



Control-peli valmistumassa julkaistavaksi, investoinnit peliprojekteihin jatkuivat

TAMMI-KESÄKUUN 2019 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto 13 799 (9 224) tuhatta euroa, muutos 49,6 %.
- Liikevoitto (EBIT) 1 461 (-388) tuhatta euroa, 10,6 % liikevaihdosta.
- Hallitus päätti uusiin projekteihin liittyvien tuotekehityskustannusten aktivoinnin aloittamisesta 1. tammikuuta 2019 alkaen. Tällä oli 445 tuhannen euron positiivinen vaikutus liikevoittoon.
- 2 471 tuhannen euron positiivinen vaikutus liikevoittoon kertaluontoisesta kirjauksesta, joka koostui aiemmin julkaistujen pelien takautuvasti maksetuista rojalteista. Tähän liittyen Alan Wake -pelien julkaisuoikeudet palautuivat Remedyllle.
- *Control* on projektin viimeistelyvaiheessa, peliä valmistellaan julkaistavaksi 27. elokuuta PlayStation 4, Xbox One ja PC-alustoille.
- Microsoft ja Smilegate paljastivat julkaisevansa vuonna 2020 Xbox One -alustoille *CrossfireX* -pelin, johon sisältyy Remedyn kehittämä yksinpelikampanja.
- Yhtiö esitteli päivitetyn strategian vuosille 2019–2022.
- Yhtiö laajensi johtoryhmää, jonka uusia jäseniä ovat henkilöstöjohtaja Mikaela Öberg-Mattila, kaupallinen johtaja Johannes Paloheimo ja operatiivinen johtaja Christopher Schmitz.

KESKEISET TUNNUSLUVUT

FAS, tilintarkastamaton	1–6/2019	1–6/2018	1–12/2018*	1–12/2017*
Liikevaihto, 1 000 €	13 799	9 224	20 146	17 168
Liikevaihdon kasvu, %	49,6 %	11,1 %	17,3 %	4,6 %
Liikevoitto (EBIT), 1 000 €	1 461	-388	609	2 006
Liikevoitto liikevaihdosta, %	10,6 %	-4,2 %	3,0 %	11,7 %
Katsauskauden tulos, 1 000 €	1 170	-348	532	1 469
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	8,5 %	-3,8 %	2,6 %	8,6 %
Taseen loppusumma, 1 000 €	30 432	27 330	28 261	26 652
Nettokassa, 1 000 €	18 018	14 231	20 089	20 694
Kassa, 1 000 €	20 957	17 170	23 028	22 589
Nettovelkaantumisaste, %	-80,7%	-66,3 %	-89,9 %	-94,8 %

Omavaraisuusaste, %	73,3%	78,6 %	79,1 %	81,9 %
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	213	158	169	139
Osakekohtainen tulos, €	0,097	-0,029	0,044	0,122
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	0,094	-0,028	0,043	0,122
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	12 072 150	12 072 150	12 072 150	12 072 150

* Tilintarkastettu

Hallitus päätti uusiin projekteihin liittyvien tuotekehityskustannusten aktivoinnin aloittamisesta 1. tammikuuta 2019 alkaen. Tällä oli 445 tuhannen euron positiivinen vaikutus liikevoittoon vuoden 2019 ensimmäisellä vuosipuoliskolla.

Tunnuslukujen 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

”Teimme vuoden 2019 ensimmäisellä puoliskolla merkittäviä panostuksia peliprojekteihimme, jotka etenivät suunnitelmiamme mukaisesti. Katsauskauden aikana ei ollut uusia tuotejulkaisuja.

Liikevaihtomme kasvoi 49,6 % edellisen vuoden vastaavaan ajanjaksoon verrattuna ollen 13,8 M€ (9,2 M€). Liikevoittonamme oli 1,5 M€ (-0,4 M€) ollen 10,6 % liikevaihdosta. On hyvä huomioida, että liikevoittonamme hyötyi kertaluontoisesta rojaltiluosta ja tuotekehityskulujen aktivoinnin aloittamisesta.

Liikevaihtomme koostui pääosin *Control* ja *Crossfire* -peliprojektien julkaisijoilta saaduista kehitysmaksuista. Kirjasimme myös 2,5 M€ kertaluontoisen rojaltiluoton, joka koostui aiemmin julkaistujen pelien rojaltimaksuista. Tähän liittyen *Alan Wake* -pelien julkaisu-oikeudet palautuivat Remedyllle. Olemme 1. tammikuuta 2019 alkaen osittain aktivoineet tuotekehityskuluja aloittaen kolmannesta julkistamattomasta peliprojektista ja Vanguard-peliprojektista. Aktivoinneilla oli 0,4 M€ tulosvaikutus liikevoittoon. Jatkossa Remedy aktivoi tuotekehityskuluja kaikista uusista projekteista, jotka pohjautuvat Yhtiön omistamiin pelibrändeihin.

Kassamme pysyi vahvana ollen 21,0 M€ katsauskauden lopussa. Remedy:n vahva taloudellinen tilanne mahdollistaa Yhtiön kasvupanostukset ja itsenäisyyden luoden lujan perustan kehittämään peliprojektejamme ja liiketoimintaamme suotuisasti.

Control on projektin viimeistelyvaiheessa ja peliä valmistellaan julkaistavaksi 27. elokuuta 2019. Projektin päätösvaiheessa on keskitytty hienosäätämään ja tasapainoittamaan pelin toimivuutta kaikilla alustoilla, sekä valmistauduttu julkaisun jälkeisiin tukitoimintoihin sekä myöhemmin julkaistaviin pelin DLC-laajennusosiin. *Controlin* markkinoinnista vastaa pelin julkaisija 505 Games, joka vastasi myös sopimuksesta koskien pelin tietokoneversion julkaisemisesta yksinoikeudella Epic

Games Store -kauppapaikassa. *Control* saa merkittävää näkyvyyttä PlayStationin markkinointikanavissa sekä Epic Games Storessa niistä vastaavien tahojen kanssa tehtyjen sopimusten ansiosta. Lisäksi *Control* saa näkyvyyttä NVIDIA:ta, sillä pelin tietokoneversio tukee laitevalmistajan uusinta RTX raytracing -teknologiaa. Yleisesti ottaen *Control*in markkinointi on täydessä vauhdissa ja peli on ollut hyvin esillä alan tärkeissä tapahtumissa kuten GDC:ssä ja E3:ssa, jossa peli on saanut 24 ehdokkuutta ja 12 palkintoa, muun muassa Gamespotin "Best Game of Show"-palkinnon. *Control* on kerännyt huomiota myös pelialan vaikuttajien keskuudessa ja suosituimmissa medioissa: esimerkiksi IGN-sivusto julkaisi pelistä sisältöä kokonaisen kuukauden. Lisäksi *Control*in tarinaa esittelevä trailer-video sai erinomaisen vastaanoton. Viimeinen merkittävä markkinointiponnistus jatkuu, kun lähestymme pelin julkaisua 27. elokuuta 2019 PlayStation 4, Xbox One ja tietokonealustoille.

Remedyn työ *Crossfire*-pelin parissa on jatkunut suunnitelmien mukaan. Viimeistelimme ensimmäisen peliin liittyvän projektin Smilegaten kanssa vuoden 2018 jälkimmäisellä puoliskolla, ja pian sen jälkeen lokakuussa jatkoimme yhteistyötä uudella *Crossfire*-projektilla, joka on nyt tuotannossa. Smilegate julkisti aloittavansa Kiinan markkinoille rajatun testivaiheen *Crossfire HD*:stä, joka on alkuperäisen pelin päivitetty versio. Se tulee sisältämään Remedyn kehittämän yksinpelikampanjan, jota esiteltiin tammikuussa 2019 julkaistussa teaser-videossa. Katsauskauden *Crossfire*-tapahtumat saivat jatkoa, kun Microsoft julkisti E3 2019 tiedotustilaisuudessaan tuovansa pelin yhdessä Smilegaten kanssa Xbox One -konsolille. Vuonna 2020 julkaistava *CrossfireX* on pelin ensimmäinen konsoliversio, johon lisäksi sisältyy Remedyn aiemmin kehittämä yksinpelikampanja.

Kolmas julkistamaton peliprojektimme ja Vanguard-projekti ovat edenneet alkuvaiheen mukaisten pienimuotoisten tiimien voimin. Painopiste on ollut pelisuunnittelussa, jo tiedossa olevien pelin osa-alueiden kehitystyön aloittamisessa, uusien ja yhä epäselvien osa-alueiden selkeyttämisessä prototyyppien avulla sekä pelitiimien rakentamisessa projektien välisten siirtojen ja rekrytoinnin avulla. Varhaiset neuvottelut potentiaalisten liikekumppaneiden kanssa ovat alkaneet, mutta koska olemme taloudellisesti vahvassa asemassa ja haluamme säilyttää vahvemman otteen peliimme liiketoiminnasta, emme ole kiirehtineet sopimusneuvotteluita uusien pelien suhteen.

Remedyn oman Northlight-pelimoottorin ja pelinkehitystyökalujen tiimi on jatkanut 40 hengen voimin suunnitelmallista kehitystyötä. Tiimi on panostanut erityisesti korkealaatuisten olentojen ja hahmomallien luomiseen liittyvien teknisten prosessien kehittämiseen, monialustatuen kehittämiseen automatisoitua pelijulkaisu- ja päivitysjärjestelmää varten ja kautta linjan tehnyt parannuksia pelimoottoriin. Lisäksi tiimi on edistänyt teknologiamme kykyä tukea samanaikaisesti kahta täydessä tuotantovaiheessa olevaa peliprojektia sekä *Control*-pelin monialustajulkaisua PlayStation 4, Xbox One ja tietokonealustoille. Näistä jälkimmäinen tukee NVIDIA:n uusinta RTX raytracing -teknologiaa, mikä on osaltaan vaatinut Northlight-pelimoottorin kehittäjien asiantuntemusta.

Remedyn henkilöstöhallinto on jatkanut kasvavan organisaatiomme kehittämistä ja tukemista, ja erityisesti esimiestyön kehittämistä on jatkettu. Tästä hyvänä esimerkkinä ovat olennaisen

palautteen keräämisen ja antamisen kehittäminen, joiden avulla parannamme toimintatapojamme sekä projekteissa että yrityksenä, sekä autamme työntekijöitämme kehittymään ammatillisesti ja vaikuttamaan urapolkuihinsa Remedyllä. Aloitimme syksyllä 2018 datan keräämisen ja analysoimisen Employee Engagement -työkalulla, joka on nykyisin jatkuvassa käytössä. Työntekijöiltä saadun datan pohjalta esimiehet ovat voineet keskittyä omille tiimeilleen oleellisiin kehityskohteisiin. Kesäkuun 2019 lopussa yleinen Employee Engagement -arvosanamme oli 8,5 asteikolla 0–10. Työkalu vertaa Remedyä samankokoisiin teknologiayhtiöihin maailmanlaajuisesti, ja arvosanamme on vertailuryhmän keskiarvoa korkeampi. Pidemmän aikavälin kasvutavoitteidemme tukemiseksi Remedyn rekrytointitiimi on onnistuneesti rekrytoinut lisää osaajia kehitystiimeihimme, ja kasvoimme 220:n täysipäiväisen työntekijän vahvuiseksi vuoden 2019 ensimmäisen puoliskon päätteeksi.

Katsauskauden aikana olemme lisäksi kehittäneet valmiuksiamme pelitestaamisen ja pelaajatutkimuksen tiimoilta. Rakensimme oman sisäisen pelitestilaboratorion, jota on kattavasti käytetty *Controlin* pelitestaamiseen ja kehitystiimille arvokkaan palautteen keräämiseen.

Asetimme itsellemme kasvuhakuisen strategian vuonna 2016. Vuosina 2017 ja 2018 rakensimme strategian perustan ja teimme panostuksia tulevan kasvun mahdollistamiseksi. Vuoden 2019 alkuun mennessä olimme saavuttaneet keskeiset strategiset tavoitteet: olimme kehittäneet kykyämme luoda korkealaatuisia ja pidempikestoisia pelejä, olimme onnistuneesti muuttuneet moniprojektiorganisaatioksi ja olimme ottaneet vahvemman aseman arvoketjussa kehittämällä sekä yhteistyökumppaneiden että Remedyn omia pelibrändejä.

Vuoden 2019 alussa aloitimme uuden vaiheen. Keskitymme kehittämään mukaansatempaaviin maailmointiin sijoittuvia pitkäkestoisempia pelejä, pyrimme systemaattisesti tavoittelemaan vahvaa omistajuutta peliemme liiketoiminnasta, kehitämme organisaatiotamme jatkuvasti mahdollistaaksemme ammattimaisesti johdetun pelinkehityksen sekä mahdollistamme sen, että tiimimme ja työntekijämme pääsevät maksimaalisesti hyödyntämään erityistaitojaan luodaksemme maailmanluokan menestyspelejä.

Olemme yrityksenä kehittyneet paljon. Aloittaessamme tämän uuden vaiheen ja valmistautuessamme tavoittelemaamme kasvuun olemme myös laajentaneet johtoryhmäämme kevään 2019 aikana. Uusiin jäseniin kuuluvat henkilöstöjohtaja Mikaela Öberg-Mattila, kaupallinen johtaja Johannes Paloheimo ja operatiivinen johtaja Christopher Schmitz. Itseni lisäksi johtoryhmässä jatkavat hallituksen puheenjohtaja ja teknologiajohtaja Markus Mäki, talousjohtaja Terhi Kauppi ja luova johtaja Sami Järvi.

Näemme vuoden 2019 toisen puoliskon aikana kehitystyömme ensimmäiset tulokset, kun *Control* julkaistaan 27. elokuuta. Tämä merkitsee Remedyn historiassa säännöllisempien pelijulkaisujen aikakauden alkua, jolloin pyrimme julkaisemaan vähintään yhden pelin tai pelilaajennuksen vuosittain.”

Tulevaisuuden näkymät

Yhtiö odottaa liikevaihtonsa ja liikevoittonsa kasvavan vuoden 2019 aikana. Tilikauden tuloksen osalta painoarvoa on erityisesti jälkimmäisen vuosipuoliskon liikevaihdolla.

Yhtiö jatkaa kasvustrategian mukaisia panostuksia mahdollistaakseen säännöllisemmät pelijulkaisut. Yhtiö jatkaa Smilegaten omistaman Crossfiren sekä kolmen Yhtiön itse omistaman ja merkittävästi rahoittaman pelibrändin kehittämistä. *Control* on näistä kolmesta pelistä ensimmäinen, ja se julkaistaan 27.8.2019. Pelin menestyksellä on merkittävä vaikutus Yhtiön tulokseen vuoden 2019 jälkimmäisellä vuosipuoliskolla.

Taloudelliset tavoitteet

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

Julkaisijakumppaneilta saatavien rojaltien ja kehitysmaksujen suuruus riippuu tulevista pelihankkeista, pelien julkaisuajankohdista ja muista yhteistyön ehdoista. Saatujen kehitysmaksujen suuruus ja niiden ajoittuminen sekä Yhtiön kehittämien pelien julkaisujen ajoittuminen voivat aiheuttaa merkittäviä eroja liikevaihtoon ja kannattavuuteen vuosipuoliskojen ja tilikausien välillä.

Taloudellinen katsaus 1.1.–30.6.2019

LIIKETOIMINNAN TULOS

Remedyn liikevaihto katsauskaudella oli 13 799 (9 224) tuhatta euroa ja kasvoi 49,6 % edellisvuoden vastaavaan ajanjaksoon verrattuna. Liikevaihdon kasvuun vaikutti kahden samanaikaisen peliprojektin, *Controlin* ja *CrossFiren*, kehittäminen ja molempien projektien julkaisijoilta saadut kehitysmaksut. Katsauskaudella Yhtiö tuloutti myös kertaluontoisen erän, joka koostui aiemmin julkaistujen pelien maksetuista rojalteista.

Hallitus päätti uusiin projekteihin liittyvien tuotekehityskustannusten aktivoinnin aloittamisesta 1. tammikuuta 2019 alkaen. Katsauskaudella aktivointi koski Vanguardin sekä kolmannen vielä julkaisemattoman projektin tuotekehityskuluja. Yhtiö aktivoi 445 tuhatta euroa tuotekehityskustannuksia katsauskaudella. Muiden kuin edellä mainittujen kahden projektin tuotekehityskustannuksia ei aktivoitu. Yhtiö aktivoi 1. tammikuuta 2019 alkaen tuotekehityskustannuksia, jotka liittyvät uusiin, Yhtiön omiin pelibrändeihin. Yhtiö noudattaa aktivoinneissaan FAS-säännöksiä. Tämä tarkoittaa, että Yhtiön omiin pelibrändeihin liittyvät tuotekehityskustannukset tullaan aktivoimaan.

Liiketoiminnan muut tuotot katsauskaudelta olivat 180 (224) tuhatta euroa ja koostuivat partnerilta saaduista kustannusten edelleenveloituksista. Vertailukaudella liiketoiminnan muut tuotot koostuivat pääosin Business Finlandin tutkimus- ja kehitysavustuksista.

Liikevoitto (EBIT) oli 1 461 (-388) tuhatta euroa, joka oli 10,6 % liikevaihdosta. Liikevoiton kasvuun vaikuttivat pääasiallisesti kertaluontoisen rojaltiluoton tuloutus sekä tuotekehityskustannusten osittaisen aktivoinnin aloittaminen. Kertaluontoisen rojaltiluoton vaikutus liikevoittoon oli 2 471 tuhatta euroa. Tuotekehityskustannusten aktivoinnin vaikutus katsauskaudella oli 445 tuhatta euroa. Jos kertaluontoisen rojaltiluoton ja tuotekehityskustannusten aktivoinnin vaikutukset poistettaisiin, olisi vertailukelpoinen liikevoitto katsauskaudella ollut -1 455 (-388) tuhatta euroa. Katsauksen taulukko-osiossa on esitetty taulukko, jossa eritellään liikevoiton vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät. Henkilöstökustannukset kasvoivat katsauskaudella 45,5 % johtuen kasvaneesta henkilöstömäärästä. Materiaalien ja palveluiden ostot kasvoivat 24,5 % johtuen kahden täydessä tuotantovaiheessa olevan projektin lisääntyneistä töiden ulkoistustarpeista. Liiketoiminnan muut kustannukset olivat 4,3% vertailukautta pienemmät johtuen alhaisemmista hallinnollista kustannuksista. Vertailukauden muita liiketoiminnan kuluja nostivat toimiston muuttoon liittyvät kustannukset.

Katsauskauden tulos oli 1 170 (-348) tuhatta euroa, 8,5 % liikevaihdosta.

TALOUDELLINEN ASEMA

Remedyn taseen loppusumma 30.6.2019 oli 30 432 (27 330) tuhatta euroa.

Yhtiön omavaraisuusaste 30.6.2019 oli 73,3 % (78,6 %) ja nettovelkaantumisaste -80,7 % (-66,3 %). Yhtiöllä ei ollut taseessa liikearvoa.

Pysyvät vastaavat

Yhtiön taseen pysyvät vastaavat 30.6.2019 olivat 3 372 (2 375) tuhatta euroa. Kasvu pysyvissä vastaavissa johtuu pääosin tuotekehityskustannusten aktivoinnista, teknologia- ja kalustohankinnoista ja taseeseen kirjatun uuden toimitilan remontointikuluista.

Vaihtuvat vastaavat

Yhtiön taseen vaihtuvat vastaavat 30.6.2019 olivat 27 060 (24 955) tuhatta euroa. Vaihtuvat vastaavat muodostuivat pääasiassa rahoista ja pankkisaamisista, jotka olivat 20 957 (17 170) tuhatta euroa, sekä lyhytaikaisista saamisista, jotka olivat 5 656 (7 249) tuhatta euroa. Lyhytaikaiset saamiset vaihtelevat kausittain projektien kaupallisten ehtojen pohjalta saatavien tulojen ajallisen jaksottumisen mukaan.

Oma pääoma

Yhtiön oma pääoma 30.6.2019 oli 22 315 (21 472) tuhatta euroa. Oman pääoman muutokseen vaikuttivat 1 207 tuhannen euron maksettu osinko ja kauden 1 170 tuhannen euron tulos.

Vieras pääoma

Yhtiön vieras pääoma 30.6.2019 oli 8 117 (5 858) tuhatta euroa. Muutos vieraassa pääomassa johtuu pääosin ostovelkojen ja kulujaksotusten suuremmasta määrästä. Business Finlandin myöntämä teknologialaina 2 939 (2 939) tuhatta euroa on kirjattu pitkäaikaisiin velkoihin.

RAHAVIRTA

Liiketoiminnan rahavirta verojen ja korkojen jälkeen oli katsauskaudella -12 (-4 400) tuhatta euroa. Muutos liiketoiminnan rahavirrassa vertailukauteen verrattuna johtui merkittävästä liiketoimintaan liittyvistä projektimaksuista, jotka vaihtelevat kausittain projektien laskutusoikeuden saavuttamisen mukaisesti.

Investointien rahavirta oli katsauskaudella -852 (-2 064) tuhatta euroa. Investointien rahavirtaan sisältyvien tuotekehityskustannusten aktivoinnin vaikutus investointien rahavirtaan oli 445 tuhatta euroa katsauskaudella. Vertailukaudella investointien rahavirtaan vaikuttivat kertaluontoiset toimiston remontointiin liittyvät kulut.

Rahoituksen rahavirta oli -1 207 (1 046) tuhatta euroa. Rahoituksen rahavirta muodostui 1 207 tuhannen euron osinkomaksusta. Vertailukaudella pitkäaikaiset velat kasvoivat 1 045 tuhannella eurolla johtuen Business Finlandin teknologia-alain nostosta.

Henkilöstö, johto ja hallinnointi

Yhtiön henkilöstön määrä katsauskauden lopussa oli 220 (164), kasvua +34,1 %. Valtaosa uudesta henkilöstöstä keskittyy peliprojekteihimme ja Northlight-tekniikkamme kehitykseen.

Katsauskauden aikana Yhtiön johtoryhmään kuuluivat toimitusjohtaja Tero Virtala, talousjohtaja Terhi Kauppi, teknologiajohtaja Markus Mäki, luova johtaja Sami Järvi, henkilöstöjohtaja Mikaela Öberg-Mattila, kaupallinen johtaja Johannes Paloheimo ja operatiivinen johtaja Christopher Schmitz.

Yhtiön 8.4.2019 kokoontunut varsinainen yhtiökokous valitsi Yhtiön hallitukseen edelleen Markus Mäen (puheenjohtaja), Christian Fredriksonin, Jussi Laakkosen, Ossi Pohjolan ja Henri Österlundin vuoden 2020 varsinaiseen yhtiökokoukseen päättyvälle toimikaudelle.

Varsinainen yhtiökokous 2019

Yhtiön varsinainen yhtiökokous pidettiin 8.4.2019 Espoossa. Yhtiön varsinainen yhtiökokous päätti varsinaiselle yhtiökokoukselle kuuluvat asiat, ja

- vahvisti tuloslaskelman ja taseen 31.12.2018 päättyneeltä tilikaudelta, ja
- päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti, että jakokelpoisista varoista jaetaan 31.12.2018 päättyneeltä tilikaudelta osinkoa yhteensä 1 207 215,00 euroa.

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 8,82 €.

Tammi–kesäkuu 2019	Osakkeen korkein kaupankäyntihinta, €	Osakkeen alin kaupankäyntihinta, €	Osakkeen viimeisin kaupankäyntihinta, €		
REMEDY	9,10	6,52	8,82		
		30.6.2019	30.6.2018	31.12.2018	31.12.2017
Markkina-arvo, €		106 476 363	81 969 899	80 883 405	77 744 646
Osakkeenomistajia		4 466	4 179	4 432	4 184
Osakemäärä kauden lopussa		12 072 150	12 072 150	12 072 150	12 072 150
Osakemäärä kauden lopussa, laimennusvaikutus huomioiden		12 391 400	12 394 400	12 389 400	12 072 150
Osakemäärä kaudella keskimäärin		12 072 150	12 072 150	12 072 150	
Osakemäärä kaudella keskimäärin, laimennusvaikutus huomioiden		12 394 400	12 125 858	12 263 567	

Yhtiöllä on yksi osakesarja (ISIN-koodi: FI4000251897). Yhtiöllä ei ole hallussaan omia osakkeita. Yhtiön osakemäärä 30.6.2019 oli yhteensä 12 072 150. Varsinainen yhtiökokous on päätöksellään 8.4.2019 valtuuttanut hallituksen päättämään osakeannista ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa enintään 2 000 000 osaketta. Valtuutuksesta oli 30.6.2019 jäljellä 2 000 000 osaketta.

Remedy Entertainment Oyj:n hallitus päätti varsinaisen yhtiökokouksen 26.3.2018 antaman valtuutuksen nojalla hallituksen erikseen päättämille avainhenkilöille suunnatusta optio-ohjelmasta "Optio-ohjelma 2018". Optio-oikeuksia annetaan yhteensä enintään 400 000 kappaletta, ja ne oikeuttavat merkitsemään yhteensä enintään 400 000 Yhtiön uutta tai sen hallussa olevaa osaketta, vastaten 3,21 prosenttia Yhtiön kaikista osakkeista ja äänistä mahdollisen osakemerkinnän jälkeen, jos merkinnässä lasketaan liikkeeseen vain uusia osakkeita. 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 kurssi Helsingin Pörssin ylläpitämällä monenkeskisellä First North Finland -markkinapaikalla 1.3.-31.5.2018 aikavälillä lisättynä 10 prosentilla. Hallitus on allokoitanut katsauskauden loppuun mennessä 319 250 optio-oikeutta ja loput 80 750 jää Yhtiön haltuun allokoitavaksi myöhemmin hallituksen päättämille avainhenkilöille.

Riskit ja epävarmuustekijät

Olenneimmat 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 kehittämät pelit epäonnistuvat kaupallisesti niiden julkaisun jälkeen.
- 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.

Katsauskauden päättymisen jälkeiset tapahtumat

Remedy Entertainment Oyj:n hallitus on päättänyt varsinaisen yhtiökokouksen 8.4.2019 antaman valtuutuksen nojalla hallituksen erikseen päättämille avainhenkilöille suunnatusta optio-ohjelmasta "Optio-ohjelma 2019". Optio-oikeuksia annetaan yhteensä enintään 400 000 kappaletta, ja ne oikeuttavat merkitsemään yhteensä enintään 400 000 Yhtiön uutta tai sen hallussa olevaa osaketta, vastaten 3,21 prosenttia Yhtiön kaikista osakkeista ja äänistä mahdollisen osakemerkinnän jälkeen, jos merkinnässä lasketaan liikkeeseen vain uusia osakkeita. Optio-oikeudet annetaan vastikkeetta. Hallitus voi allokoida optio-oikeuksia osakemerkintäaikaan asti. Osakkeiden merkintäaika alkaa 1.6.2022 ja päättyy 31.5.2025. Osakekohtainen merkintähinta 9,23 euroa, joka on Yhtiön osakkeen vaihdolla painotettu keskikurssi Helsingin Pörssin ylläpitämällä monenkeskisellä First North Finland -markkinapaikalla 1.4.–30.6.2019 aikavälillä lisättyinä 10 prosentilla. "Optio-ohjelma 2019" otettiin käyttöön vasta katsauskauden päättymisen jälkeen, joten ohjelmaan liittyviä allokoiteja ei ole olemassa katsauskauden lopussa.

Optio-ohjelmat ovat 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.

Mahdollisesta optio-ohjelmasta 2020 päätetään erikseen.

Kirjanpitoikäytännön muutos 1.1.2019 alkaen

Hallitus päätti uusiin projekteihin liittyvien tuotekehityskustannusten aktivoinnin aloittamisesta 1. tammikuuta 2019 alkaen. Katsauskaudella aktivointi koski kahden projektin tuotekehityskuluja, Vanguardin sekä kolmannen vielä julkaisemattoman projektin tuotekehityskuluja. Muiden kuin edellä mainittujen kahden projektin tuotekehityskustannuksia ei aktivoitu. Yhtiö aktivoi 1. tammikuuta 2019 alkaen tuotekehityskustannuksia, jotka liittyvät uusiin, Yhtiön omiin pelibrändeihin. Yhtiö noudattaa aktivoinneissaan FAS-säännöksiä.

Puolivuosisikatsauksen laadintaperiaatteet

Puolivuosisikatsaus 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.

Puolivuosisikatsauksen koko vuoden luvut ovat tilintarkastettuja.

Tuloslaskelma (FAS)

	1.1.–30.6. 2019	1.1.–30.6. 2018	1.1.–31.12. 2018	1.1.–31.12. 2017
Tuloslaskelma				
LIIKEVAIHTO	13 799 198	9 224 394	20 146 402	17 167 957
Valmistus omaan käyttöön (aktivointi)	445 449			
Liiketoiminnan muut tuotot	180 334	223 695	248 816	1 074 816
Materiaalit ja palvelut	-1 747 261	-1 403 310	-2 556 595	-2 668 725
BRUTTOTULOS	12 677 719	8 044 779	17 838 623	15 574 048
Henkilöstökulut	-8 435 770	-5 797 061	-11 677 169	-9 797 092
Palkat ja palkkiot	-6 891 995	-4 778 617	-9 686 247	-8 059 184
Henkilösivukulut	-1 543 775	-1 018 443	-1 990 922	-1 737 908
Poistot ja arvonalentumiset	-393 065	-140 692	-492 702	-201 846
Suunnitelman mukaiset poistot	-393 065	-140 692	-492 702	-201 846
Liiketoiminnan muut kulut	-2 387 737	-2 495 154	-5 059 484	-3 569 071
LIIKEVOITTO (- TAPPIO)	1 461 147	-388 128	609 268	2 006 039
Rahoitustuotot ja -kulut	4 625	39 909	61 517	-168 730
Muut korko- ja rahoitustuotot	36 521	152 721	199 605	25 120
Korkokulut ja muut rahoituskulut	-31 896	-112 812	-138 088	-193 850
TULOS ENNEN TILINPÄÄTÖSSIIRTOJA JA VEROJA	1 465 772	-348 219	670 785	1 837 309
Tuloverot	-296 132	3	-138 617	-367 970
Tilikauden ja aikaisempien tilikausien verot	-296 132	3	-138 617	-367 970
TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)	1 169 640	-348 216	532 169	1 469 339

Tase (FAS)

TASE	30.6.2019	30.6.2018	31.12.2018	31.12.2017
PYSYVÄT VASTAAVAT	3 372 127	2 375 131	2 968 534	451 664
Aktivoidut tuotekehityskustannukset	445 449			
Aineettomat hyödykkeet	1 488 091	1 462 711	1 670 834	
Aineelliset hyödykkeet	1 438 586	912 421	1 297 700	451 664
VAIHTUVAT VASTAAVAT	27 059 780	24 955 082	25 292 926	26 200 441
Pitkäaikaiset saamiset	446 848	536 425	445 029	512 527
Lainasaamiset	6 440	10 992	6 347	12 393
Muut saamiset	440 409	525 433	438 682	500 134
Lyhytaikaiset saamiset	5 655 785	7 248 516	1 819 850	3 099 265
Myyntisaamiset	4 358 259	6 722 872	875 345	2 465 637
Lainasaamiset	55 000			
Muut saamiset	275 238	61 127	319 202	192 776
Siirtosaamiset	967 288	464 517	625 303	440 852
Rahat ja pankkisaamiset	20 957 147	17 170 142	23 028 047	22 588 649
VASTAAVAA YHTEENSÄ	30 431 906	27 330 214	28 261 460	26 652 105
OMA PÄÄOMA	22 314 575	21 471 765	22 352 150	21 819 981
Osakepääoma	80 000	80 000	80 000	80 000
Ylikurssirahasto	38 005	38 005	38 005	38 005
Muut rahastot (oy)	13 747 629	13 747 629	13 747 629	13 747 629
Edellisten tilikausien voitto (tappio)	7 279 300	7 954 347	7 954 347	6 485 007
Tilikauden voitto (tappio)	1 169 640	-348 216	532 169	1 469 339
VIERAS PÄÄOMA	8 117 332	5 858 449	5 909 310	4 832 124
Pitkäaikainen vieras pääoma	2 939 200	2 939 200	2 939 200	1 894 579
Lainat rahoituslaitoksilta	2 939 200	2 939 200	2 939 200	1 894 579
Lyhytaikainen vieras pääoma	5 178 132	2 919 249	2 970 110	2 937 545
Ostovelat	1 404 023	629 925	689 399	431 286
Muut velat	113 123	45 951	250 359	228 102
Siirtovelat	3 660 985	2 243 373	2 030 352	2 278 157
VASTATTAVAA YHTEENSÄ	30 431 906	27 330 214	28 261 460	26 652 105

Rahoituslaskelma (FAS)

RAHOITUSLASKELMA	1.1.–30.6.2019	1.1.–30.6.2018	1.1.–31.12.2018	1.1.–31.12.2017
Liiketoiminnan rahavirta	-11 935	-4 400 370	2 398 303	-2 221 083
Investointien rahavirta	-851 658	-2 064 159	-3 009 572	-278 910
Rahoituksen rahavirta	-1 207 308	1 046 022	1 050 667	14 740 293
Rahavarat - alkusaldo	23 028 047	22 588 649	22 588 649	10 348 348
Rahavarojen muutos	-2 070 900	-5 418 507	439 399	12 240 300
Rahavarat - loppusaldo	20 957 147	17 170 142	23 028 047	22 588 649

Oman pääoman muutoslaskelma (FAS)

Oman pääoman muutos ajalta 1.1.-30.6.2019	Osakepääoma	Ylikurssirahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Edellisten tilikausien voittovarot	Tilikauden voitto	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
Alkusaldo 1.1.2019	80 000	38 005	13 747 629	8 486 516	0	22 352 150
Osakepääoman korotus						
Osakeanti ja muut osakemerkinnät						
Osinko				-1 207 215		
Omista osakkeista maksettu määrä						
Katsauskauden voitto/-tappio					1 169 640	
OMA PÄÄOMA 30.6.2019	80 000	38 005	13 747 629	7 279 301	1 169 640	22 314 575
Oman pääoman muutos ajalta 1.1.-30.6.2018	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					-348 216	
OMA PÄÄOMA 30.6.2018	80 000	38 005	13 747 629	7 954 347	-348 216	21 471 765
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

Liikevoiton vertailukelpoisuuteen vaikuttavat erät

	1.1.–30.6.2019	1.1.–30.6.2018
Liikevoitto katsauskaudelta	1 461 147	-388 128
Tuotekehityskustannusten aktivoinnin vaikutus	445 449	0
Kertaluontoisen rojaltiluoton vaikutus	2 470 626	0
Vertailukelpoinen liikevoitto	-1 454 928	-388 128

Suurimmat osakkeenomistajat 30.6.2019

	NIMI	OSAKKEET	OSUUS
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	273 500	2,3 %
5.	Sr Taaleritehdas Mikro Markka	266 075	2,2 %
6.	Reini Mika Olavi	260 000	2,2 %
7.	Tolsa Tero Sakari Anttoni	204 000	1,7 %
8.	Hyytiäinen Anssi Kalervo	178 306	1,5 %
9.	Blåfield Henri Erik	125 000	1,0 %
10.	Sihvo Timo Matti	114 000	0,9 %
	10 suurinta osakkeenomistaja yhteensä	5 847 881	48,4 %
	Accendo Capital SICAV, SIF (hallintarekisteröity)	2 680 187	22,2 %
	Muut hallintarekisteröidyt	298 372	2,5 %
	Muut osakkeet	3 245 710	26,9 %
	Yhteensä	12 072 150	100,0 %

Espoossa 13. päivänä elokuuta 2019.

Remedy Entertainment Oyj

Hallitus

Lisätietoja

Tero Virtala, toimitusjohtaja

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: tero.virtala@remedygames.com

Lauri Haavisto, sijoittajasuhdevastaava

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: lauri@remedygames.com

Alexander Corporate Finance Oy, hyväksytty neuvonantaja

Puhelin: 050 520 4098

REMEDY LYHYESTI

Remedy Entertainment Oyj on yksi Suomen ensimmäisiä kansainvälisesti menestyneitä videopeliyhtiöitä, joka tunnetaan tarinallisista ja visuaalisesti näyttävistä toimintapeleistä kuten *Alan Wake* ja *Max Payne*. Perustamisvuodestaan 1995 Espoossa sijainnut yhtiö työllistää yli 200 pelialan ammattilaista 25:stä eri maasta. Remedy on noteerattu Nasdaqin ylläpitämällä First North Finland -markkinapaikalla.

Remedyn uusimpia pelejä ovat yhtiön omistama ja kehittämä yliluonnollinen toimintapeli *Control*, jonka julkaistaan PlayStation 4, Xbox One ja PC-alustoille 27. elokuuta 2019, sekä yhteistyössä Smilegaten kanssa kehitetty *Crossfire*-yksinpelikampanja. Lisäksi Remedy kehittää omaa Northlight-pelimoottoria ja -pelinkehitystyökaluja.

JAKELU

Nasdaq Helsinki Oy

Keskeiset tiedotusvälineet

www.remedygames.com