



Remedy Entertainment Oyj | Yhtiötiedote 12.2.2019 kello 9.00
TILINPÄÄTÖSTIEDOTE 1.1.–31.12.2018 (tilintarkastettu)

Remedyn kehittämät pelit valmistumassa – voitollinen vuosi merkittävistä kasvupanostuksista huolimatta

HEINÄ–JOULUKUUN 2018 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto 10 922 (8 862) tuhatta euroa, muutos 23,3 %.
- Liikevoitto (EBIT) 997 (1 389) tuhatta euroa, muutos -28,2 %.
- Liikevaihto kasvoi ja liikevoitto oli positiivinen huolimatta henkilöstömäärän kasvusta ja investoinneista.
- Remedy tiedotti uuden *CrossFire*-peliprojektin aloittamisesta Smilegaten kanssa.
- *Alan Wake* -peli palasi myyntiin uudelleenneuvoteltujen musiikkilisenssien ansiosta.
- Remedy kertoi uuden Vanguard-pelinkehitystiimin muodostamisesta.
- Remedy julkisti tukevansa NVIDIA:n ray tracing -teknologiaa tulevassa *Control*-pelissä.
- Remedy ilmoitti työstävänsä *Alan Wake* -peliin pohjautuvaa televisiosarjaa.

TAMMI–JOULUKUUN 2018 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto 20 146 (17 168) tuhatta euroa, muutos 17,3 %.
- Liikevoitto (EBIT) 609 (2 006) tuhatta euroa, muutos -69,6 %.
- Hallitus ehdottaa, että osinkoa vuodelta 2018 jaetaan 0,10 euroa kutakin osaketta kohti.
- Kahden projektin eteneminen suunnitellusti täyteen tuotantovaiheeseen vaikutti liikevaihdon kehitykseen positiivisesti.
- Liikevoittoon vaikuttivat kehitystiimien henkilöstömäärän kasvattaminen sekä panostukset liiketoimintaa tukeviin toimintoihin ja infrastruktuuriin. Yhtiö ei aktivoi tuotekehityskuluja.
- *Control* -pelin (aikaisemmin P7-projektinimellä kulkenut peli) julkistus sai erittäin positiivisen vastaanoton Sonyn tilaisuudessa pelialan merkittävässä E3-tapahtumassa Los Angelesissa.
- Remedy muutti kasvavalle henkilöstömäärälle sopiviin toimitiloihin Espoon Olarinluomaan.
- Uusi talousjohtaja Terhi Kauppi aloitti Remedyn palveluksessa.
- Hallitus päätti uudesta yhtiön avainhenkilöille suunnatusta optio-ohjelmasta.

KESKEISET TUNNUSLUVUT

FAS, tilintarkastettu	7-12/2018*	7-12/2017*	1-12/2018	1-12/2017
Liikevaihto, 1 000 €	10 922	8 862	20 146	17 168
Liikevaihdon kasvu, %	23,3 %	1,9 %	17,3 %	4,6 %
Liikevoitto (EBIT), 1 000 €	997	1 389	609	2 006
Liikevoitto liikevaihdosta, %	9,1 %	15,7 %	3,0 %	11,7 %
Katsauskauden tulos, 1 000 €	880	943	532	1 469
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	8,1 %	10,6 %	2,6 %	8,6 %
Taseen loppusumma, 1 000 €			28 261	26 652
Nettokassa, 1 000 €			20 089	20 694
Kassa, 1 000 €			23 028	22 589
Nettovelkaantumisaste, %			-89,9 %	-94,8 %
Omavaraisuusaste, %			79,1 %	81,9 %
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	179	145	169	139
Osakekohtainen tulos, €	0,073	0,078	0,044	0,122
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	0,071	0,078	0,043	0,122
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa			12 072 150	12 072 150

* Kausien 7-12/2018 ja 7-12/2017 luvut ovat tilintarkastamattomat.

TUNNUSLUKIJEN LASKENTAKAAVAT

Nettokassa = Rahat ja pankkisaamiset + likvidit sijoitukset – korollinen vieras pääoma

Nettovelkaantumisaste = (Korollinen vieras pääoma – rahat ja pankkisaamiset – likvidit sijoitukset) / Oma pääoma

Omavaraisuusaste = Oma pääoma / (taseen loppusumma – saadut ennakot)

TOIMITUSJOHTAJA TERO VIRTALAN KOMMENTIT

”Vuonna 2018 jatkoimme suunnitelmienne mukaisia, pidemmän aikavälin kasvuun tähtäviä investointeja. Liikevaihtomme kasvoi tammi–joulukuussa 17,3 % edellisen vuoden vastaavaan ajanjaksoon verrattuna, ollen 20,1 miljoonaa euroa. Merkittävistä kasvupanostuksista huolimatta liikevoittonamme oli 0,6 miljoonaa euroa. Liikevoittonamme laski 69,6 % verrattuna edellisen vuoden vastaavaan ajanjaksoon, ollen 3,0 % liikevaihdosta. Liikevoittoon vaikutti kuluksi kirjattujen investointien lisäksi saatujen tukien pienempi määrä vertailukauteen verrattuna. Kassavirtamme oli katsauskaudella positiivinen.

Liikevaihtomme koostui pääasiassa *Control* ja *CrossFire 2* -peliprojektien julkaisijoilta saatavista kehitysmaksuista sekä osittain *Alan Wake* ja *Quantum Break* -pelien myynti- ja rojaltiluotoista. Tulostamme rasittivat *Control*-pelin täysimittaisen tuotantovaiheen vaatimat panostukset, varhaisemmissa kehitysvaiheissa olevien peliprojektien rekrytointi- ja henkilöstökulut, jatkuneet panostuksemme Northlight-teknologiatimimme vahvistamiseen, sekä valitut kehitystoimenpiteet laajentuvan moniprojektiorganisaation tukifunktioihin.

Remedy ei aktivoi tuotekehityskuluja, jolloin kaikki kehityspanostukset rasittavat suoraan tulostamme. Yhtiö arvioi tuotekehityskulujen aktivoimista uusien tuotekehitysprojektien osalta vuoden 2019 aikana. Tämä olisi alan yleisen käytännön mukaista ja antaisi paremman näkyvyyden tekemiemme investointien suuruuteen. Katsauskauden liikevaihto ja -voitto olivat hyvällä tasolla, kun ottaa huomioon pelihankkeidemme kehitysvaiheet ja tekemämme panostukset.

Nettokassamme pysyi vahvana, ollen vuodenvaihteessa 20,1 miljoonaa euroa. Remedyn vahva taloudellinen tilanne mahdollistaa yhtiön kasvuinvestoinnit ja itsenäisyyden tarjoten laajalti vaihtoehtoja uusien hankkeiden ja niihin liittyvien kumppanineuvotteluiden osalta. Pystymme yhä paremmin varmistamaan, että pelihankkeilla on hyvät menestymisen edellytykset ja toimintamme kokonaisuudessaan kehittyä jatkossakin suotuisasti. Vahva kassa ja kasvupanostuksista huolimatta voitollinen tulos mahdollistavat myös maltillisen osingon maksamisen omistajillemme.

Kesäkuussa 2018 pelialan merkittävimmissä vuosittaisessa tapahtumassa E3:ssa julkistettu *Control* lähestyy projektin loppusuoraa, jolloin myös pelin markkinointiponnistukset toden teolla käynnistyvät. Markkinoinnista vastaa pelin julkaisija 505 Games. Sonyn kanssa tehdyn sopimuksen ansiosta peli tulee saamaan lisänäkyvyyttä PlayStation-alustoilla. *Control* saa erillistukea myös näytönohjainvalmistaja NVIDIA:lta, sillä yhtiön uusi RTX ray tracing -teknologia tulee osaksi pelin PC-versiota. *Control* julkaistaan PlayStation 4, Xbox One ja PC-alustoille vuoden 2019 aikana.

Korealaiselle Smilegatelille kehittämämme *CrossFire*-yksinpelikampanja saatiin valmiiksi syksyllä 2018. Kampanjasta julkaistiin ensimmäinen, kiinalaisille *CrossFire*-pelaajille suunnattu markkinointivideo tammikuussa 2019. Kampanjan julkaisusta ja sen tarkemmasta tiedottamisesta vastaa Smilegate. Tämä noin kahdessa ja puolessa vuodessa valmistunut peliprojekti sai jatkoa lokakuussa 2018, jolloin tiedotimme uuden *CrossFire*-projektin aloittamisesta Smilegaten kanssa. Tämä on hyvä merkki yhteistyömme sujuvuudesta sekä osoitus kyvystämme uudistaa työtapojamme ja pelinkehityskompetenssejamme, sillä kyseessä on Remedyn ensimmäinen first person shooter -peli. *CrossFire* on yksi maailman suurimmista pelibrändeistä, ja on etuoikeus päästä rakentamaan sille jatkoa yhdessä Smilegaten kanssa.

Vuosi sitten käynnistämämme kolmas peliprojekti on edennyt konseptointi- ja rekrytointivaiheeseen. Saavutimme moniprojektimallin osalta keväällä 2018 pisteen, jossa pystyimme valmistelemaan myös neljännen pelihankkeen aloittamista. Tähän liittyen julkistimme elokuussa 2018 uuden, Vanguard-nimellä kulkevan hankkeen. Vanguardin pienen kehitystiimin tavoitteena on pyrkiä luomaan peli, jossa pitkäaikaiseen, palvelumalliseen moninpeliin yhdistyvät valitut osat Remedyn erityisvahvuuksista.

Edellä mainittujen pelihankkeiden lisäksi kerroimme syyskuussa 2018 työstävämme yhdysvaltalaisen Contradiction Films -tuotantoyhtiön kanssa televisiosarjaa pohjautuen vuonna 2010 julkaistuun *Alan Wake* -peliin, jonka Remedy on luonut ja jonka brändin yhtiö omistaa. *Alan*

Wake jouduttiin vetämään pois digitaalisista pelikaupoista kesällä 2017 julkaisijan sopimien musiikkilisenssien voimassaolon umpeuduttua, mutta peli tuotiin takaisin lokakuussa 2018 uudelleenneuvoteltujen musiikkilisenssien ansiosta.

Katsauskaudella kehitimme myös Remedyn omaa Northlight-pelimoottoria ja teknologiaa, joka on *Control* ja *CrossFire* -projektien käytössä. Noin 40 hengen Northlight-tiimi on jatkuvaluontoisen kehityksen lisäksi panostanut erityisesti tekoälyominaisuuksiin, animaatioteknologiaan, pelinkehitystyökaluihin, PlayStation 4 -tukeen sekä säännöllisiin teknologiapäivityksiin ja niihin liittyviin toimintatapoihin. Näiden avulla Northlight palvelee yhä paremmin useampaa peliprojektia samanaikaisesti. Lisäksi *Control*-pelin kehittäminen useammalle pelialustalle ja sen PC-version sisältämä NVIDIA RTX ray tracing -teknologia ovat olleet isoja ponnistuksia Northlight-tiimille.

Vuoden 2018 aikana henkilöstömäärämme kasvoi 34 % ja saavutti 200 henkilön rajapyykin. Vuoden 2018 lopulla henkilöstöstämme 55 % oli suomalaisia ja 45 % ulkomailta Suomeen saapuneita pelialan ammattilaisia. Nämä osaajat edustavat 24 eri kansallisuutta. Vastaanotimme rekrytointikanaviamme kautta 2 723 työpaikkahakemusta, ja palkkasimme vuoden aikana 52 pelialan ammattilaista pysyvään työsuhteeseen. Valtaosa näistä yli 2 700 hakemuksesta oli varteenotettavia hakemuksia potentiaaalilta kandidaateilta, mikä on osoitus siitä, että olemme pystyneet kohdentamaan rekrytointiviestintäämme yhä tehokkaammin. Tämä lisää todennäköisyyttä löytää oikeat tekijät aikaisemmin, sekä parantaa ja tehostaa omaa rekrytointiprosessiamme. Muutto suurempiin toimitiloihin toukokuussa tulikin tarpeeseen, mahdollistaen yhä toimivamman ympäristön pelinkehitystiimimme tarpeisiin.

Henkilöstöpuolella olemme rekrytoinnin lisäksi jatkaneet järjestelmällistä panostamista esimies- ja johtamistyöhön, sisäiseen viestintään, työntekijöiden henkilökohtaiseen kehittymiseen ja liikkuvuuteen projektien välillä. Katsauskauden aikana 40 työntekijäämme siirtyi sisäisesti uusiin ja vaativampiin työtehtäviin. Julkistimme kesäkuussa 2018 uuden optio-ohjelman, joka auttaa sitouttamaan yhtiön avainhenkilöitä. Otimme vuoden 2018 aikana käyttöön työntekijöidemme työhön sitoutumista ja työtyytyväisyyttä mittaavan palaute- ja analytiikkapalvelun, jossa meitä vertaillaan 150:en kansainväliseen, 100–500 hengen teknologia-alan yhtiöön, joissa henkilöstöpuoli on myös erityispanostuksen kohteena. Saavuttamamme yleiskeskiarvo 8,3 asteikolla 0–10 on korkeampi kuin vertailuryhmän yrityksissä. Samalla saamme säännöllisesti hyvin yksityiskohtaista näkemystä toimintamme eri osa-alueista, joka osaltaan auttaa arvioimaan kehitystämme ja jatkokehityskohteitamme. Jatkamme henkilöstöpuolen panostuksia ja kehittämistä, sillä haluamme olla entistäkin houkuttelevampi työnantaja kovan kysynnän kohteena oleville pelialan ammattilaisille, sekä nykyisille että uusille työntekijöillemme.

Edelliset katsauskaudet ovat olleet vuonna 2016 muodostetun kasvustrategian toteuttamista. Remedy on vuoden 2018 aikana saavuttanut tärkeät välitavoitteet tähän strategiaan liittyen. Olemme vahvistaneet osaamistamme, kehittäneet työtapojamme ja pystyneet siirtymään

moniprojektimalliin, jossa meillä on oman teknologiakehityksen lisäksi kaksi samanaikaista pelihanketta täydessä tuotantovaiheessa. Laajennumme askeleittain seuraaviin pelihankkeisiin. Samalla siirrymme vaiheeseen, jossa luomme tapoja, joiden avulla eri organisaatiomme osat pystyvät yhä sujuvammin jatkuvasti oppimaan, tehostamaan ja parantamaan työtapoja. Olemme vahvistaneet asemaamme arvoketjussa, syventäen yhteistyötä Smilegaten kanssa, kehittäen itse omistamaamme *Controlia* 505 Gamesin kanssa, ja valmistellen seuraavia omistamiamme pelihankkeita.

Pelimme rakentuvat vahvuksiemme varaan. Ne ovat korkealaatuisia, erottuvat kilpailusta ja tarjoavat yhä pidempikestoisia pelikokemuksia. Jatkamme tällä samalla polulla, rakentaen eteenpäin niin vahvuksiemme kuin pelaajillemme tarjoaman pelikokemuksen kestoa. Vuodet 2017 ja 2018 ovat olleet panostuksia tulevaisuuden kasvuun. Vuonna 2019 näemme ensimmäistä kertaa tämän kehityksen tuloksia, kun ensimmäinen työn alla ollut pelimme julkaistaan. Tavoitteenamme on aloittaa Remedyn historiassa säännöllisempien pelijulkaisujen aikakausi, jolloin pyrimme tuomaan markkinoille vähintään yhden pelin tai pelin laajennuksen vuosittain.

Tulevaisuuden näkymät

Yhtiö odottaa liikevaihtonsa ja liikevoittonsa kasvavan vuoden 2019 aikana. Ensimmäisen vuosipuoliskon tulosta rasittavat vielä panostukset uusiin peleihin. Tilikauden tuloksen osalta painoarvoa on erityisesti jälkimmäisen vuosipuoliskon liikevaihdolla.

Taloudelliset tavoitteet

Yhtiön tavoitteena on pitkällä aikavälillä luoda kannattavaa kasvua laajentamalla tuoteportfoliotaan ja solmimalla uusia kumppanuuksia. Kasvun on tarkoitus toteutua ensisijaisesti orgaanisesti.

Yhtiö jatkaa kasvustrategian mukaisia panostuksia. Yhtiö on vuosina 2017 ja 2018 toteuttanut tärkeitä osia strategiastaan, jota tullaan seuraavaksi jatkokehittämään. Vuoden 2019 aikana yhtiöllä tulee olemaan kaksi pelihanketta tuotantovaiheessa, jossa sekä niiden aiheuttamat henkilöstökulut että ulkopuolisten palvelujen ostot ovat suurimmillaan. *Control* on yhtiön oma pelibrändi, jossa yhtiön oma rahoitusosuus on merkittävä. Vuonna 2019 julkaistavan pelin vaikutus yhtiön tulokseen on merkittävä. Yhtiöllä on aluillaan julkistamaton kolmas peliprojekti sekä Vanguard-hanke. Nämä kaikki tulevat rasittamaan yhtiön tulosta vuoden 2019 aikana.

Julkaisijakumppaneilta saatavien kehitysmaksujen suuruus riippuu tulevista pelihankkeista, pelien julkaisuajankohdista ja muista yhteistyön ehdoista. Saatujen kehitysmaksujen suuruus ja niiden ajoittuminen sekä yhtiön kehittämien pelien julkaisun ajoitus voi aiheuttaa merkittäviä eroja liikevaihtoon ja kannattavuuteen vuosipuoliskojen ja tilikausien välillä.

Taloudellinen katsaus 1.1.–31.12.2018

LIIKETOIMINNAN TULOS

Remedyn liikevaihto katsauskaudella oli 20 146 (17 168) tuhatta euroa ja kasvoi 17,3 % edellisvuoden vastaavaan ajanjaksoon verrattuna. Liikevaihdon kasvuun vaikutti kahden samanaikaisen peliprojektin, *Controlin* ja *CrossFire 2:n*, kehittäminen ja molempien projektien julkaisijoilta saadut kehitysmaksut. Yhtiö saa myös jonkin verran *Alan Wake* ja *Quantum Break* -pelien myynti- ja rojaltiluottoja.

Liiketoiminnan muut tuotot katsauskaudelta olivat 249 (1 075) tuhatta euroa, joka oli 826 tuhatta euroa vähemmän kuin vertailukaudella. Katsauskauden liiketoiminnan muut tuotot koostuvat pääosin Tekes-avustuksista kuten myös vertailukaudella.

Liikevoitto (EBIT) oli 609 (2 006) tuhatta euroa, muutos -69,6 %. Liikevoiton heikkenemiseen vaikuttivat muun muassa henkilöstökustannusten kasvu 1 880 tuhannella eurolla johtuen pääsääntöisesti lisääntyneestä henkilöstömäärästä projekteihin. Saatujen tukien määrä oli 508 tuhatta euroa vähemmän kuin vertailukaudella, jolla on suora tulosvaikutus. Yhtiön liiketoiminnan muut kulut kasvoivat 1 490 tuhannella eurolla johtuen pääosin toimitilakulujen, IT-kulujen ja vapaaehtoisten henkilöstökulujen kasvusta. Suurin osa näistä kulujen kasvusta liittyi kasvaneeseen henkilöstömäärään. Yhtiö ei aktivoi tuotekehityskustannuksiaan.

Vertailukaudelle ajoittuneeseen First North -listautumiseen liittyvät kulut olivat 577 tuhatta euroa, ja ne on kirjattu liiketoiminnan muihin kuluihin.

Katsauskauden tulos tammi–joulukuulta 2018 oli 532 (1 469) tuhatta euroa, muutos -63,8 %.

TALOUDELLINEN ASEMA

Remedyn taseen loppusumma 31.12.2018 oli 28 261 (26 652) tuhatta euroa.

Yhtiön omavaraisuusaste 31.12.2018 oli 79,1 % (81,9 %) ja nettovelkaantumisaste -89,9 % (-94,8 %). Yhtiöllä ei ollut taseessa liikearvoa.

Pysyvät vastaavat

Yhtiön taseen pysyvät vastaavat 31.12.2018 olivat 2 969 (452) tuhatta euroa. Kasvu johtuu pääosin teknologia- ja kalustohankinnoista ja taseeseen kirjatun uuden toimitilan peruserän perustamisesta.

Vaihtuvat vastaavat

Yhtiön taseen vaihtuvat vastaavat 31.12.2018 olivat 25 293 (26 200) tuhatta euroa. Vaihtuvat vastaavat muodostuivat pääasiassa rahoista ja pankkisaamisista, jotka olivat 23 028 (22 589) tuhatta

euroa sekä lyhytaikaisista saamisista, jotka olivat 1 820 (3 099) tuhatta euroa. Lyhytaikaiset saamiset vaihtelevat kausittain projektien kaupallisten ehtojen pohjalta saatavien tulojen ajallisen jaksottumisen mukaan.

Liiketoiminnan rahavirta maksettujen korkojen ja välittömien verojen jälkeen tammi–joulukuussa oli 2 398 (-2 221) tuhatta euroa. Muutos johtuu merkittävistä projektiliiketoiminnan maksujen ajoituksista, jotka vaihtelevat laskutuksen mukaan kausittain.

Oma pääoma

Yhtiön oma pääoma 31.12.2018 oli 22 352 (21 820) tuhatta euroa. Oman pääoman muutos johtui tilikauden voitosta.

Vieras pääoma

Yhtiön vieras pääoma 31.12.2018 oli 5 909 (4 832) tuhatta euroa. Muutos johtuu pääosin yhtiön nostamasta TEKES-tuotekehityslainasta 2 939 tuhatta euroa, jota nostettiin katsauskaudella lisää 1 045 tuhatta euroa ja joka kirjattiin pitkäaikaiseen vieraaseen pääomaan.

Henkilöstö, johto ja hallinto

Remedyn henkilöstön määrä katsauskauden lopussa oli 200 (149), kasvua +34,2 %. Valtaosa uudesta henkilöstöstä keskittyy peliprojekteihimme ja Northlight-teknologiamme kehitykseen.

Katsauskauden aikana Remedyn johtoryhmään kuuluivat toimitusjohtaja Tero Virtala, talousjohtaja Mika Reini 19.1.2018 saakka, tuotantojohtaja Markus Mäki, luova johtaja Sami Järvi ja uusi talousjohtaja Terhi Kauppi 14.5.2018 alkaen.

Remedyn 26.3.2018 kokoontunut yhtiökokous valitsi Remedyn hallitukseen edelleen Markus Mäen, Christian Fredriksonin, Jussi Laakkosen, Ossi Pohjolan ja Henri Österlundin vuoden 2019 varsinaiseen yhtiökokoukseen päättyvälle toimikaudelle.

Varsinainen yhtiökokous 2018

Yhtiön varsinainen yhtiökokous pidettiin 26.3.2018 Helsingissä. Yhtiön varsinainen yhtiökokous päätti varsinaiselle yhtiökokoukselle kuuluvat asiat, ja

- vahvisti tuloslaskelman ja taseen 31.12.2017 päättyneeltä tilikaudelta, ja
- päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että tilikaudelta 1.1.-31.12.2017 ei makseta osinkoa.

Lisäksi varsinainen yhtiökokous päätti valtuuttaa hallituksen päättämään

- Osakeanneista tai optio-oikeuksien tai muiden erityisten oikeuksien antamisesta siten, että annettavien osakkeiden määrä on enintään 2 000 000 Yhtiön uutta tai sen hallussa olevaa omaa osaketta maksua vastaan, mikä vastaa noin 16,57 % yhtiön kaikista osakkeista; ja
- Yhtiön omien osakkeiden suunnatusta hankkimisesta siten, että hankittavien osakkeiden määrä on enintään 500 000 osaketta.

Osakkeet, osakkeenomistajat ja osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Remedy Entertainment Oyj:n osakkeella käydään kauppaa Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä First North -markkinapaikalla kaupankäyntitunnuksella REMEDY. Osakkeen päätöskurssi katsauskauden viimeisenä kaupankäyntipäivänä oli 6,70 €.

Tammi-joulukuu 2018	Osakkeen korkein kaupankäyntihinta, €	Osakkeen alin kaupankäyntihinta, €	Osakkeen viimeisin kaupankäyntihinta, €
REMEDY	8,45	5,60	6,70

	31.12.2018	31.12.2017
Markkina-arvo, €	80 883 405	77 744 646
Osakkeenomistajia	4 432	4 184
Osakemäärä kauden lopussa	12 072 150	12 072 150
Osakemäärä kauden lopussa, laimennusvaikutus huomioiden	12 414 650	12 072 150
Osakemäärä kaudella keskimäärin	12 072 150	
Osakemäärä kaudella keskimäärin, laimennusvaikutus huomioiden	12 265 671	

Yhtiöllä on yksi osakesarja (ISIN-koodi: FI4000251897). Yhtiöllä ei ole hallussaan omia osakkeita. Yhtiön osakemäärä 31.12.2018 oli yhteensä 12 072 150. Varsinainen yhtiökokous on päätöksellään 26.3.2018 valtuuttanut hallituksen päättämään osakeannista ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa enintään 2 000 000 osaketta. Valtuutuksesta oli 31.12.2018 jäljellä 1 600 000 osaketta.

Yhtiön hallitus päätti sille varsinaisen yhtiökokouksen 26.3.2018 antaman valtuutuksen nojalla 8.6.2018 pidetyssä kokouksessaan optio-oikeuksien liikkeeseen laskemisesta. Optio-oikeuksia annetaan yhteensä enintään 400 000 kappaletta, ja ne oikeuttavat merkitsemään yhteensä enintään 400 000 yhtiön uutta tai sen hallussa olevaa osaketta. Optio-oikeudet annetaan vastikkeetta. Hallitus voi allokoida optio-oikeuksia osakemerkintäaikaan asti. Osakkeiden merkintäaika alkaa 1.6.2021 ja päättyy 31.5.2024. Osakekohtainen merkintähinta on 7,02 euroa, joka on Yhtiön osakkeen vaihdolla painotettu keskipäivän Helsingin Pörssin ylläpitämällä monenkeskisellä First North Finland -markkinapaikalla 1.3.-31.5.2018 aikavälillä lisättynä 10 prosentilla. Optio-oikeuksilla tapahtuvien osakemerkintöjen seurauksena yhtiön osakkeiden lukumäärä voi nousta yhteensä enintään 400 000 osakkeella vastaten 3,21 prosenttia yhtiön kaikista osakkeista ja äänistä mahdollisen osakemerkinnän jälkeen, jos merkinnässä lasketaan liikkeeseen vain uusia osakkeita.

Hallitus on päättänyt antaa yhteensä 400 000 optiota, joista allokoitiin katsauskauden aikana 342 500 optio-oikeutta ja loput 57 500 jää yhtiön haltuun allokoitavaksi myöhemmin hallituksen päättämille avainhenkilöille. Nyt päätetty optio-ohjelma on osa hallituksen pidemmän tähtäimen suunnitelmaa ottaa käyttöön pitkäaikainen osakepohjaisen kannustinjärjestelmän yhtiön avainhenkilöille vuosien 2018–2020 aikana vastaten kokonaisuudessaan noin 10 prosenttia yhtiön kaikista osakkeista ja äänistä mahdollisen osakemerkinnän jälkeen. Mahdollisista optio-ohjelmista vuosille 2019 ja 2020 päätetään erikseen.

Voitonjakoehdotus

Remedy Entertainment Oyj:n jakokelpoiset varat 31.12.2018 olivat 22 227 797,79 euroa, josta tilikauden voitto oli 532 168,62 euroa. Hallitus ehdottaa 8.4.2019 kokoontuvalle varsinaiselle yhtiökokoukselle, että varoja jaetaan 0,10 euroa osakkeelta eli yhteensä 1 207 215,00 euroa, seuraavasti:

	Euroa/osake	Euroa
Tilikauden voitosta ja voittovaroista osinkona	0,10	1 207 215,00
Vapaaseen omaan pääomaan jätetään		21 020 582,79
Yhteensä		22 227 797,79

Osingon irtoamispäivä on 9.4.2019. Osinko maksetaan osakkeenomistajalle, joka on osingonmaksun täsmäytyspäivänä 10.4.2019 merkittynä Euroclear Finland Oy:n pitämään yhtiön osakasluetteloon. Hallitus ehdottaa varsinaiselle yhtiökokoukselle, että osinko maksetaan 17.4.2019.

Remedyn hallitus on määrittänyt osingonjakopolitiikan, jonka mukaan yhtiö pyrkii maksimoimaan omistaja-arvoa tehokkaalla pääoman allokoinnilla. Mahdolliseen osingonmaksuun vaikuttavat liiketoiminnan investointitarpeet ja investoinneista odotettavissa olevat tuotot sekä maksuvalmiuden turvaaminen. Mikäli osinkoa jaetaan, kaikki yhtiön osakkeet oikeuttavat samaan osinkoon.

Varsinainen yhtiökokous 2019

Hallitus päätti kutsua koolle varsinaisen yhtiökokouksen 8.4.2019. Yhtiö julkistaa yhtiökokouskutsun myöhemmin yhtiöjärjestyksen mukaisessa määräajassa.

Riskit ja epävarmuustekijät

Olenneisimmat lähiajan riskit ja epävarmuudet ovat

- Yhtiön oma pelikehitys saattaa epäonnistua ja yhtiö ei välttämättä pysty toteuttamaan suunnittelemaansa pelejä riittävässä laadussa, aikataulussa tai budjetissa tai yhtiön kehittämien pelien julkaisu viivästyy yhtiöstä tai kolmansista osapuolista johtuvista syistä.

- Yhtiön suurimpien julkaisijakumppanuuksien jatkuvuudesta ei ole varmuutta ja yhtiön julkaisijakumppanit voivat esittää vaatimuksia yhtiötä kohtaan.
- Yhtiö ei välttämättä onnistu rekrytoimaan tai pitämään palveluksessaan avainhenkilöitä ja ammattitaitoista henkilöstöä.
- Valuuttakurssien muutokset voivat vaikuttaa epäedullisesti yhtiön valuuttamääräisiin saataviin sen asiakkailta.

Edellä mainituilla riskeillä voi toteutuessaan olla merkittävä haitallinen vaikutus yhtiön liiketoimintaan, liiketoiminnan tulokseen, taloudelliseen asemaan, tulevaisuudennäkymiin ja osakkeiden arvoon.

Tilikauden päättymisen jälkeiset tapahtumat

Ei tilikauden päättymisen jälkeisiä tapahtumia.

Tilinpäätöstiedotteen laadintaperiaatteet

Tilinpäätöstiedote on laadittu hyvää kirjanpitoa ja Suomen lainsäädäntöä noudattaen. Tiedot on esitetty First North -sääntöjen kohdan 4.4 (e) edellyttämässä laajuudessa. Esitetyt luvut on pyöristetty tarkoista luvuista.

Tilinpäätöstiedotteen koko vuoden luvut ovat tilintarkastettuja.

Taloudellinen tiedottaminen vuonna 2019

Viikko 13/2019 Vuosikertomus 2018 sisältäen toimintakertomuksen ja tilinpäätöksen sähköisessä muodossa yhtiön verkkosivuilla osoitteessa <https://www.remedygames.com/fi/sijoittajille/tiedotteet-ja-julkaisut/>

8.4.2019 Varsinainen yhtiökokous

13.8.2019 Puolivuosisikatsaus kaudelta 1.1.–30.6.2019

Tuloslaskelma (FAS)

	1.7.- 31.12.2018	1.7.- 31.12.2017	1.1.- 31.12.2018	1.1.- 31.12.2017
Tuloslaskelma				
LIIVEVAIHTO	10 922 008	8 861 649	20 146 402	17 167 957
Liiketoiminnan muut tuotot	25 121	733 175	248 816	1 074 816
Materiaalit ja palvelut	-1 153 285	-1 308 774	-2 556 595	-2 668 725
BRUTTOTULOS	9 793 844	8 286 050	17 838 623	15 574 048
Henkilöstökulut	-5 880 108	-5 139 355	-11 677 169	-9 797 092
Palkat ja palkkiot	-4 907 630	-4 242 862	-9 686 247	-8 059 184
Henkilösivukulut	-972 478	-896 493	-1 990 922	-1 737 908
Poistot ja arvonalentumiset	-352 010	-109 087	-492 702	-201 846

Suunnitelman mukaiset poistot	-352 010	-109 087	-492 702	-201 846
Liiketoiminnan muut kulut	-2 564 329	-1 648 423	-5 059 484	-3 569 071
LIIKEVOITTO (- TAPPIO)	997 396	1 389 186	609 268	2 006 039
Rahoitustuotot ja -kulut	21 608	-154 516	61 517	-168 730
Muut korko- ja rahoitustuotot	46 884	-27 754	199 605	25 120
Korkokulut ja muut rahoituskulut	-25 276	-126 762	-138 088	-193 850
TULOS ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA	1 019 004	1 234 670	670 785	1 837 309
Tuloverot	-138 619	-291 949	-138 617	-367 970
Tilikauden ja aikaisempien tilikausien verot	-138 619	-291 949	-138 617	-367 970
TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)	880 385	942 721	532 169	1 469 339

Tase (FAS)

	31.12.2018	31.12.2017
TASE		
PYSYVÄT VASTAAVAT	2 968 534	451 664
Aineettomat hyödykkeet	1 670 834	0
Aineelliset hyödykkeet	1 297 700	451 664
VAIHTUVAT VASTAAVAT	25 292 926	26 200 441
Pitkäaikaiset saamiset	445 029	512 527
Lainasaamiset	6 347	12 393
Muut saamiset	438 682	500 134
Lyhytaikaiset saamiset	1 819 850	3 099 265
Myyntisaamiset	875 345	2 465 637
Muut saamiset	319 202	192 776
Siirtosaamiset	625 303	440 852
Rahat ja pankkisaamiset	23 028 047	22 588 649
VASTAAVAA YHTEENSÄ	28 261 460	26 652 105
OMA PÄÄOMA	22 352 150	21 819 981
Osakepääoma	80 000	80 000
Ylikurssirahasto	38 005	38 005
Muut rahastot (oy)	13 747 629	13 747 629
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	7 954 347	6 485 007
Tilikauden voitto (tappio)	532 169	1 469 339
VIERAS PÄÄOMA	5 909 310	4 832 124
Pitkäaikainen vieras pääoma	2 939 200	1 894 579
Lainat rahoituslaitoksilta	2 939 200	1 894 579
Lyhytaikainen vieras pääoma	2 970 110	2 937 545
Ostovelat	689 399	431 286
Muut velat	250 359	228 102
Siirtovelat	2 030 352	2 278 157
VASTATTAVAA YHTEENSÄ	28 261 460	26 652 105

Rahoituslaskelma (FAS)

	1.7.- 31.12.2018	1.7.- 31.12.2017	1.1.- 31.12.2018	1.1.- 31.12.2017
RAHOITUSLASKELMA				
Liiketoiminnan rahavirta	6 798 673	-1 532 224	2 398 303	-2 221 083
Investointien rahavirta	-945 413	-40 276	-3 009 572	-278 910
Rahoituksen rahavirta	4 645	1 935 586	1 050 667	14 740 293
Rahavarat - alkusaldo	17 170 142	22 225 256	22 588 649	10 348 348
Rahavarojen muutos	5 857 905	363 083	439 399	12 240 300
Rahavarat - loppusaldo	23 028 047	22 588 649	23 028 047	22 588 649

Oman pääoman muutoslaskelma (FAS)

Oman pääoman muutos ajalta 1.7.- 31.12.2018	Osakepääoma	Ylikurssirahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voittovarot	Tilikauden voitto	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
Alkusaldo 1.7.2018	80 000	38 005	13 747 629	7 954 347	-348 216	21 471 765
Osakepääoman korotus						
Osakeanti ja muut osakemerkinnät						
Osinko						
Omista osakkeista maksettu määrä						
Katsauskauden voitto/-tappio					880 385	
OMA PÄÄOMA 31.12.2018	80 000	38 005	13 747 629	7 954 347	532 169	22 352 150

Oman pääoman muutos ajalta 1.7.- 31.12.2017	Osakepääoma	Ylikurssirahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voittovarot	Tilikauden voitto	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
Alkusaldo 1.7.2017	80 000	38 005	13 738 079	7 011 626	0	20 864 710
Osakepääoman korotus						
Osakeanti ja muut osakemerkinnät			9 550			
Osinko						

Omista osakkeista maksettu määrä						
Katsauskauden voitto/-tappio					942 721	
OMA PÄÄOMA 31.12.2017	80 000	38 005	13 747 629	7 011 626	942 721	21 819 981

Oman pääoman muutos ajalta 1.1.-31.12.2018	Osakepääoma	Ylikurssirahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voittovarot	Tilikauden voitto	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
Alkusaldo 1.1.2018	80 000	38 005	13 747 629	7 954 347	0	21 819 981
Osakepääoman korotus						
Osakeanti ja muut osakemerkinnät						
Osinko						

Omista osakkeista maksettu määrä						
Katsauskauden voitto/-tappio					532 169	
OMA PÄÄOMA 31.12.2018	80 000	38 005	13 747 629	7 954 347	532 169	22 352 150

Oman pääoman muutos ajalta 1.1.-31.12.2017	Osakepääoma	Ylikurssirahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voittovarot	Tilikauden voitto	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
Alkusaldo 1.1.2017	8 220	38 005	373 453	7 115 931	0	7 535 608
Osakepääoman korotus	71 780					
Osakeanti ja muut osakemerkinnät			13 374 177			
Osinko				-599 925		
Omista osakkeista maksettu määrä						
Katsauskauden voitto/-tappio					1 469 339	
OMA PÄÄOMA 31.12.2017	80 000	38 005	13 747 629	6 485 007	1 469 339	21 819 981

Suurimmat osakkeenomistajat 31.12.2018

	NIMI	OSAKEMÄÄRÄ	OMISTUSOSUUS
1.	Mäki Markus Heimo Tapio	3 447 000	28,6 %
2.	Järvi Sami Antero	610 000	5,1 %
3.	Virtala Tero Tapani	370 000	3,1 %
4.	Lehtinen Saku Hermann	276 000	2,3 %
5.	Reini Mika Olavi	267 800	2,2 %
6.	Sr Taaleritehdas Mikro Markka	266 075	2,2 %
7.	Tolsa Tero Sakari Anttoni	212 000	1,8 %
8.	Hyytiäinen Anssi Kalervo	178 306	1,5 %
9.	Blåfield Henri Erik	127 000	1,1 %
10.	Sihvo Timo Matti	121 947	1,0 %
	10 suurinta osakkeenomistaja yhteensä	5 876 128	48,7 %
	Accendo Capital SICAV, SIF (hallintarekisteröity)	2 680 187	22,2 %
	Muut hallintarekisteröidyt	244 394	2,0 %
	Muut osakkeet	3 271 441	27,1 %
	Yhteensä	12 072 150	100,0 %

Espoossa 12. päivänä helmikuuta 2019.

Remedy Entertainment Oyj

HALLITUS

LISÄTIETOJA

Toimitusjohtaja Tero Virtala

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: tero.virtala@remedygames.com

Sijoittajasuhdevastaava Lauri Haavisto

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: lauri@remedygames.com

Hyväksytty neuvonantaja Alexander Corporate Finance Oy

Puhelin: 050 520 4098

REMEDY LYHYESTI

Remedy Entertainment Oyj on Espoossa vuonna 1995 perustettu kansainvälisesti menestynyt peliyhtiö. Remedy kehittää tarinallisia ja visuaalisesti näyttäviä konsoli- ja tietokonepelejä, joita julkaisevat tunnetut kumppanit kuten Microsoft, Rockstar Games, Smilegate ja 505 Games. Remedyn julkaisemia pelejä ovat mm. *Death Rally* (1996), *Max Payne* (2001), *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003), *Alan Wake* (2010), *Alan Wake's American Nightmare* (2012) ja *Quantum Break* (2016). www.remedygames.com

JAKELU

Nasdaq Helsinki Oy

Keskeiset tiedotusvälineet