yhtiö kehittää hankintakäytäntöjään siten, että ympäristötekijät otetaan huomioon jo hankinnan suunnitteluvaiheessa, käytön aikana ja elinkaaren lopussa. Lisäksi yhtiö tekee yhteistyötä hyvämaineisten toimijoiden kanssa, jotka kantavat vastuunsa ympäristöstä ja yhteiskunnasta.

Asiakkaan tunteminen, Rahanpesun, terrorismin rahoituksen, veronkierron torjunta

Rahanpesu, terrorismin rahoitus ja veronkierto ovat vakavia uhkia maailmanlaajuisen rahoitusjärjestelmän turvallisuudelle ja eheydelle. Nitro Games on sitoutunut ehkäisemään yhtiönsä käyttöä rikollisen toiminnan, kuten rahanpesun ja terrorismin rahoittamisen, välineenä.

Yhtiöllä on velvollisuus asiakkaitaan, osakkeenomistajiaan ja muita sidosryhmiään kohtaan varmistaa, että sen liiketoiminta on läpinäkyvää ja laillista. Nitro Games pyrkii aktiivisesti tunnistamaan ja arvioimaan yhteistyökumppaneidensa toiminnan laillisuuden sekä mahdolliset riskitekijät.

Nitro Games on sitoutunut havaitsemaan, ehkäisemään ja hallitsemaan talousrikollisuuden riskejä kaikilla lainkäyttöalueilla, joilla se toimii. Yhtiö ryhtyy tarvittaviin toimenpiteisiin näiden riskien minimoimiseksi ja noudattaa kansainvälisiä sekä paikallisia säädöksiä rahoitusrikollisuuden torjunnassa.

Kyber- ja informaatioturvallisuus

Nitron liiketoiminta ja pelituotanto nojaavat vahvasti sujuviin IT-, viestintä- ja tietohallintajärjestelmiin sekä -prosesseihin. Toiminnan luonteesta johtuen suuria tietomääriä käsitellään ja hyödynnetään reaaliaikaisesti muun muassa kriittisen infrastruktuurin hallinnassa, suojauspäätöksissä, sekä sisäisessä ja ulkoisessa viestinnässä ja raportoinnissa.

Kuten muutkin toimijat, myös Nitro kohtaa yhä suurempia kyberturvallisuusuhkia. Näihin kuuluvat muun muassa tietoturvariskit, operatiivisiin järjestelmiin (OT), digitalisaatioon ja yksityisyydensuojaan liittyvät uhat. Ukrainan sodan myötä kyberturvallisuusriskien ja muiden turvallisuusuhkien todennäköisyys on kasvanut entisestään.

Vuonna 2024 Nitron painopiste on ollut kyberturvallisuuden, fyysisen turvallisuuden sekä organisaation johtamisen vahvistamisessa ja resilienssin kehittämisessä.

Toimitusjohtaja

Yhtiön toimitusjohtajana toimii Jussi Tähtinen. Hän vastaa yhtiön liiketoiminnan johtamisesta ja päivittäisten asioiden hoitamisesta. Toimitusjohtajan keskeisenä tavoitteena on turvata yhtiön arvon jatkuva ja merkittävä kasvu osakkeenomistajien eduksi.

Toimitusjohtaja valmistelee asiat hallituksen käsiteltäväksi, kehittää yhtiötä yhdessä hallituksen kanssa sovittujen tavoitteiden mukaisesti ja huolehtii siitä, että hallituksen päätökset toteutetaan asianmukaisesti. Lisäksi hänen vastuul- laan on varmistaa, että yhtiön toiminta noudattaa voimassa olevia lakeja ja säädöksiä.

Toimitusjohtaja toimii myös johtoryhmän puheenjohtajana, ohjaten ja valvoen johtoryhmän muiden jäsenten työtä. Hallitus nimittää toimitusjohtajan, päättää hänen palkkiostaan sekä määrittää muut toimitusjohtajasopimuksen ehdot. Toimitusjohtajan nimitys on voimassa toistaiseksi.

Toimitusjohtajalla on oikeus vaatia hallituksen kokouksen koollekutsumista sekä osallistua kokouksiin ja käyttää niissä puhevaltaa, ellei hallitus erikseen toisin päättä. Lisäksi hänellä on oikeus saada mahdollinen eriävä mielipiteensä merkityksi 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. 20.5.2024 asti hallituksessa toimivat Antti Villanen, Johan Biehl, Morgan Habedank sekä Susana Meza Graham. Hallituksen puheenjohtaja toimi Johan Biehl.

Varsinaisessa yhtiökokouksessa 20.5.2024 hallitukseen valittiin: Antti Villanen, Johan Biehl, Susana Meza Graham sekä Morgan Habedank¹. Hallitus valitsi järjestäytymiskokouksessaan keskuudestaan puheenjohtajaksi Johan Biehl.

Tilikaudella 2024 hallitus kokoontui 15 kertaa, joista uuden hallituksen kokouksia oli 7. Jäsenten keskimääräinen osallistumisprosentti oli 100 %.

Hallituksen jäsenten palkkioista päättää vuosittain yhtiökokous. Toimikaudelta, joka alkoi 20.5.2024 ja päättyy yhtiön seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Varsinainen yhtiökokous päätti, että hallituksen jäsenille maksetaan toimikaudelta palkkiot seuraavasti: puheenjohtajalle 2,200 euroa kuukaudessa sekä hallituksen muille jäsenille kullekin 1,100 euroa kuukaudessa.

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

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.

¹ Morgan erosi hallituksesta 19.9.2024 henkilökohtaisista syistä.

Yhtiö on määritellyt markkinoiden väärinkäyttöasetuksen (MAR) mukaisesti, että hallituksen ja johtoryhmän jäsenet ovat ilmoitusvelvollisia sisäpiiriläisiä. Ilmoitusvelvollisten sisäpiiriläisten lisäksi yhtiö perustaa erillisen tapahtumakohtaisen sisäpiiriläisluettelon merkittävistä sisäpiiritapahtumista. Sisäpiiritapahtumilla tarkoitetaan järjestelyä, jota valmistellaan luottamuksellisesti ja jolla toteutuessaan voi olla merkittävä vaikutus yhtiön arvopapereiden arvoon. Jokainen yhtiön työntekijä ja sisäpiiriläinen on henkilökohtaisesti vastuussa siitä, ettei riko sisäpiiritiedon käyttöä koskevia lakeja ja määräyksiä.

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

Hyväksytty neuvonantaja

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

Yhtiön Tukholman First North Growth -markkinan sääntöjen edellyttämä hyväksytty neuvonantaja (Certified Adviser) 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 voitto 475,326 euroa siirretään edellisten tilikausien voitto-/tappiotilille ja että osinkoa ei jaeta.

Varsinainen Yhtiökokous

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 19.5.2025. Nitro Games Oyj julkistaa yhtiökokouskutsun 28.4.2025, joka tullaan julkaisemaan Yhtiön virallisilla verkkosivuilla (www.nitrogames.com).

31.12.2024

Hallitus

Nitro Games Oyj



Vaihtoehtoisten keskeisten tunnuslukujen laskentakaava

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



Laaja tuloslaskelma

Euro	Liite	2024	2023
Liikevaihto	2.1	11,392,070	8,841,552
Liiketoiminnan muut tuotot	2.2	842	5,721
Materiaalit ja palvelut	2.3	-3,133,063	-4,465,776
Työsuhde-etuuksista aiheutuvat kulut	2.4	-4,004,718	-3,569,255
Poistot ja arvonalentumiset	2.6	-1,760,114	-1,308,284
Muut liiketoiminnan kulut	2.5	-1,840,837	-2,528,806
Liikevoitto		654,179	-3,024,847
Rahoitustuotot ja -kulut	5.2	-178,853	-403,748
Voitto ennen veroja		475,326	-3,428,595
Tuloverot	6.1	0	145,464
Tilikauden voitto/tappio		475,326	-3,283,131
Tilikauden laaja tulos		475,326	-3,283,131



Tase

Euro	Liite	31.12.2024	31.12.2023
Varat			
Pitkäaikaiset varat		3,962,856	5,639,525
Aineettomat hyödykkeet	4.1	3,667,554	5,340,728
Käyttöoikeusomaisuuserät	3.1	118,177	123,312
Pitkäaikaiset saamiset	3.2	31,661	30,021
Laskennalliset verosaamiset	6.2	145,464	145,464
Lyhytaikaiset varat		3,577,082	5,025,515
Myyntisaamiset	3.2	1,200,566	712,873
Ennakkomaksut ja siirtosaamiset	3.2	360,364	486,813
Rahavarat	3.3	2,016,152	3,825,829
Varat yhteensä		7,539,938	10,665,040
Oma pääoma ja velat			
Oma pääoma			
Osakepääoma	5.1	80,000	80,000
Rahastot	5.1	30,674,985	30,913,268
Kertyneet voittovarot	5.1	-28,845,885	-26,023,777
Tilikauden voitto	5.1	475,326	-3,283,131
Oma pääoma		2,384,427	1,686,361
Velat			
Pitkäaikaiset velat		2,873,230	2,081,740
Korolliset velat	5.4	2,800,826	1,708,301
Ostovelat	3.4	556	3,097
Vuokrasopimusvelat	3.4	71,848	70,342
Sopimusveloitteet	3.4		300,000
Lyhytaikaiset velat		2,282,281	6,896,939
Ostovelat	3.4	340,638	1,921,909
Korolliset velat	5.3	0	839,747
Ehdollinen velka	5.3	689,765	1,919,896
Vuokrasopimusvelat	3.4	52,028	57,552
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	3.4	80,989	75,614
Sopimusveloitteet	3.4	200,000	1,450,000
Siirtovelat	3.4	918,862	632,221
Velat yhteensä		5,155,512	8,978,679
Oma pääoma ja velat yhteensä		7,539,938	10,665,040



Rahavirtalaskelma

EURO	2024	2023
LIIKETOIMINNAN RAHAVIRRAT		
Tilikauden voitto/tappio	475.3	-3,283.1
Oikaisut:		
Poistot ja arvonalentumiset	1,760.1	1,308.3
Tulovero	0.0	-145.5
Rahoituskulut ja -tuotot	178.9	403.7
Muut ei-rahamääräiset erät	137.7	116.5
Rahavirta ennen liiketoiminnan varojen ja velkojen muutoksia	2,552.0	-1,600.1
Liiketoiminnan varojen ja velkojen muutos:		
Myyntisaamiset	-487.7	69.9
Ennakkomaksut ja muut varat	121.6	668.9
Ostovelat	-1,583.8	-1,132.5
Siirtovelat ja muut lyhytaikaiset velat	286.6	20.5
Muut pitkäaikaiset velat	-350.0	1,750.0
Liiketoiminnan nettorahavirta (A)	538.7	-223.3
INVESTOINTIEN RAHAVIRRAT:		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin käyttöomaisuushyödykkeisiin	-1,200.0	-2,161.1
Investointien rahavirta (B)	-1,200.0	-2,161.1
RAHOITUKSEN RAHAVIRRAT:		
Rahoitusleasinvelkojen lyhennys	-62.0	-60.4
Lainojen tuotot ja takaisinmaksut	-1,046.8	848.6
Leasinvestuiden korkosuuden käteismaksut	-8.3	-9.4
Pitkäaikaisten lainojen korot	-31.3	-238.0
Maksullinen osakeanti	0.0	4,072.0
Rahoituksen rahavirta (C)	-1,148.4	4,612.8
Rahavarojen nettomuutos (A + B + C) lisäykset (+) / vähennykset (-)	-1,809.7	2,228.4
Rahavarat kauden alussa	3,825.8	1,597.5
Rahavarat kauden lopussa	2,016.2	3,825.8
EURO		
Liiketoiminnan rahavirta	538.7	-223.3
Investointien rahavirta	-1,200.0	-2,161.1
Rahoituksen rahavirta	-1,148.4	4,612.8
Rahavarojen nettomuutos	-1,809.7	2,228.4
Rahavarat kauden alussa	3,825.8	1,597.5
Rahavarat kauden lopussa	2,016.2	3,825.8



Laskelma oman pääoman muutoksista

Euro	Viite	Osake pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2024	5.1	80	30,913	-29,307	1,686
Tilikauden voitto (tappio)	5.1				475
Osakeperusteiset maksut			-238	461	223
Oma pääoma 31.12.2024		80	30,675	-28,846	2,384

Euro	Viite	Osake pääoma	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarot	Oma pääoma yhteensä
Oma pääoma 1.1.2023	5.1	80	26,725	-26,082	723
Tilikauden voitto (tappio)	5.1				-3,283
Osakeanti	5.1		4,072		4,072
Osakeperusteiset maksut			116	-238	-122
Muut muutokset				296	296
Oma pääoma 31.12.2023		80	30,913	-26,024	1,686



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 Games Oyj:n tilinpäätös on laadittu Euroopan unionissa hyväksytyjen kansainvälisten tilinpäätös-standardien (International Financial Reporting Standards, IFRS) mukaisesti ja sitä laadittaessa on noudatettu 31.12.2024 voimassa olevia IAS- ja IFRS-standardeja sekä niistä annettuja SIC- ja IFRIC-tulkintoja. Tilinpäätöksen liitetiedot ovat myös suomalaisten, IFRS-säännöksiä täydentävien kirjanpito- ja yhteisöainsäädännön vaatimusten mukaiset.

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.

Ulkomaanvaluutan määraisten erien muuntaminen

Tilinpäätös esitetään euroina, joka on yhtiön toimintavaluutta ja Nitro Games Oyj:n raportointivaluutta. Yhtiön operatiivinen liiketoiminta tapahtuu pääasiassa Suomessa.

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

Lainoihin liittyvät kurssivoitot ja -tappiot esitetään tuloslaskelman rahoitustuotoissa 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 merkittävimmässä 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	2.1	Liikevaihto ja liiketoiminta-alue
Osakeperusteiset maksut ja kannustinjärjestelmät	2.4	Osakeperusteiset maksut
Vuokrasopimusten vuokra-ajan ja lisäluoton koron määrittäminen	3.1	Käyttöoikeusomaisuuserät
Varauksien määrittäminen	3.5	Varaukset
Aineettomien käyttöomaisuusvarojen arvot ja taloudelliset vaikutusajat	4.1	Aineettomat hyödykkeet
Liikearvon arvonalentumistestaus	4.1	Aineettomat hyödykkeet

2. Liiketoiminnan tulos

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

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 2024 oli 90 %, ja peliliiketoiminnan osuus on 10 % Yhtiön kokonaisliikevaihdosta. Yhtiön myynti tulee useilta maantieteellisiltä alueilta, ja suurin markkinat oli Pohjois-Amerikka.

2.1 Liikevaihto

Laadintaperiaatteet

Yhtiö soveltaa tuottojen kirjaamiseen IFRS 15:n mukaista viisivaiheista tuloutusmallia. IFRS 15:n tavoitteena on antaa tilinpäätöksen käyttäjille tietoa asiakassopimuksista 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 asiakassopimuksista

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 tiettyä ajanjaksona ostamaan virtuaaliseen valuuttaan ja hyödykkeisiin sekä mainosten näyttämisestä 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.

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 (*)		
Liikevaihto liiketoiminnoista	2024	2023
Peliliiketoiminta	1,152,034	1,971,950
Palveluliiketoiminta	10,240,036	6,869,603
	11,392,070	8,841,553

* **Huomautus:** Yksi projekti siirrettiin palveluliiketoiminnasta peliliiketoimintaan, ja sen koko vuoden 2024 luvut on oikaistu tässä taulukossa!

Liikevaihto markkina-alueittain

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

Liikevaihto markkina-alueittain	2024	2023
EU	422,423	1,632,017
Pohjois-Amerikka	9,943,335	5,461,253
Iso-Britania	5,790	1,597,388
Muut	1,020,522	150,895
	11,392,070	8,841,553

Laskentaperiaatteet: Liikevaihdon tuloutus

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

1. Asiakassopimusten yksilöinti. 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 vapaaehtoisesta 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 varastointi, siihen jatkuvan pääsyn tarjoaminen, sekä jatkuvat, tai vähintään suhteellisen riittävät, pelin sisällön ylläpitopäivitykset. Mainosmyynnissä suoritevelvoite täyttyy mainoksen näyttämisellä. Palveluliiketoiminnan suoritusvelvoite määräytyy kussakin yksittäisessä asiakassopimuksessa.

3. Transaktiohint. 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 kohdistaminen suoritevelvoitteille.

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

5. Myyntituottojen 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 sopimuksiin 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 rojaltit sovelluskaupoille), lisenssimaksut (myyntituloihin pohjautuvat rojaltit lisenssihaltijoille), sekä tekniset ylläpitokulut (myyntituloihin tai käyttäjämääriin pohjautuvat rojaltit 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 ajanjaksole 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.

2.2 Liiketoiminnan muut tuotot

Liiketoiminnan muut tuotot sisältävät muut kuin varsinaisesta myynnistä saadut tuotot, kuten vuokratuotot ja julkiset avustukset.

Liiketoiminnan muut tuotot	2024	2023
Vuokratuotot	842	5,721

2.3 Materiaali ja palvelut

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

Materiaalit ja palvelut	2024	2023
Aineet ja tarvikkeet		
Käyttäjähankinta	80,985	2,292,752
Muut kustannukset	3,052,078	2,173,024
	3,133,063	4,465,776

2.4 Henkilöstö

2.4.1 Työsuhde-etuuksista aiheutuvat velvoitteet

Työsuhde-etuuksiin sisältyvät lyhytaikaiset työsuhde- etuudet, työsuhteen päättämiseen liittyvät 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 etuuspohjaisiin etuuksiin. Yhtiöllä ei ole etuuspohjaisia eläkejärjestelyitä. Irtisanomisen yhteydessä suoritettavat etuudet tarkoittavat etuuksia, jotka syntyvät irtisanomisesta eivätkä työsuorituksesta.

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 velvoitteita maksaa lisämaksuja, jos rahastolla ei ole riittävästi varoja maksaa kaikille työntekijöille etuuksia, joita tälle on kertynyt nykyisen tai aikaisempien työsuhdeiden aikana. Maksuperusteisen järjestelmän maksut kirjataan suoraan tuloslaskelmaan sinä vuonna, kun ne on maksettu.

Henkilöstökustannukset	2024	2023	Muutos %
Tilikauden aikaiset palkat ja palkkiot	3,227,670	3,186,545	1.3
Henkilöstösivukulut	639,372	672,299	
Osakepohjaiset optio-ohjelmat	137,676	116,453	
Aktivoitu tuotekehityskuluihin	0	-406,042	
Henkilöstökulut yhteensä	4,004,718	3,569,255	12.2

2.4.2 Henkilöstön määrä

	2024	2023	Muutos %
Henkilöstön määrä keskimäärin	47	49	-4.1
Henkilöstön määrä kauden lopussa	50	48	4.2

2.4.3 Osakeperusteiset maksut

Osakeperusteiset maksut Nitro Gamesilla on kolme osakeperusteista kannustinohjelmaa: 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 työsuhte-etuuksiin 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 volatilitaetti.

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 on raportointihetkeen 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 lisäkulut, 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.

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 arvonehkitykseen sekä luoda yhtiön ja optio-oikeuksien haltijoiden välille pitkäaikainen suhde, josta on hyötyä yhtiölle taloudellisesti ja toiminnallisesti.

Optio-ohjelmien mukaan merkintäoikeutta voidaan käyttää vain, jos optio-oikeuden haltija on merkintähetkellä työ- tai toimeisuhteessa yhtiöön. Optio-ohjelmiin sisältyy myös työ- tai toimeisuhteen jatkumiseen liittyvä ehto, jonka mukaan optio-oikeuden haltijat menettävät oikeutensa optioihin, jos he irtisanovat työ- tai toimeisuhteensa. Jos yhtiö irtisanoo optio-oikeuden haltijan suhteen, optio-oikeuden haltijalla on oikeus pitää itselleen jo ansaitut optiot ja optiot, jotka tulevat ansaituksi seuraavan ansaintajakson aikana.

Voimassa olevat optio-ohjelmat

Muutokset 2023 tilikauden aikana					Muutokset 2024 tilikauden aikana					
	Enimmäis- määrä	Optioiden määrä 1.1.2023	Myönnetty	Optioiden määrä 31.12.2023	Optioiden määrä 1.1.2024	Myönnetty	Menetetty	Merkitty	Rauennut	Optioiden määrä 31.12.2024
1/2019	73,132	22,000		22,000	22,000				22,000	0
2/2020	1,057,018	1,045,072		1,045,072	1,045,072				1,045,072	0
1/2022	335,000	113,000	222,000	335,000	335,000		5,000			330,000
2023A	2,243,192		2,243,192	2,243,192	2,243,192		126,574			2,116,618
2023B	249,244		3,000	3,000	3,000	99,000	20,000			82,000
Optiot yhteensä	3,957,586	1,180,072	2,468,192	3,648,264	3,648,264	99,000	151,574		1,067,072	2,528,618

Optio ohjelmat 31.12.2024

	1/2019	2/2020	1/2022	2023A	2023B
Enimmäismäärä	73,132	1,057,018	335,000	2,243,192	249,244
Ulkonaolevien optioiden määrä	0	0	330,000	2,116,618	82,000
Merkintähinta €/osake	7.24	15 SEK	VWAP30	6 SEK	SVWAP 30+10%
Merkitsemisaika päättyy	31.12.23	31.12.23	31.12.27	12.6.28	27.6.28
Optio-oikeuksiin oikeutettujen henkilöiden määrä	10	54	12	45	10

Johdon omistus ja optio-oikeudet

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

	31.12.2024			31.12.2023		
	Osakkeet	% osuus	Optiot	Osakkeet	% osuus	Optiot
Hallitus	1,487,339	6.0 %	0	584,555	2.3 %	0
CEO ja johto*	1,622,603	6.5 %	1,890,949	690,976	2.8 %	2,874,681
Tiimi	50,245	0.2 %	614,669	36,821	0.1 %	668,109
Yhteensä	3,160,187	12.7 %	2,505,618	1,312,352	5.3 %	3,542,790
Osakkeiden kokonaismäärä	24,924,364			24,924,364		
Annettujen Optio-oikeuksien määrä	2,528,618			3,648,264		

* 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 volatilitteetti perustuu Yhtiön saatavilla olevaan historialliseen volatilitteettiin. Vaihtoehtoisena lainanottokuluna yhtiö on riskittömän koron sijasta käyttänyt Suomen Valtion 10 vuoden obligaatioiden korkoa.

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.

Optio-ohjelmien arvonnääritys

EUR	31.12.2024	31.12.2023		
Optio-ohjelma	2023B	2023A	2023B	2022
Hinnoittelumalli	Black-Scholes	Black-Scholes		Black-Scholes
Optioiden käypä arvo kauden aikana	€0,06-0,13	€0,06	€ 0.06	€0,35-0,56
Käytetyt parametrit:				
Odotettu volatilitteetti	86 %	90%%	90%%	90 %
Osakkeiden hinta arvostuspäivänä	€0.18-0.36	€ 0.25	€ 0.18	€0,89-1,20
Osakkeen painoitettu keskihinta kauden aikana	€ 0.29	€ 0.25	€ 0.25	€ 1.14
Merkintähinta	€0.21-€0.47	€ 0.52	€ 0.25	€1.03-€1.17
Odotettu osinko	0 %	0 %	0 %	0 %
Riskitön korko	4.00 %	4.00 %	4.00 %	4.00 %

2.5 Muut toimintakulut

Laadintaperiaatteet

Liiketoiminnan muut kulut sisältävät kulut, kuten toimitila-, IT- ja tietoliikenne-, hallinto-, ylläpito- sekä yleiset 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	2024	2023
Vapaaehtoiset henkilöstökustannukset	89,865	96,643
ATK Laitteet ja ohjelmistot	421,001	506,882
HR kustannukset	103,114	128,256
Matkakustannukset	260,723	226,885
Toimitilakustannukset	151,609	178,979
Pörssikustannukset	162,668	150,227
Myynnin luottotappiot	-506	34,274
Laki- ja konsultointipalvelut	564,481	526,981
Rahoituskustannukset	0	617,888
Henkilöstörahaston kustannukset	5,127	0
Muut liiketoiminnan kulut	153,028	161,712
Kirjattu aktivoituihin tuotekehityskustannuksiin	-70,273	-99,922
	1,840,837	2,528,805

Tilitarkastajien palkkiot

EUR	2024	2023
Tilitarkastus	19,201	16,393
Veroneuvonta	250	0
Muut palvelut	630	4,547
	20,081	20,940

2.6 Poistot ja arvonalentumiset

Laadintaperiaatteet

Poistot kirjataan kuluksi tuloslaskelmaan tasaerinä aineettomien hyödykkeiden arvioitun taloudellisen vaikutusajan kuluessa. Käyttöoikeusomaisuus poistetaan käyttöajan kuluessa.

Poistot ja arvonalentumiset	2024	2023
Aineettomat oikeudet	750,523	435,523
Kehitysmenot	947,611	812,342
Käyttöoikeusomaisuuserät	61,980	60,419
	1,760,114	1,308,284

Suunnitelman mukaiset poistojen perusteet

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

2.7 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	2024	2023
Tilikauden tulos /tappio (EUR tuhatta)	475.3	-3,283.1
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin kaudella	24,924,364	17,440,052
Osakkeiden lukumäärä, keskimäärin, laimennettu	24,924,364	17,440,052
Osakkeiden lukumäärä tilikauden lopussa	24,924,364	24,924,364
Optio-oikeuksien määrä	2,528,618	3,648,264
Erityisten oikeuksien määrä	693,663	2,000,139
Oma pääoma/osake (EUR)	0.10	0.07
Osakekohtainen tulos (EPS), laimentamaton, EUR	0.02	-0.19
Osakekohtainen tulos (EPS), laimennettu, EUR	0.02	-0.19

3. Liiketoiminnan varat ja velat

3.1 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 odotetaan maksavan, 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 diskonttauskorko 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 tulevissa leasingmaksuissa tapahtuu muutoksia, jotka johtuvat esimerkiksi indeksin muutoksista, sopimukseen sisältyvien optioiden käytön uudelleenarvioinnista tai muista vuokramuutoksista.

Käyttöoikeusvarat arvostetaan hankintamenoon, 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 ja vuokramaksujen pääoman lyhennysosuuden 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 määräytyy 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	2024	2023
Hankintamen 1.1	282,767	266,924
Lisäys	56,845	15,843
Hankintamen 31.12	339,612	282,767
Poistot ja arvonalennukset		
Yhteensä 1.1	159,455	95,813
Kauden poistot	61,980	63,642
Yhteensä 31.12	221,435	159,455
Kirjanpitoarvo 31.12	118,177	123,312

Vuokratulot lyhytaikaisista vuokrasopimuksista ja vähäarvoisen omaisuuden vuokrasopimuksista sisältyvät liiketoiminnan muihin kuluihin ja niiden yhteismäärä vuonna 2024 oli 0 euroa (2023 oli 5,001 euroa).

Leasingvastuiden maturiteettianalyysi on esitetty liitetiedossa 5.4.3 Likviditeetti- ja jälleen-rahoitusriski.

Leasingkorkokulut on esitetty liitetiedossa 5.2 Rahoitustuotot ja -kulut.

3.2 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 hankintamenoön. Jaksotettuun hankintamenoön 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. 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 31.12.2024.

Pitkäaikaiset varat, EUR	31.12.2024	31.12.2023
Muut saamiset	31,661	30,021
Myyntisaamiset	1,200,566	712,873
Muut saamiset	17,716	21,623
Verovelat	119,131	76,866
Siirtosaamiset	223,517	388,325
	1,232,227	742,894

3.3 Rahavarat

Laadintaperiaatteet

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

EUR	31.12.2024	31.12.2023
Rahat ja pankkisaamiset	2,016,152	3,825,829

3.4 Osto- ja muut velat

Laadintaperiaatteet

Erään sisältyvät ostovelat ja muut rahoitusvelat luokitellaan jaksotettuun hankintamenoön arvostettaviksi rahoitusveloiksi. Ne kirjataan alun perin käypään arvoon ja arvostetaan myöhemmin jaksotettuun hankintamenoön 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 5.4 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 luvatus suoritusvelvoitteen.

Vieras pääoma, EUR	31.12.2024	31.12.2023
Ostovelat	556	3,097
Vuokrasopimusvelka	71,848	70,342
Sopimusvelvoitteet		300,000
Pitkäaikaiset velat yhteensä	72,404	373,439
Ostovelat	340,638	1,921,909
Vuokrasopimusvelka	52,028	57,552
Muut velat	80,989	75,614
Sopimusvelvoitteet	200,000	1,450,000
Siirtovelat	918,862	632,221
Lyhytaikaiset velat yhteensä	1,592,516	4,137,296
Pitkä- ja lyhytaikaiset velat yhteensä yhteensä	1,664,921	4,510,735

3.5 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 muutamia suuria 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 31.12.2024.

4. Hankinnat ja investoinnit

4.1 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 hankintamenoon, 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, poistoaikaa 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 raportoituhiin määriin.

Arvonalentumistestaus raportointijaksolla

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.

Arvon alentumistestaus

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

Arvon alentumistestaus 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.

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

Nitro Games hyödyntää käyttöarvoa määrittäessään rahavirtaa tuottavien yksiköiden kerrytettävissä olevan rahamäärän. Käyttöarvo määritetään diskonttaamalla rahavirtaa tuottavien yksiköiden tulevaisuudessa odotettavissa olevat kassavirrat. Rahavirtaa tuottavien yksiköiden ryhmän kirjanpitoarvo sisältää nettokäyttöpääoman

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

Aineettomat hyödykkeet	Aineettomat oikeudet	Kehitysmenot	Yhteensä
Hankintameno 1.1.2024	3,331,570	4,722,410	8,053,981
Lisäykset		42,233	42,233
Hankintameno 31.12.2024	3,331,570	4,764,643	8,096,214
Kertyneet poistot 1.1	-646,047	-2,067,206	-2,713,253
Tilikauden poistot	-750,523	-964,884	-1,715,407
Kertyneet poistot 31.12.	-1,396,570	-3,032,090	-4,428,660
Kirjanpitoarvo 31.12.2024	1,935,000	1,732,554	3,667,554
Kirjanpitoarvo 31.12.2023	2,685,523	2,655,205	5,340,728
Hankintameno 1.1.2023	3,331,570	3,508,649	6,840,219
Lisäykset		1,213,761	1,213,761
Hankintameno 31.12.2023	3,331,570	4,722,410	8,053,981
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	-2,713,253
Kirjanpitoarvo 31.12.2023	2,685,523	2,655,205	5,340,728
Kirjanpitoarvo 31.12.2022	3,121,047	2,285,883	5,406,930

5. Pääomarakenne

5.1 Oma pääoma

Laadintaperiaate

Yhtiön oma pääoma koostuu osakepääomasta ja kertyneestä voitosta. Nitro Games:llä on yksi osakelaji ja kaikilla osakkeilla on yhtäläinen oikeus osinkoon. Nitro Games:n 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 2.4.3.

5.1.1. Osakepääoma

Oma pääoma, EUR	31.12.2024	31.12.2023
Sidottu oma pääoma		
Osakepääoma 1.1.	80,000	80,000
Osakepääoma 31.12.	80,000	80,000
Vapaa oma pääoma		
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 1.1.	30,674,985	26,841,485
Osakeanti		4,071,783
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto 31.12.	30,674,985	30,913,268
Voitto (tappio) edellisiltä tilikausilta 31.12.	-28,845,885	-26,023,777
Tilikauden voitto (tappio)	475,326	-3,283,131
Vapaa oma pääoma yhteensä	2,304,427	1,606,361
Oma pääoma yhteensä	2,384,427	1,686,361
Jakokelpoinen vapaa oma pääoma, EUR	31.12.2024	31.12.2023
Sijoitetun vapaan pääoman rahasto	30,674,985	30,913,268
Voitto edellisiltä tilikausilta	-28,845,885	-26,023,777
Tilikauden voitto	475,326	-3,283,131
Aktivoidut kehittämismenot	-1,732,553	-2,655,198
Jakokelpoinen vapaa oma pääoma yhteensä	571,874	-1,048,837

5.2 Rahoitustuotot ja -kulut

EUR	2024	2023
Muut korkotuotot		
Muilta	1,031	21,379
Korkotuotot yhteensä	1,031	21,379
Muut korkokulut		
Muilta	29,140	261,251
Korkokulut yhteensä	29,140	261,251
Muut rahoituskulut		
Vuokrasopimusten korot	8,293	9,411
Aktivoidut korot	-24,960	-20,711
Vaihtovelkakirjalainan korko	85,274	111,596
Valtion lainan korko	75,775	60,773
Muut rahoituskulut	6,362	2,808
Muut rahoituskulut yhteensä	150,744	163,877
Rahoituskulut yhteensä	179,884	425,128
Rahoitustuotot ja -kulut yhteensä	178,853	403,749

5.3 Rahoitusvarat ja -velat

Laadintaperiaatteet

5.3.1. Rahoitusvarat

Yhtiön rahoitusvarat luokitellaan IFRS 9 Rahoitusinstrumentit-standardin mukaisesti seuraaviin luokkiin: rahoitusvarat, jotka on arvostettu jaksetettuun 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.

5.3.1.1. Jaksetettuun hankintamenoan arvostettavat rahoitusvarat.

Nitro Games arvostaa rahoitusvarat jaksetettuun 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. Jaksetettuun 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 jaksetettuun hankintamenoan.

5.3.1.2. 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 ovat 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.

5.3.1.3. 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 erää kirjata tulosvaikutteisesti taseesta pois kirjaamisen yhteydessä. Saadut osingot kirjataan tulosvaikutteisesti.

5.3.1.4. Taseelta pois kirjaaminen.

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

5.3.1.5. Arvon alentuminen

Nitro Games kirjaa varauksen odotettavissa olevista luottotappioista (ECL) IFRS 9 -standardin mukaisesti rahoitusvaroilta, jotka on arvostettu taseeseen jaksotettuun hankintameno. Lisätietoja ECL-varauksista löytyy liitteestä 3.2 Myyntisaamiset ja muut saamiset.

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

5.3.2. Rahoitusvelat

Yhtiön rahoitusvelat luokitellaan joko jaksotettuun hankintameno 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 lainanantajalle tai on laillisesti vapautettu velkavelvoitteestaan oikeudellisen prosessin seurauksena tai lainanantajan toimesta.

Rahoitusvelkojen maturiteettijakauma esitetään liitteessä 5.4.3.

5.3.2.1. Jaksotettuun hankintameno kirjattavat rahoitusvelat.

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

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

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

5.3.2.2. 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.

5.3.3. Käyvän arvon määrittäminen

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

5.3.3.1. Taso 1

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

5.3.3.2. 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. Korko- 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 termiinkursseja. 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 Games:n oman luottoriskin, että vastapuolen luottoriskin.

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

5.3.3.3. 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 määritetty ottaen huomioon talouskehitys sekä saatavilla olevat toimiala- ja yritystiedot. Vastapuoliluottoriskiä on oikaistu käypää arvoa määritettäessä.

2024						
Kirjanpitoarvo						Käypä arvo
Käypä arvo tulosvaikutteisesti						
Euro	Jaksotettu hankintameno	Taso 1	Taso 2	Taso 3	Yhteensä	Käypä arvo yhteensä
Pitkäaikaiset saamiset	31,661				31,661	31,661
Myyntisaamiset	1,200,566				1,200,566	1,200,566
Rahavarat	2,016,152				2,016,152	2,016,152
Varat yhteensä	3,248,379	0	0	0	3,248,379	3,248,379
Korolliset velat	2,800,826				2,800,826	2,800,826
Ostovelat, pitkäaikaiset	556				556	556
Ostovelat, lyhytaikaiset	340,638				340,638	340,638
Ehdolliset vastikevelat				689,765	689,765	689,765
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	80,989				80,989	80,989
Velat yhteensä	3,223,009	0	0	689,765	3,912,774	3,912,774
2023						
Kirjanpitoarvo						Käypä arvo
Käypä arvo tulosvaikutteisesti						
Euro	Jaksotettu hankintameno	Taso 1	Taso 2	Taso 3	Yhteensä	Käypä arvo yhteensä
Pitkäaikaiset saamiset	30,021				30,021	30,021
Myyntisaamiset	712,873				712,873	712,873
Rahavarat	3,825,829				3,825,829	3,825,829
Varat yhteensä	4,568,723	0	0	0	4,568,723	4,568,723
Korolliset velat	1,708,301				1,708,301	1,708,301
Ostovelat, pitkäaikaiset	3,097				3,097	3,097
Ostovelat, lyhytaikaiset	1,921,909				1,921,909	1,921,909
Korolliset velat	839,747				839,751	839,747
Ehdolliset vastikevelat				1,919,896	1,919,896	1,919,896
Muut lyhytaikaiset rahoitusvelat	75,614				75,614	75,614
Velat yhteensä	4,548,668	0	0	1,919,896	6,468,568	6,468,564

5.4 Rahoitusriskien hallinta

Laadintaperiaatteet

Yhtiön merkittävimmät rahoitusvelat, pois lukien johdannaiset, koostuvat lainoista ja veloista sekä ostoveloista 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 likviditeettiriskille, 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.

5.4.1. 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 lainavelvoitteisiin, 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 Games:n tulokseen tai omaan pääomaan 31.12.2024 tilanteesta, jolloin korkoriskistä ei ole esitetty herkkyyssanalyytitaulukkoa.

5.4.2. Luottoriski

Luottoriski on riski siitä, että vastapuoli ei täytä sitoumuksiaan rahoitusvälineessä tai asiakassopimuksessa, mikä johtaa taloudelliseen tappioon. Yhtiö on altistunut luottoriskille liiketoiminta-aktiviteeteistaan (pääasiassa myyntisaamiset) sekä rahoitusaktiviteeteistaan, 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 3.2 saa lisätietoa yhtiön myyntisaamisista ja asiakassopimukseen perustuvista omaisuuseristä sekä niiden arvon alentumisesta.

5.4.3. Likviditeetti- ja jälleen rahoitusriski

Nitro Gamesin vakavaraisuusriski on jaettu jälleen rahoitus - ja likviditeettiriskiin.

Likviditeettiriski liittyy tilanteeseen, jossa Yhtiöllä ei ole käytettävissään riittävästi likvidejä varoja velvoitteidensa täyttämiseksi. Riittävän maksuvalmiuden ylläpitämiseksi yhtiö laatii lyhyen ja pitkän aikavälin kassaennusteita ja järjestää tarvittaessa lisärahoituksen. Yhtiön velasta noin 21 % erääntyy alle vuoden kuluttua 31.12.2024 (2023: 62 %) tilinpäätöksessä näkyvän lainojen kirjanpitoarvon perusteella.

Yhtiön lainasopimukset eivät sisällä kovenantteja.

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

31.12.2024						
EUR	2025	2026	2027	2028	2029-	Total
Korolliset velat	695,000	403,207	785,207	785,207	827,207	3,495,827
Vuokrasopimusvelat	52,028	42,989	25,748	3,111	-	123,876
Yhteensä	747,028	446,196	810,954	788,317	827,207	3,619,703

	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
Yhteensä	2,909,090	456,665	425,842	14,300		888,000	4,693,897

Velkojen erääntymisajat 31.12.2024

EUR	1-3 kuukautta	4-12 kuukautta	1-5 vuotta	Yhteensä
Valtion takaamat lainat			2,800,826	2,800,826
Pankkilainat				
Vuokrasopimusvelat	13,007	39,021	71,848	123,876
Ostovelat	105,407	316,220		421,627
Siirtovelat	229,715	689,146		918,861
Vaihtovelkakirjalaina	513,765	176,000		689,765
Velat yhteensä	861,894	1,220,387	2,872,674	4,954,955

5.4.3.2. Jälleenrahoitusriski

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

Rahoitusvelat, EUR	31.12.2024	31.12.2023
Pitkäaikaiset korolliset velat		
Valtion takaamat lainat	2,800,826	1,694,412
Pankkilainat		13,889
Vuokrasopimusvelat	71,848	70,342
Vaihtovelkakirjalaina		
Pitkäaikaiset korolliset velat yhteensä	2,872,674	1,778,643
Lyhytaikaiset korolliset velat		
Valtion takaamat lainat	689,765	806,414
Pankkilainat		33,333
Vuokrasopimusvelat	52,028	57,552
Vaihtovelkakirjalaina		1,919,896
Lyhytaikaiset korolliset velat yhteensä	741,793	2,817,195
Rahoitusvelat yhteensä	3,614,467	4,595,838

5.4.4. Valuuttariski

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

5.5 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	31.12.2024	31.12.2023
Korolliset lainat ja velat	3,614,467	4,595,838
Vähennettynä: rahavarat ja lyhytaikaiset rahoitussaamiset	2,016,152	3,825,829
Nettovelka	1,598,315	770,009
Oma pääoma	2,384,427	1,686,361
Nettovelkaantumisaste%	67.0%	45.7%

Yhtiön pääoman hallinnan pyrkimys on tavoitteen saavuttaminen muun muassa varmistamalla, että korollisiin lainoihin liittyvät kovenanttiehdot täyttyvät ja pääomarakenteen vaatimukset saavutetaan. Yhtiöllä ei ole rahoituskovenantteja korollisten lainojen ja lainojen osalta raportointikausilla 1.1.–31.12.2023 ja 1.1. - 31.12.2024. Rahoitusvelkojen maturiteettiprofiili on esitetty liitetiedossa 5.4.3.

EUR	31.12.2024	31.12.2023
Liikevoitto	654,179	-3,024,847
Poistot ja arvonalentumiset	1,760,114	1,308,284
Käyttökate	2,414,294	-1,716,563
Nettovelka/käyttökate	0.66	-0.45

6. 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.

6.1 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 vähennyskeltottomia.

6.2 Laskennalliset verot

Laskennalliset verot lasketaan väliaikaisista eroista varojen ja velkojen verotuksellisten arvojen ja kirjanpitoarvojen välillä. 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, 26,527 tuhatta euroa on syntynyt Nitro Games:ssä (24,243 tuhatta euroa 31 joulukuuta 2023) Tappioista 15,646 tuhatta euroa vanhenee vuosina 2024–2028 ja 12,371 tuhatta euroa viiden vuoden jälkeen.

Laskennalliset vero saatavat ja -velat, EUR tuhatta	2024	2023
Vahvistetut tappiot, kirjaamattomat verosaatavat	26,527	24,243
Vahvistetut tappiot, joiden perusteella verosaaminen on kirjattu	1,490	727
	28,017	24,970
Kirjatut laskennalliset verosaamiset	145	145
Kirjaamattomat laskennalliset verosaamiset	5,458	4,849
Versaamiset yhteensä	5,603	4,994
Tilikauden voiton verotus	-153	0
Oikaisut aikaisempien tilikausien tuloveroihin	0	0
	-153	0
Laskennallinen verovelka		
Laskennallisen verosaamisen muutos	153	145
Laskennallisen verovelan muutos		
Laskennalliset verokulut yhteensä	153	145
Tuloverokulut	0	145

Vahvistetut verotappiot

Vahvistetut tappiot vanhenevat 10 vuodessa. Verotappiot vanhenevat seuraavasti:

EUR	2024	2023
Erääntyy viidessä vuodessa	15,646	6,815
Erääntyy myöhemmin kuin 5 vuodessa	12,371	18,155
Yhteensä	28,017	24,970

6.3 Lähipiiri ja avainhenkilöiden palkkiot

6.3.1 Johdon palkat ja palkkiot

2024				
EUR	Hallituksen jäsenet	Toimitusjohtaja	Johtoryhmä	Yhteensä
Palkat, palkkiot ja muut lyhytaikaiset työsuhde-etuudet*	52,800	187,300	586,675	826,775
Osakeperusteiset maksut		30,289	60,577	90,866
Yhteensä	52,800	217,589	647,252	917,641
2023				
EUR	Hallituksen jäsenet	Toimitusjohtaja	Johtoryhmä	Yhteensä
Palkat, palkkiot ja muut lyhytaikaiset työsuhde-etuudet*	48,000	154,000	537,291	739,291
Osakeperusteiset maksut		25,620	51,239	76,859
Yhteensä	48,000	179,620	588,530	816,150

* Yhtiön eläkemaksut ovat maksupohjaisia. Lakisääteiset eläkemaksut maksetaan osana palkanmaksua. Työsuhteen päättämiseen liittyvät etuudet perustuvat vakiotyösopimukseen ja sisältyvät palkka- ja muut lyhytaikaiset työsuhde-etuudet, katso liite 2.4.1.

6.3.2 Lähipiiritiedot

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

Lähipiirillä ei ole lainoja yhtiöltä. Yhtiön lähipiirin puolesta ei ole annettu takauksia tai muita takauksia. Kaikki lähipiirin väliset liiketoimet on tehty markkinaehtoisesti.

6.3.3 Johdon avainhenkilöine osaketapahtumat

Tilikauden aikana yhtiön johtoon kuuluvat avainhenkilöt (tai heidän läheiset perheenjäsenensä) kävivät kauppaa yhtiön osakkeilla. Yksittäiset liiketoimet julkistettiin pörssille Ruotsin markkinasäännösten mukaisesti, ja tiedot tapahtumista löytyvät yhtiön verkkosivuilta. Alla on yhteenveto näistä tapahtumista 31.12.2024 päättyneeltä vuodelta:

Tapahtumatyyppi	Ostetut osakkeet yhteensä	Osakemyynnit yhteensä	Kokonaisarvo EUR	Ehdot
Kaupankäyntipaikan ulkopuolella	1,782,200		238	Viitepohjainen
Kaupankäyntipaikan ulkopuolella		6,492,636	844	Viitepohjainen

6.4 Ehdolliset velat ja vastuusitoumukset

Yrityksellä ei ole vakuuksia tai vastuusitoumuksia 31.12.2024 eikä 31.12.2023.



Tilinpäätöksen allekirjoitukset

Kotka, 22. huhtikuuta 2025

Johan Biehl

Hallituksen puheenjohtaja

Antti Villanen

Hallituksen jäsen

Susana Meza Graham

Hallituksen jäsen

Jussi Tähtinen

Toimitusjohtaja

Tilintarkastusmerkintä

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.

Tampere, 22. huhtikuuta 2025

Moore Idman Oy, KHT-yhteisö

Antti Niemistö

KHT-tilintarkastaja



Luettelo kirjanpitokirjoista ja asiakirjatyypeistä

Kirjanpito on suoritettu Procountor – kirjanpito-ohjelmistolla.

Tilinpäätös	Sähköinen tiedosto
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

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.–31.12.2024. 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 hyväksyttyjen kansainvälisten IFRS-tilinpäätösstandardien mukaisesti ja täyttää lakisääteiset vaatimukset.

Lausunnon perustelut

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

Tilinpäätöstä koskevat hallituksen ja toimitusjohtajan velvollisuudet

Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat tilinpäätöksen laatimisesta siten, että se antaa oikean ja riittävän kuvan EU:ssa käyttöön hyväksyttyjen kansainvälisten IFRS-tilinpäätösstandardien mukaisesti ja siten, että tilinpäätös täyttää lakisääteiset vaatimukset. Hallitus ja toimitusjohtaja vastaavat myös sellaisesta sisäisestä valvonnasta, jonka ne katsovat tarpeelliseksi voidakseen laatia tilinpäätöksen, jossa ei ole väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvaa olennaista virheellisyyttä.

Hallitus ja toimitusjohtaja ovat tilinpäätöstä laatiessaan velvollisia arvioimaan yhtiön kykyä jatkaa toimintaansa ja soveltuviin tapauksiin 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 lausuntomme. Kohtuullinen varmuus on korkea varmuustaso, mutta se ei ole tae siitä, että olennainen virheellisyys aina havaitaan hyvän tilintarkastustavan mukaisesti suoritettavassa tilintarkastuksessa. Virheellisyksiä voi aiheutua väärinkäytöksestä tai virheestä, ja niiden katsotaan olevan olennaisia, jos niiden yksin tai yhdessä voisi kohtuudella odottaa vaikuttavan taloudellisiin päätöksiin, joita käyttäjät tekevät tilinpäätöksen perusteella.

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

- tunnistamme ja arvioimme väärinkäytöksestä tai virheestä johtuvat tilinpäätöksen olennaisen virheellisuuden riskit, suunnittelemme ja suoritamme näihin riskeihin vastaavia tilintarkastustoimenpiteitä ja hankimme lausuntomme perustaksi tarpeellisen määrän tarkoitukseen soveltuvaa tilintarkastusevidenssiä. Riski siitä, että väärinkäytöksestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, on suurempi kuin riski siitä, että virheestä johtuva olennainen virheellisyys jää havaitsematta, sillä väärinkäytökseen voi liittyä yhteistoimintaa, väärentämistä, tietojen tahallista esittämättä jättämistä tai virheellisten tietojen esittämistä taikka sisäisen valvonnan sivuuttamista.

- muodostamme käsityksen tilintarkastuksen kannalta relevantista sisäisestä valvonnasta pystyäksemme suunnittelemaan olosuhteisiin nähden asianmukaiset tilintarkastustoimenpiteet mutta emme siinä tarkoituksessa, että pystyisimme antamaan lausunnon yhtiön sisäisen valvonnan tehokkuudesta.
- arvioimme sovellettujen tilinpäätöksen laatimisperiaatteiden asianmukaisuutta sekä johdon tekemien kirjanpidollisten arvioiden ja niistä esitettävien tietojen kohtuullisuutta.
- teemme johtopäätöksen siitä, onko hallituksen ja toimitusjohtajan ollut asianmukaista laatia tilinpäätös perustuen oletukseen toiminnan jatkuvuudesta, ja teemme hankkimamme tilintarkastusevidenssin perusteella johtopäätöksen siitä, esiintyykö sellaista tapahtumiin tai olosuhteisiin liittyvää olennaista epävarmuutta, joka voi antaa merkittävää 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 noudattaen siihen sovellettavia säännöksiä.

Lausuntonamme esitämme, että toimintakertomuksen ja tilinpäätöksen tiedot ovat yhdenmukaisia ja että toimintakertomus on laadittu noudattaen siihen sovellettavia säännöksiä.

Jos teemme suorittamamme työn perusteella johtopäätöksen, että toimintakertomuksessa on olennainen virheellisyys, meidän on raportoitava tästä seikasta. Meillä ei ole tämän asian suhteen raportoitavaa.

Kotkassa, 22. huhtikuuta 2025

Moore Idman Oy
tilintarkastusyhteisö

Antti Niemistö
KHT



Lisätiedot:

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

nitrogames.com/investors

Ticker: NITRO
FI21348196

Kotkan toimisto
Juha Vainion katu 2
48100 Kotka

Helsingin toimisto
Kaisaniemenkatu 2 B, 5. kerros
00100 Helsinki

