3.11.2026

Remedy Entertainment Oyj

Liiketoimintakatsaus TAMMI–SYYSKUU 2026



CONTROL Resonant julkaistiin, peli sai pelaajilta erinomaisen vastaanoton ja siitä tuli Remedyn tähän asti nopeimmin myynyt peli

Liikevaihto kolminkertaistui, liiketulos positiivinen

Liiketoimintakatsaus on tilintarkastamaton. Suluissa esitetyt luvut viittaavat edellisvuoden vastaavaan ajanjaksoon, ellei muuta ole mainittu.

Heinä–syyskuun 2026 pääkohdat

- Liikevaihto nousi 226,0 prosenttia 39,6 (12,2) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) oli 6,8 (0,7) miljoonaa euroa.
- Liikevoitto (EBIT) oli 0,6 (-16,4) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli 1,5 (-135,1) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli -0,1 (11,3) miljoonaa euroa.
- Remedy julkaisi 24.9.2026 *CONTROL Resonant* –pelin maailmanlaajuisesti.
- Syyskuussa 2026 Remedyn hallitus päätti uudesta optio-ohjelmasta 2026.
- Katsauskauden jälkeen, 15.10.2026, *CONTROL Resonant* -pelistä julkaistiin fyysinen versio, ja Remedy tiedotti pelin myyneen yli miljoona kappaletta.

Tammi–syyskuun 2026 pääkohdat

- Liikevaihto nousi 48,2 prosenttia 62,9 (42,5) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) oli 7,3 (7,5) miljoonaa euroa.
- Liikevoitto (EBIT) oli -2,3 (-15,6) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -3,7 (-36,7) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 7,5 (7,8) miljoonaa euroa.
- Helmikuussa 2026 Jean-Charles Gaudechon nimitettiin Remedyn toimitusjohtajaksi 1.3.2026 alkaen.

Keskeiset tunnusluvut

MEUR, IFRS, konserni, tilintarkastamaton	7–9/2026	7–9/2025	1–9/2026	1–9/2025	1–12/2025
Liikevaihto	39,6	12,2	62,9	42,5	59,5
Liikevaihdon muutos, %	226,0%	-32,0%	48,2%	8,9%	17,5%
Käyttökate (EBITDA)	6,8	0,7	7,3	7,5	11,3
Käyttökate liikevaihdosta, %	17,1%	5,7%	11,6%	17,6%	19,1%
Liikevoitto (EBIT)	0,6	-16,4	-2,3	-15,6	-14,9
Liikevoitto liikevaihdosta, %	1,5%	-135,1%	-3,7%	-36,7%	-25,0%
Katsauskauden tulos	-0,1	-13,5	-2,9	-13,4	-13,0
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	-0,3%	-110,7%	-4,6%	-31,6%	-21,9%
Taseen loppusumma	97,1	88,0	97,1	88,0	87,5
Liiketoiminnan kassavirta	-0,1	11,3	7,5	7,8	4,5
Nettokassa	6,5	19,2	6,5	19,2	11,1
Rahavarat ja likvidit sijoitukset	24,1	36,5	24,1	36,5	29,4
Nettovelkaantumisaste, %	-11,9%	-34,0%	-11,9%	-34,0%	-19,7%
Omavaraisuusaste, %	57,1%	68,9%	57,1%	68,9%	67,4%
Investoinnit	4,9	2,2	12,0	11,4	14,3
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	367	377	371	370	371
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	378	391	378	391	387
Osakekohtainen tulos, €	-0,01	-0,99	-0,21	-0,99	-0,96
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	-0,01	-0,99	-0,21	-0,99	-0,96
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	13 640 451*	13 640 451	13 640 451*	13 640 451	13 640 451*

*Sisältää 50 000 yhtiön hallussa olevaa omaa osaketta.

Toimitusjohtaja Jean-Charles Gaudechonin kommentit

Kolmannella neljänneksellä julkaisimme onnistuneesti *CONTROL Resonantin* digitaalisen version kaikilla alustoilla 24.9.2026. Kyseessä on ensimmäinen tämän mittakaavan, omaan CONTROL pelibrändiimme, perustuva itsejulkaisumme. Pelaajilta ja kriitikoilta kiitosta saanut peli on yhtiölle merkittävä virstanpylväs.

Vuosineljänneksen liikevaihto oli 39,6 (12,2) miljoonaa euroa, ja se yli kolminkertaistui vertailukaudesta. Kasvun taustalla oli *CONTROL Resonantin* pelimyynti, joka sisälsi ennakkotilaukset sekä kolmannelle neljännekselle osuneet ensimmäiset seitsemän pelimyyntipäivää. Suurin osa vuosineljänneksen liikevaihdosta muodostui pelimyynneistä ja rojalteista, jotka toivat liikevaihtoa 35,3 (6,0) miljoonaa euroa. Kehitysmaksut, jotka kertyivät *Max Payne 1&2 remake* -projektista sekä *CONTROL Resonantin* viimeisen kehitysmaksun jaksotuksesta Annapurna Picturesin kanssa tehdyn sopimuksen mukaisesti, olivat yhteensä 4,3 (6,1) miljoonaa euroa. Itsejulkaisijana vastaamme suoraan rojaltikuluista sekä alustamaksuista. Rojaltikulumme koostuvat Annapurnan osuudesta *CONTROL Resonantin* pelituotoista. Kuten elokuussa 2024 tiedotimme, rojaltikulut laskevat, kun alkuinvestoinnit on katettu. Uuden pelin julkaisun myötä aloitimme myös pelin aktivoitujen pelinkehityskulujen poistot, ja markkinointikulut saavuttivat huippunsa pelin julkaisun ympärillä. Käyttökate (EBITDA) oli 6,8 (0,7) miljoonaa euroa ja liikevoitto (EBIT) oli 0,6 (-16,4) miljoonaa euroa.

CONTROL Resonant
CONTROL Resonant julkaistiin korkealaatuisena, ja pelaajat ottivat sen innostuneesti vastaan. Fyysisen version julkaisupäivänä 15.10.2026, kolme viikkoa pelin julkaisun jälkeen, pelin myynti ylitti maailmanlaajuisesti miljoona kappaletta, ja siitä tuli Remedyn historian nopeimmin myynyt peli.

Peli sai Metacriticissa kriitikoilta yhdistetyksi arvosanaksi 83. Pelaajien vastaanotto on ollut vielä myönteisempi: Metacriticin käyttäjäarvio on 8,8/10, Steamin tuorein käyttäjäarvio 91 % myönteinen ja PlayStation 5:n käyttäjäarvioiden keskiarvo on 4,7/5. Arviot perustuvat 2.11.2026 tietoihin. Pelaajat äänestivät *CONTROL Resonantin* myös syyskuun 2026 parhaaksi uudeksi peliksi PlayStationin Players’ Choice -äänestyksessä.

Kriitikoiden esiin nostamia vahvuuksia olivat pelattavuus, vahva kenttäsuunnittelu, taiteellinen kunnianhimo sekä Remedyn valmius ottaa luovia riskejä ja yllättää pelaajansa. Pidämme peliä erinomaisena ensiaskeleena isojen toimintaroolipelien genreen. Olemme tyytyväisiä myös pelin tekniseen suorituskykyyn ja myönteiseen palautteeseen pelin hyvästä skaalautumisesta erilaisille PC-laitteistoille, jonka ansiosta laajempi yleisö on voinut nauttia *CONTROL Resonantista*. Tämä kertoo oman Northlight-pelimoottorimme vahvuudesta, joka mahdollistaa Remedyn peleille tunnusomaiseksi muodostuneen ilmeen ja tunnelman.

Tuimme julkaisua historiamme suurimmalla markkinointi-investoinnilla. Kampanja ajoittui suunnitellusti pääosin kolmannelle neljännekselle, ja siinä Remedy teki monia asioita ensimmäistä kertaa. Julkaisun yhteydessä toteutimme maailmanlaajuisia digitaalisia kampanjoita sekä ulkomainontaa ja teimme yhteistyötä PlayStationin,

NVIDIAn ja johtavien sisällöntuottajien kanssa. Lisäksi tavoitimme kasvavia yhteisöjämme Aasiassa ja Latinalaisessa Amerikassa ensimmäistä kertaa näin laajasti, tarjoamalla paikalliselle medialle ja sisällöntuottajille pääsyn tutustumaan peliin etukäteen, ja tuomalla CONTROL Resonantin live-tapahtumiin. Kampanja saavutti maailmanlaajuista huomiota, ja merkittävä orgaaninen medianäkyvyys vahvisti sitä entisestään.

Yhdysvallat oli CONTROL Resonantin suurin markkina sekä PC:llä että konsoleilla niin liikevaihdolla kuin myytyjen kappaleiden määrällä mitattuna, ja sen osuus kaikesta myynnistä oli lähes puolet. PC:llä toiseksi ja kolmanneksi suurimmat markkinat olivat kiinankieliset alueet ja Iso-Britannia, kun taas konsoleilla Yhdysvaltoja seurasivat Iso-Britannia ja Kanada. Konsolleissa myytjen kappaleilla mitattuna myös Brasilia nousi kolmen suurimman markkinan joukkoon, mikä heijastaa kasvumarkkinoilla ennakkotilauskampanjasta lähtien näkynyttä kysyntää.

Analytiikkadatan perusteella lähes 50 prosenttia pelin pelaajista oli uusia CONTROL-pelaajia. Uusien pelaajien tavoittaminen oli tälle pelille keskeinen tavoite, ja nämä ensimmäiset tulokset osoittavat, että peli laajentaa niin pelisarjan kuin Remedynkin yleisöä. Pelillä on tällä hetkellä 2,4 miljoonaa wishlist-merkintää, mikä tarjoaa merkittävän potentiaalisen tulevan yleisön.

Markkinoilla olevat pelit
Controlin pelimyynti Q3:lla ylitti sekä vertailukauden että tämän vuoden kahden ensimmäisen neljänneksen tason. Kiinnostus CONTROL-sarjaa kohtaan on ollut vahvaa ja tasaista siitä lähtien, kun *CONTROL Resonant* julkistettiin joulukuussa 2025. *CONTROL Resonantin* julkaisun lähestyminen ja alkuperäisen pelin myyntikampanjat nostivat Controlin myyntiä entisestään.

Alan Wake -sarjalla oli hiljaisempi neljännes. *Alan Wake 2:n* aktivoidut kehittämismenot poistettiin kokonaan kolmannen neljänneksen aikana.

FBC: Firebreak on edelleen saatavilla, ja sen myynti muodostuu pääosin tilauspalvelusopimuksista. Toisena markkinavuotenaan pelin kokonaisliikevaihto ovat matalammalla tasolla kuin elinkaaren alkuvaiheessa.

Vahvalta pohjalta kohti viimeistä neljännestä
Prioriteettimme on nyt saada *CONTROL Resonant* yhä useamman pelaajan käsiin. Erinomaiset pelaaja-arviot, jalansija kaikilla kohdemarkkinoillamme ja merkittävä määrä wishlist-merkintöjä luovat vankan pohjan pelin pidemmän aikavälin myyntipotentiaalille. Tätä tukevat sekä orgaaninen näkyvyys että kohdennetut markkinointitoimenpiteemme. Kuten julkaisun yhteydessä, investoimme harkiten ja priorisoimme selkeästi kannattavia toimenpiteitä.

Isossa kuvassa olemme jatko-osan myötä vakiinnuttaneet CONTROLin todelliseksi pelisarjaksi. *CONTROL Resonantin* julkaisun ohella myös muut projektimme etenevät.

Loppuvuoden myynti määrittää viime kädessä tilikautemme 2026. *CONTROL Resonant* luo meille vankan pohjan kasvulle.

Lopuksi lämmin kiitos kaikille remedyläisille ja kumppaneillemme. *CONTROL Resonant* on koko studion vuosien omistautumisen tulos, ja olen erittäin ylpeä siitä, mitä olemme yhdessä saavuttaneet.

Kehityksessä olevat pelit

Peli	Julkaisija	Stage-gate status
CONTROL Resonant	Remedy Entertainment	Post-launch development
New project	Remedy Entertainment	Production readiness
Max Payne 1&2 remake	Rockstar Games	Full production

Näkymät vuodelle 2026 (muuttumattomat)

Remedy arvioi yhtiön liikevaihdon ja käyttökatteen (EBITDA) kasvavan edellisvuodesta.

Pitkän aikavälin liiketoimintanäkymät

Meillä on kaksi omaa vakiintunutta pelibrändiä, CONTROL ja Alan Wake, jotka linkittyvät Remedy Connected Universen kautta. Remedy itsejulkaisee tulevat pelit, joiden immateriaalioikeudet se omistaa. Kahden pelibrändin kasvattaminen ja laajentaminen tulee olemaan keskeinen osa tulevaisuuttamme. Lisäksi työskentelemme partneripelibrändi Max Paynen parissa, joka on alunperin Remedyn luoma.

Vuoteen 2030 mennessä pyrimme olemaan arvostettu luova studio, jolla on kestävää ja merkittävää kaupallista menestystä. Olemme asettaneet itsellemme seuraavat taloudelliset tavoitteet:

1) Vuoden 2024 liikevaihdon kaksinkertaistaminen vuoteen 2027 mennessä ja tasainen kasvu tämän merkkipaalun jälkeen, sekä
2) 30 prosentin EBITDA-marginaali vuoteen 2027 mennessä, ja tämän vähimmäistason ylläpitäminen strategiakauden loppuun asti.

Verkkolähetys

Remedy järjestää Q3 2026 tulosjulkistusta koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden verkkolähetyksenä sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle 3.11.2026 klo 12.00. Remedyn tulosta esittelevät toimitusjohtaja Jean-Charles Gaudechon ja talousjohtaja Santtu Kallionpää.

Liiketoimintakatsaus on julkaisemisen jälkeen nähtävillä Remedyn sijoittajasivuilla: https://investors.remedygames.com/fi/taloustieto-ja-raportit/talousjulkaisut/.

Verkkolähetyksen ohjeet:
Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakkoon:
https://remedy.videosync.fi/q3-2026/register

Ilmoittautumisen jälkeen saat verkkolähetyksen osallistumisohjeet sähköpostitse.

Verkkolähetyksen tallenne on jälkikäteen nähtävillä yhtiön sijoittajasivuilla:
https://investors.remedygames.com/fi/taloustieto-ja-raportit/talousjulkaisut/.

Lisätietoja

Santtu Kallionpää, CFO
Puhelin: +358 40 576 8060
Sähköposti: santtu.kallionpaa@remedygames.com

Remedy lyhyesti

Remedy Entertainment Oyj on uraauurtava ja kansainvälisesti arvostettu videopeliyhtiö. Vuonna 1995 perustetun yhtiön pääkonttori on Suomessa ja sillä on toimisto myös Tukholmassa. Tarinallisista ja visuaalisesti näyttävistä toimintapeleistään tunnettu Remedy on kehittänyt lukuisia menestyneitä ja kriitikoiden ylistämiä pelejä, kuten CONTROL, Alan Wake ja Max Payne. Lisäksi Remedy kehittää omaa Northlight-pelimoottoria ja pelinkehitystyökaluja, joita käytetään yhtiön peleissä. Remedyn osake on noteerattu Nasdaq Helsingin päälistalla.

www.remedygames.com

Liiketoiminnan tulos

Heinä–syyskuu 2026

Heinä–syyskuussa 2026 Remedyn liikevaihto oli 39,6 (12,2) miljoonaa euroa, ollen 27,5 miljoonaa euroa korkeampi kuin vertailukaudella. Pelimyynnit ja rojaltit olivat 35,3 (6,0) miljoonaa euroa, vastaten 89 prosenttia kvartaalin kokonaisliikevaihdosta. Liikevaihdon kasvu selittyi *CONTROL Resonant* -pelin julkaisulla raportointikauden lopussa. Kehitysmaksut olivat 4,3 (6,1) miljoonaa euroa laskien vertailukaudesta. *CONTROL Resonant* pelimyynnin ohella kvartaalin liikevaihto muodostui pääosin *Max Payne 1&2 remake* -projektin kehitysmaksuista, viimeisistä *CONTROL Resonant* kehitysmaksuista sekä *Control* että *FBC: Firebreak* -pelien pelimyynneistä ja *Alan Wake* pelien rojalteista.

Heinä–syyskuussa 2026 Remedyn käyttökate (EBITDA) oli 6,8 (0,7) miljoonaa euroa ja liikevoitto (EBIT) oli 0,6 (-16,4) miljoonaa euroa. Materiaalien ja palveluiden kulut olivat 20,0 miljoonaa euroa ollen 17,0 miljoonaa euroa korkeammat kuin vertailukaudella, mihin vaikuttivat kasvaneen pelimyynnin myötä nousseet rojalti- ja alustakulut. Henkilöstökulut olivat 5,0 miljoonaa euroa ollen 14,6 prosenttia matalammat kuin vertailukaudella. Palkkakulut pysyivät vertailukauden tasolla. Suhteessa pelinkehityskuluja aktivoitiin kuitenkin enemmän johtaen pienempään raportoituun henkilöstökuluun. Poistot ja arvonalentumiset olivat 6,2 miljoonaa euroa, ollen 10,9 miljoonaa euroa matalammat kuin vertailukaudella. Vuoden 2025 kolmannen vuosineljänneksen poistoihin ja arvonalentumisiin sisältyi 14,9 miljoonan euron arvonalentuminen *FBC: Firebreak* -peliin liittyen. Ilman arvonalentumisen vaikutusta poistot kasvoivat 4,0 miljoonalla eurolla, johtuen pääosin *CONTROL Resonant* liitännäisten poistojen alkamisesta. Jäljellä olleet *Alan Wake 2* -pelin aktivoidut kehityskustannukset poistettiin loppuun raportointikauden aikana. Muut liiketoiminnan kulut olivat 8,0 miljoonaa euroa nousten 5,4 miljoonalla eurolla *CONTROL Resonant* -pelin markkinoinnin kiihtyessä pelin julkaisun ympärillä.

Tammi–syyskuu 2026

Tammi–syyskuussa 2026 Remedyn liikevaihto nousi vuositasolla 48,2 prosenttia, ollen 62,9 (42,5) miljoonaa euroa. Pelimyynnit ja rojaltit olivat 44,1 (18,2) miljoonaa euroa, ja kehitysmaksut olivat 18,9 (24,3) miljoonaa euroa. Liikevaihto muodostui pääosin *CONTROL Resonant* -pelin pelimyynnistä sekä *Max Payne 1&2 remake* ja *CONTROL Resonant* -projektien kehitysmaksuista. *Control*-pelin pelimyynnit olivat myös vertailukautta korkeammalla tasolla, *Alan Wake 2* -peli jatkoi rojaltien kerryttämistä ja myös *FBC: Firebreak* -peli toi pelimyyntejä raportointikaudelle.

Tammi–syyskuussa 2026 Remedyn käyttökate (EBITDA) oli 7,3 (7,5) miljoonaa euroa ja liikevoitto (EBIT) oli -2,3 (-15,6) miljoonaa euroa. Materiaalien ja palveluiden kulut olivat 22,8 miljoonaa euroa ollen 13,6 miljoonaa euroa korkeammat kuin vertailukaudella, mihin vaikutti pelimyyntiliitännäisten rojalti- ja alustakulujen kasvu. Henkilöstökulut olivat 18,1 miljoonaa euroa ollen 1,3 prosenttia matalammat kuin vertailukaudella. Poistot ja arvonalentumiset olivat 9,6 miljoonaa euroa, ollen 13,4

miljoonaa euroa matalammat kuin vertailukaudella, johtuen Q3 2025 tehdystä 14,9 miljoonan euron arvonalentumiskirjauksesta *FBC: Firebreak* -peliin liittyen. Muut liiketoiminnan kulut olivat 15,1 miljoonaa euroa, nousten 7,6 miljoonalla eurolla vertailukauteen nähden.

Rahavirta ja taloudellinen asema

Rahavirta

Heinä–syyskuu 2026

Heinä–syyskuussa 2026 Remedyn nettokassavirta oli -0,3 (8,8) miljoonaa euroa. Nettokassavirran muutos johtui pääosin liiketoiminnan rahavirran muutoksista. Liiketoiminnan rahavirta oli -0,1 (11,3) miljoonaa euroa. Tähän vaikuttivat liiketoiminnan tuottamien rahavirtojen ajoitukset. Sekä liikevaihto että operatiiviset kulut kasvoivat raportointikauden aikana verrattuna Q3 2025:een. Myyntisaamiset ja muut saamiset kasvoivat, johtuen pääosin pelimyynnistä, josta odotetaan sisään tulevia maksuja vasta seuraavien raportointikausien puolella. Myös ostovelat ja muut velat kasvoivat tulevien rojaltikulujen ja markkinointiliitännäisten maksujen myötä. Vertailukauden liiketoiminnan rahavirta piti sisällään *FBC: Firebreak* -peliliitännäisiä B2B-maksuja.

Heinä–syyskuussa 2026 Remedyn investointien rahavirta oli 0,2 (-2,2) miljoonaa euroa. Investointien rahavirtaan vaikutti 5,0 miljoonan euron kassanhallinnallisten sijoitusten myynnit. Aktivoituihin kehittämismenoihin liittyvät maksut olivat 4,8 miljoonaa euroa kasvaen 2,7 miljoonalla eurolla raportointikaudella. Rahoituksen rahavirta oli -0,4 (-0,4) miljoonaa euroa.

Tammi–syyskuu 2026

Tammi–syyskuussa 2026 Remedyn nettokassavirta oli -0,4 (-2,2) miljoonaa euroa. Liiketoiminnan rahavirta oli 7,5 (7,8) miljoonaa euroa. Ulos virranneet liiketoiminnan maksut kasvoivat hieman enemmän kuin liiketoiminnan tuottamat rahavirrat vertailukauteen nähden, liiketoiminnan rahavirran pysytellessä kuitenkin kokonaisuudessaan vertailukautta vastaavalla tasolla.

Liiketoiminnan rahavirtaan vaikuttavat kumppaneiden kanssa sovitut maksuehdot sekä projektien merkittävien kehitysmaksujen ajoitukset. Nämä voivat erota tiettyinä kausina huomattavasti raportointikaudelle kirjatusta liikevaihdosta.

Tammi–syyskuussa 2026 Remedyn investointien rahavirta oli -6,8 (-8,8) miljoonaa euroa. Aktivoituihin kehittämismenoihin liittyvät maksut olivat 11,5 miljoonaa euroa kasvaen 3,3 miljoonalla eurolla raportointikaudella. Vertailukauden investointien rahavirta sisälsi myös viimeisen 3,2 miljoonan euron maksuerän 505 Gamesille sekä 3,0 miljoonan euron kassanhallinnallisten sijoitusten myynnit. Rahoituksen rahavirta oli -1,1 (-1,2) miljoonaa euroa.

Taloudellinen asema

Remedyn taseen pitkäaikaiset varat 30.9.2026 olivat yhteensä 45,4 (43,1) miljoonaa euroa. Aktivoitujen pelikehityskustannusten määrä taseessa kasvoi samalla kun aineelliset hyödykkeet ja käyttöoikeusomaisuuserät vähenivät. Remedy on aktivoinut tuotekehityskustannuksia useaan peliprojektiin liittyen, samoin kuin ostetut CONTROL-pelisarjan julkaisuoikeudet. Aktivoituja tuotekehityskustannuksia oli yhteensä 25,5 (19,7) miljoonaa euroa 30.9.2026. Suurin osa aktivoiduista tuotekehityskustannuksista liittyy *CONTROL Resonant* -peliprojektiin. Muut aineettomat hyödykkeet olivat 6,3 (7,9) miljoonaa euroa sisältäen ostetut CONTROL-pelisarjan julkaisu- ja jakeluoikeudet, joista suurin osa on myös allokoitu *CONTROL Resonant* -peliprojektille.

Remedyn rahavarat olivat 30.9.2026 yhteensä 9,3 (18,8) miljoonaa euroa ja muut lyhytaikaiset sijoitukset olivat 14,8 (17,7) miljoonaa euroa. Muut lyhytaikaiset sijoitukset pitävät sisällään Remedyn likvidit kassanhallinnalliset sijoitukset. Rahavarat ja likvidit investoinnit yhteensä olivat 24,1 (36,5) miljoonaa euroa.

Yhtiön vieras pääoma 30.9.2026 oli 42,0 (31,4) miljoonaa euroa. Ostovelat ja muut velat kasvoivat vertailukaudesta 10,3 miljoonalla eurolla ollen 23,3 miljoonaa euroa johtuen pääosin tulevista rojaltikulujen ja markkinointiliitännäisten kulujen maksuista. Vieras pääoma sisälsi myös 16,1 (14,4) miljoonaa euroa vaihtovelkakirjalaina liitännäisiä velkoja liittyen vuoden 2024 syyskuiseen Tencent lainasopimukseen. Vaihtovelkakirjalainan oman pääoman osuus oli 1,5 miljoonaa euroa, mikä on pysynyt muuttumattomana sopimuksen alusta lähtien.

Remedyn taseen loppusumma 30.9.2026 oli 97,1 (88,0) miljoonaa euroa ja oma pääoma oli 55,1 (56,6) miljoonaa euroa. Yhtiön omavaraisuusaste oli 57,1 (68,9) prosenttia ja nettovelkaantumisaste -11,9 (-34,0) prosenttia.

Henkilöstö, johto ja hallinto

Remedyn henkilöstön lukumäärä katsauskauden lopussa oli 378 (391) laskien vuositasolla 3,3 prosenttia. Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana oli 367 (377) ollen 2,7 prosenttia alhaisemmalla tasolla kuin vertailukaudella.

Katsauskauden lopussa yhtiön johtoryhmään kuuluivat toimitusjohtaja Jean-Charles Gaudechon, talousjohtaja Santtu Kallionpää, tuotejohtaja Markus Mäki, luova johtaja Sami Järvi, luova johtaja Mikael Kasurinen, kaupallinen johtaja Johannes Paloheimo ja teknologiajohtaja Mika Vehkala.

Osakkeet, osakkeenomistajat ja osakepohjaiset kannustinjärjestelmät

Remedyn osakkeella käydään kauppaa Nasdaq Helsingissä kaupankäyntitunnuksella REMEDY. Osakkeen päätöskurssi katsauskauden viimeisenä kaupankäyntipäivänä oli 19,20 euroa.

Tammi–syyskuu 2026	Osakkeen korkein kaupankäyntihinta, €	Osakkeen alin kaupankäyntihinta, €	Osakkeen viimeisin kaupankäyntihinta, €	Kaupankäynti-määrillä painotettu keskihinta, €
Remedy	19,88	11,10	19,20	15,10

	30.9.2026	30.9.2025	31.12.2025
Markkina-arvo, €	260 936 659	210 881 372	206 574 855
Osakkeenomistajia	17 197	16 874	16 365
Osakemäärä kauden lopussa	13 640 451	13 640 451	13 640 451
Ulkona olevien osakkeiden määrä kauden lopussa	13 590 451	13 640 451	13 590 451
Ulkona olevien osakkeiden määrä kaudella keskimäärin	13 590 451	13 610 173	13 610 679
Ulkona olevien osakkeiden määrä kaudella keskimäärin, laimennusvaikutus huomioiden (IFRS)*	13 599 102	13 646 313	13 637 784
Ulkona olevien osakkeiden määrä kaudella keskimäärin, laimennusvaikutus huomioiden	13 663 895	13 703 895	13 680 971
Osakevaihdon arvo kaudella	45 734 962	20 325 765	27 742 810
Osakkeiden kokonaisvaihto kaudella	3 029 112	1 362 297	1 883 682

*Laskettu kansainvälisten IFRS (International Financial Reporting Standards) standardien mukaisesti.

Yhtiöllä on yksi osakesarja (ISIN-koodi: FI4000251897). Yhtiön osakemäärä 30.9.2026 oli yhteensä 13 640 451, joista Remedyllä oli hallussaan 50 000 omaa osaketta. Yhtiön ulkona olevien osakkeiden määrä kauden lopussa ilman yhtiön hallussa olevia omia osakkeita oli 13 590 451.

Varsinainen yhtiökokous päätti 21.5.2026 valtuuttaa hallituksen päättämään enintään 1 000 000 uuden osakkeen, yhtiön hallussa olevien omien osakkeiden sekä optio-oikeuksien tai muiden osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta yhdessä tai useassa erässä ja joko maksua vastaan tai maksutta. Varsinaisen yhtiökokouksen valtuuttamasta osakemäärästä on käyttämättä 30.9.2026 yhteensä 650 000 osaketta, jotka voidaan käyttää annetun valtuutusajan puitteissa.

Suurimmat osakkeenomistajat 30.9.2026

	Nimi	Osakkeita	Prosenttiosuus
1.	Mäki Markus	2 697 000	19,8
2.	Mariatorp Oy	1 126 000	8,3
3.	Järvi Sami	360 000	2,6
4.	Virtala Tero	235 125	1,7
5.	Sijoitusrahasto Aktia Capital	188 807	1,4
6.	Lehtinen Saku	180 000	1,3
7.	Keskinäinen työeläkevakuutusyhtiö Varma	150 000	1,1
8.	Proprius Partners Micro Finland (Non-Ucits)	123 318	0,9
9.	Paloheimo Johannes	106 000	0,8
10.	Pulkkinen Janne	100 000	0,7
	10 suurinta osakkeenomistajaa yhteensä	**5 266 250**	**38,6**
	Accendo Capital SICAV RAIF (hallintarekisteröity)	1 863 162	13,7
	Muut hallintarekisteröidyt	2 590 790	19,0
	Muut osakkeet	3 870 249	28,4
	Yhtiön hallussa olevat omat osakkeet	50 000	0,4
	Yhteensä	**13 640 451**	**100,0%**

Optio-ohjelmat

Raportointikauden aikana Remedyllä on ollut kuusi yhtiön avainhenkilöille suunnattua optio-ohjelmaa: Optio-ohjelma 2021, Optio-ohjelma 2022, Optio-ohjelma 2023, Optio-ohjelma 2024, Optio-ohjelma 2025 ja Optio-ohjelma 2026. Alla olevassa taulukossa kuvataan optio-ohjelmien keskeiset tiedot. Lisätietoja optio-ohjelmista on Remedyn verkkosivuilla osoitteessa https://investors.remedygames.com/fi/palkitseminen/.

Keskeiset tiedot optio-ohjelmista 30.9.2026

Optio-ohjelma	Optio-oikeuksien enimmäis-määrä	Allokoitujen optio-oikeuksien lukumäärä	Käyttämättömien optio-oikeuksien lukumäärä	Osakkeiden merkintäaika	Osakkeiden merkintähinta, euroa
Optio-ohjelma 2021	270 000	270 000	270 000	1.6.2024–31.5.2027	47,09
Optio-ohjelma 2022	292 000	292 000	292 000	1.6.2025–31.5.2028	26,64
Optio-ohjelma 2023	306 000	306 000	306 000	1.6.2026–31.5.2029	27,31
Optio-ohjelma 2024	350 000	323 000	323 000	1.6.2027–31.5.2030	19,76
Optio-ohjelma 2025	350 000	330 000	330 000	1.6.2028–31.5.2031	16,66
Optio-ohjelma 2026	350 000	0	0	1.6.2029–31.5.2032	16,29

21.9.2026 Remedy Entertainment Oyj:n hallitus päätti hallituksen erikseen päättämille avainhenkilöille suunnatusta uudesta optio-ohjelmasta ”Optio-ohjelma 2026”. Optio-oikeuksia annetaan yhteensä enintään 350 000 kappaletta, ja ne oikeuttavat merkitsemään yhteensä enintään 350 000 yhtiön uutta tai sen hallussa olevaa osaketta. Optio-oikeuksilla tapahtuvien osakemerkintöjen seurauksena yhtiön ulkona olevien osakkeiden lukumäärä voi nousta yhteensä enintään 350 000 osakkeella vastaten 2,57 prosenttia yhtiön kaikista osakkeista ja äänistä mahdollisen osakemerkinnän jälkeen, jos merkinnässä lasketaan liikkeeseen vain uusia osakkeita.

Riskit ja epävarmuustekijät

Olennaisimmat lähiajan riskit ja epävarmuudet ovat:

- Remedyn pelinkehitys saattaa epäonnistua, jos yhtiö ei pysty kehittämään pelejään asetettujen vaatimusten, kuten julkaisuaikataulun, laatuvaatimusten ja budjetin, mukaisesti. Lisäksi yhtiön pelit eivät välttämättä käy kaupaksi riittävän hyvin julkaisunsa jälkeen, vaikka pelit saisivat hyvät arvostelut ja olisivat korkealaatuisia, minkä seurauksena Remedyn pelituotot jäävät arvioitua pienemmiksi.
- Remedy on solminut pitkäaikaisia julkaisusopimuksia keskeisten pelinkehitykseen ja pelimyyntiin liittyvien kumppaneiden kanssa. Jos yhtiö ei pysty täyttämään keskeisiä sopimusvelvoitteitaan, sen kumppanit voisivat irtisanoa yhtiön kanssa tehdyt sopimuksensa tai esittää vaateita yhtiötä kohtaan.
- Remedy itsejulkaisee pelit, joiden oikeudet se täysin omistaa, ja siten yhtiö ottaa enemmän rahoitusriskiä pelien kehityksessä. Mikäli itsejulkaistut pelit eivät menesty eivätkä tuota riittävästi myyntiä, Remedy kantaa riskin pelien kannattamattomuudesta.
- Remedyn menestys perustuu merkittäviltä osin sen kykyyn palkata, kouluttaa ja pitää palveluksessaan ammattitaitoista henkilöstöä. Jos yhtiö epäonnistuu tällä saralla, se ei pysty harjoittamaan liiketoimintaansa tehokkaasti.
- Markkinatilanne sekä taloudelliset ja geopoliittiset olosuhteet vaikuttavat Remedyn liiketoimintaan, eikä yhtiö pysty vaikuttamaan näihin tekijöihin. Mahdolliset merkittävät vaihtelut valuuttojen arvoissa, erityisesti Yhdysvaltain dollarin (USD) vaihtokurssissa, voivat vaikuttaa Remedyn kannattavuuteen.

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

Raportointikauden päättymisen jälkeiset tapahtumat

Katsauskauden jälkeen, 15.10.2026, *CONTROL Resonant* -pelistä julkaistiin fyysinen versio, ja Remedy tiedotti pelin myyneen yli miljoona kappaletta.

Yhtiöllä ei ole ollut muita merkittäviä tapahtumia katsauskauden päättymispäivän jälkeen.

Taulukot

Konsernin laaja tuloslaskelma

tuhatta euroa	7–9/2026	7–9/2025	1–9/2026	1–9/2025	1–12/2025
LIIKEVAIHTO	**39 634**	**12 156**	**62 933**	**42 469**	**59 510**
Kehitysmaksut	4 339	6 115	18 881	24 261	32 947
Pelimyynnit ja rojaltit	35 295	6 041	44 052	18 208	26 562
Liiketoiminnan muut tuotot	100	0	315	0	0
Materiaalit ja palvelut	-19 967	-3 010	-22 798	-9 230	-12 240
Pelinkehitysliitännäiset materiaalit ja palvelut	-1 033	-2 399	-3 091	-8 014	-10 471
Tuottoihin liittyvät kumppanikulut	-18 934	-611	-19 707	-1 216	-1 769
Henkilöstökulut	-4 989	-5 842	-18 066	-18 307	-24 896
Poistot ja arvonalentumiset	-6 188	-17 113	-9 640	-23 068	-26 206
Liiketoiminnan muut kulut	-8 012	-2 615	-15 082	-7 453	-11 031
LIIKEVOITTO (-TAPPIO)	**579**	**-16 424**	**-2 337**	**-15 589**	**-14 863**
Rahoitustuotot	-155	271	347	995	1 150
Rahoituskulut	-459	-543	-1 204	-1 563	-1 991
VOITTO (TAPPIO) ENNEN TULOVEROJA	**-35**	**-16 696**	**-3 195**	**-16 157**	**-15 703**
Tilikauden verokulu	-65	3 242	327	2 725	2 673
TILIKAUDEN VOITTO (TAPPIO)	**-100**	**-13 454**	**-2 868**	**-13 431**	**-13 030**
MUUT LAAJAN TULOKSEN ERÄT					
Erät, jotka saatetaan myöhemmin siirtää tulosvaikutteisiksi	0	0	0	0	0
Tilikauden muut laajan tuloksen erät yhteensä	0	0	0	0	0
TILIKAUDEN LAAJA TULOS YHTEENSÄ	**-100**	**-13 454**	**- 2 868**	**-13 431**	**-13 030**
TILIKAUDEN VOITON (TAPPION) JAKAUTUMINEN YHTIÖN OMISTAJILLE	**-100**	**-13 454**	**-2 868**	**-13 431**	**-13 030**
OSAKEKOHTAINEN TULOS					
Laimentamaton, euroa	-0,01	-0,99	-0,21	-0,99	-0,96
Laimennettu, euroa	-0,01	-0,99	-0,21	-0,99	-0,96

Konsernin tase

tuhatta euroa	30.9.2026	30.9.2025	31.12.2025
VARAT			
PITKÄAIKAISET VARAT			
Aineettomat hyödykkeet	31 780	27 631	27 933
Aineelliset hyödykkeet	1 782	2 648	2 369
Käyttöoikeusomaisuuserät	2 446	3 727	3 391
Pitkäaikaiset saamiset	758	745	751
Laskennalliset verosaamiset	8 594	8 343	8 308
PITKÄAIKAISET VARAT YHTEENSÄ	**45 359**	**43 094**	**42 752**
LYHYTAIKAISET VARAT			
Myyntisaamiset ja muut saamiset	27 654	8 360	15 402
Lyhytaikaiset sijoitukset	14 839	17 709	19 754
Rahavarat	9 285	18 811	9 641
LYHYTAIKAISET VARAT YHTEENSÄ	**51 778**	**44 881**	**44 797**
VARAT YHTEENSÄ	**97 137**	**87 975**	**87 548**

tuhatta euroa	30.9.2026	30.9.2025	31.12.2025
OMA PÄÄOMA JA VELAT			
OMA PÄÄOMA			
Osakepääoma	80	80	80
Ylikurssirahasto	38	38	38
Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	58 169	58 855	58 169
Kertyneet voittovarat	-271	11 015	11 337
Tilikauden voitto (tappio)	-2 868	-13 431	-13 030
OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ	**55 148**	**56 556**	**56 594**
VELAT			
PITKÄAIKAISET VELAT			
Vaihtovelkakirjalainat	15 086	13 544	14 838
Vuokrasopimusvelat	1 154	2 459	2 123
Siirtovelat	972	900	0
Laskennalliset verovelat	92	203	196
PITKÄAIKAISET VELAT YHTEENSÄ	**17 304**	**17 105**	**17 157**
LYHYTAIKAISET VELAT			
Vuokrasopimusvelat	1 349	1 297	1 306
Ostovelat ja muut velat	23 336	13 016	12 491
LYHYTAIKAISET VELAT YHTEENSÄ	**24 685**	**14 314**	**13 797**
VELAT YHTEENSÄ	**41 989**	**31 419**	**30 954**
OMA PÄÄOMA JA VELAT YHTEENSÄ	**97 137**	**87 975**	**87 548**

Lyhennetty konsernin rahavirtalaskelma

tuhatta euroa	1–9/2026	1–9/2025	1–12/2025
Liiketoiminnan rahavirta	7 532	7 846	4 513
Investointien rahavirta*	-6 802	-8 847	-13 646
Rahoituksen rahavirta	-1 085	-1 184	-2 222
Rahavarat - alkusaldo	**9 641**	**20 996**	**20 996**
Rahavarojen muutos	-355	-2 185	-11 356
Rahavarat - loppusaldo	**9 285**	**18 811**	**9 641**

*Sisältää tammi-syyskuussa 2026 aktivoituja kehittämismenoja -11 493 (tammi-syyskuussa 2025 -8 225) tuhatta euroa.

Konsernin oman pääoman muutoslaskelma

Oman pääoman muutos ajalta 1–9/2026	Osake-pääoma	Ylikurssi-rahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarat	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
tuhatta euroa					
Oma pääoma 1.1.2026	**80**	**38**	**58 169**	**-1 693**	**56 594**
Laaja tulos					
Tilikauden voitto (tappio)				-2 868	-2 868
Muut laajan tuloksen erät					
Tilikauden laaja tulos yhteensä				**-2 868**	**-2 868**
Liiketoimet omistajien kanssa					
Myönnetyt osakeoptiot				1 422	1 422
Liiketoimet omistajien kanssa yhteensä				**1 422**	**1 422**
OMA PÄÄOMA 30.9.2026	**80**	**38**	**58 169**	**-3 139**	**55 148**

Oman pääoman muutos ajalta 1–9/2025	Osake-pääoma	Ylikurssi-rahasto	Sijoitetun vapaan oman pääoman rahasto	Kertyneet voittovarat	OMA PÄÄOMA YHTEENSÄ
tuhatta euroa					
Oma pääoma 1.1.2025	**80**	**38**	**58 344**	**10 065**	**68 527**
Laaja tulos					
Tilikauden voitto (tappio)				-13 431	-13 431
Muut laajan tuloksen erät					
Tilikauden laaja tulos yhteensä				**-13 431**	**-13 431**
Liiketoimet omistajien kanssa					
Myönnetyt osakeoptiot				1 659	1 659
Osakeanti ja muut osakemerkinnät			510		510
Optio-oikeuksien osto				-710	-710
Liiketoimet omistajien kanssa yhteensä			**510**	**949**	**1 460**
OMA PÄÄOMA 30.9.2025	**80**	**38**	**58 855**	**-2 417**	**56 556**

Liitetiedot, liiketoimintakatsaus tammi–syyskuu 2026

Liikevaihdon jakautuminen vuosineljänneksittäin

tuhatta euroa	7–9/2026	4–6/2026	1–3/2026	10–12/2025	7–9/2025
Kehitysmaksut	4 339	6 353	8 189	8 687	6 115
Pelimyynnit ja rojaltit	35 295	3 804	4 952	8 354	6 041
Yhteensä	**39 634**	**10 157**	**13 141**	**17 041**	**12 156**

Aineellisten hyödykkeiden muutokset

tuhatta euroa	Koneet ja kalusto		Muut aineelliset hyödykkeet		Yhteensä	
	2026	**2025**	**2026**	**2025**	**2026**	**2025**
Hankintameno						
Alkusaldo 1.1.	10 059	9 550	1 988	1 988	12 048	11 538
Lisäykset	405	423	0	0	405	423
Loppusaldo 30.9.	10 464	9 972	1 988	1 988	12 452	11 960
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset						
Kertyneet poistot 1.1.	-7 708	-6 233	-1 971	-1 947	-9 679	-8 180
Poistot	-974	-1 114	-17	-18	-991	-1 132
Kertyneet poistot 30.9.	-8 683	-7 347	-1 987	-1 965	-10 670	-9 312
Kirjanpitoarvo 1.1.	**2 351**	**3 316**	**17**	**41**	**2 369**	**3 357**
Kirjanpitoarvo 30.9.	**1 781**	**2 625**	**1**	**23**	**1 782**	**2 648**

Aineettomien hyödykkeiden muutokset

tuhatta euroa	Kehittämismenot		Muut aineettomat hyödykkeet		Yhteensä	
	2026	**2025**	**2026**	**2025**	**2026**	**2025**
Hankintameno						
Alkusaldo 1.1.	56 988	46 026	16 945	16 416	73 932	62 441
Lisäykset	11 493	8 225	0	529	11 493	8 754
Loppusaldo 30.9.	68 481	54 250	16 945	16 945	85 426	71 195
Kertyneet poistot ja arvonalentumiset						
Alkusaldo 1.1.	-36 819	-19 197	-9 181	-3 430	-45 999	-22 626
Poistot	-6 155	-4 765	-1 491	-1 254	-7 647	-6 019
Arvonalentumiset	0	-10 563	0	-4 357	0	-14 919
Loppusaldo 30.9.	-42 974	-34 524	-10 672	-9 040	-53 646	-43 564
Kirjanpitoarvo 1.1.	**20 169**	**26 829**	**7 764**	**12 986**	**27 933**	**39 815**
Kirjanpitoarvo 30.9.	**25 507**	**19 726**	**6 273**	**7 905**	**31 780**	**27 631**

Tunnuslukujen laskentakaavat

Käyttökate (EBITDA): Liikevoitto (EBIT) + poistot ja arvonalentumiset
Liikevoitto (EBIT): Voitto (tappio) ennen veroja ja rahoituseriä
Liikevoitto liikevaihdosta, %: Liikevoitto (EBIT) / liikevaihto
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)
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin: Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden muutos lisättynä kyseisten erien poistoilla

*Likvidit sijoitukset sisältävät Remedyn likvidit rahastosijoitukset. Kaikki nämä sijoitukset ovat käteis-, rahamarkkina- tai korkoinstrumentteja.

Espoossa 3. päivänä marraskuuta 2026
Remedy Entertainment Oyj
Hallitus

Tämä ei ole IAS 34 -standardin mukainen osavuosikatsaus. Remedy noudattaa arvopaperimarkkinalain mukaista puolivuotisraportointia ja julkistaa vuoden kolmen ja yhdeksän ensimmäisen kuukauden osalta liiketoimintakatsaukset, joissa esitetään yhtiön taloudellista kehitystä kuvaavat keskeiset tiedot. Tässä liiketoimintakatsauksessa esitettävät taloudelliset tiedot ovat tilintarkastamattomia.