



# Operatiivinen liiketoiminta eteni suunnitelmien mukaisesti, näkymät pysyvät ennallaan

Alan Wake Remastered –peli julkistettiin ja viimeisteltiin julkaisuvalmiiksi

## HEINÄ-SYYSKUUN 2021 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto oli 7 398 (9 914) tuhatta euroa ja laski -25,4 % vuositasolla. Tämä johtui pääasiassa matalammista Control –pelin rojalteista sekä Smilegate -yhteistyön kehitysmaksuista vertailukauteen nähden.
- Liikevoitto (EBIT) oli 290 (3 443) tuhatta euroa. Lasku johtui pääasiassa erityisen vahvasta vertailukaudesta, jolla liikevaihdosta verrattain suurempi osa tuli Control –pelin korkea katteisista rojaltituotoista. Liikevoittomarginaali oli 3,9 % (34,7 %).
- Syyskuussa Remedy tiedotti Alan Wake Remastered -pelistä ja vahvisti, että peli julkaistaan lokakuussa 2021.
- Epic Games Publishingin kanssa tehtävä suurempi peliprojekti eteni full production -vaiheeseen.
- Remedyn läsnäolon vahvistaminen Ruotsissa edistyi hyvin.

## TAMMI-SYYSKUUN 2021 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto 24 931 (26 885) tuhatta euroa, muutos -7,3 %.
- Liikevoitto (EBIT) 3 445 (6 604) tuhatta euroa, 13,8 % (24,6 %) liikevaihdosta.
- Kesäkuussa Remedy allekirjoitti yhteisjulkaisu- ja kehityssopimuksen 505 Gamesin kanssa palkitun Controlin moninpeli-spinoffista. Samalla sovittiin yhteistyön ehdoista tulevaa isompaa Control -peliä koskien.
- Helmikuussa Remedy keräsi 41 500 tuhatta euroa nopeutetulla tarjousmenettelyllä toteutetulla suunnatulla uusien osakkeiden annilla rajatulle joukolle kotimaisia ja kansainvälisiä institutionaalisia sijoittajia.
- Helmikuussa Control Ultimate Edition julkaistiin PlayStation 5 ja Xbox Series X|S -konsoleille.

## KESKEISET TUNNUSLUVUT

FAS, tilintarkastamaton 1 000€	7-9/2021	7-9/2020	1-9/2021	1-9/2020	1-12/2020
Liikevaihto	7 398	9 914	24 931	26 885	41 086
Käyttökate (EBITDA)	597	3 695	4 324	7 355	14 313
Liikevoitto (EBIT)	290	3 443	3 445	6 604	13 245
Liiketoiminnan kassavirta	4 551	7 639	7 575	8 802	11 806
Nettokassa	53 320	19 356	53 320	19 356	20 016
Investoinnit	2 722	1 366	7 306	4 000	6 346
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana (FTE)	286	266	280	263	265
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	294	275	294	275	275

### Tunnuslukujen laskentakaavat

Käyttökate (EBITDA) = Liikevoitto (EBIT) + poistot ja arvonalentumiset

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

## TOIMITUSJOHTAJA TERO VIRTALAN KOMMENTIT

Vuoden kolmannella vuosineljänneksellä allokoimme enemmän henkilöstöä projekteihin, jotka tukevat parhaiten pitkän aikavälin tavoitteitamme ja jatkoimme strategiamme toteuttamista ja peliprojektien edistämistä. Kolmannen vuosineljänneksen aikana liiketoiminta eteni suunnitellun mukaisesti ja pidämme näkymämme muuttumattomina. Odotan vuoden viimeisiä kuukausia suurella innolla.

Vuoden kolmannella vuosineljänneksellä liikevaihtomme laski vertailukauteen nähden. Tämä johtui pääasiassa matalammista Control –pelin rojalteista ja Smilegate -yhteistyön kehitysmaksuista. Smilegaten kanssa tekemiämme Crossfire-projekteja valmistellaan julkaisuun, ja niihin liittyy enää hyvin vähän kehitystyötä. Elokuussa 2021 kaksi vuotta täyttänyt Control myy edelleen hyvin. Vertailukaudella saimme enemmän rojaltiluottoja Controlista, mikä selittyy pelin Ultimate Edition -version Steam-julkaisusta elokuussa 2020. Vuoden 2021 kolmannella kvartaalilla saimme myös kehitysmaksuja kesäkuun lopussa tiedottamastamme Condor-projektista, jota teemme yhteistyössä 505 Gamesin kanssa.

Kolmannen kvartaalin liikevoittomarginaali laski vertailukauteen nähden. Vuoden 2020 kolmannella vuosineljänneksellä suurempi osa liikevaihdosta muodostui korkeamman katteen Control-pelin rojalteista. Sekä liikevaihto että kannattavuus vaihtelee vuosineljänneksestä toiseen. Vaihtelun taustalla ovat sekä pelilanseerukset ja tarjouskampanjat että yksittäisten projektien elinkaaren vaiheet pelinkehitysportfoliossamme. Odotamme näiden vaikutusten pienenevän sitä mukaa, kun moniprojektimallimme etenee ja saamme lisää tulonlähteitä.

Syyskuussa tiedotimme, että Alan Wake Remastered, pienempi kahdesta Epic Games Publishingin kanssa tekemästämme projektista, valmistui, ja että peli tultaisiin julkaisemaan lokakuussa PC:lle Epic Games Storella, Xboxille ja ensimmäistä kertaa pelisarjan historiassa PlayStationille. Pelin julkaisu on hyvin erityinen hetki meille ja Alan Wake -faneille ympäri maailmaa. Katsauskauden jälkeen peli on saanut hyvän vastaanoton sekä pelikritikoilta että pelaajilta ja sen myynti on alkanut hyvin. Toinen merkittävä virstanpylväs

oli Epic Games Publishingin kanssa toteuttamamme suuremman projektin eteneminen elokuussa täyteen tuotantovaiheeseen.

505 Gamesin kanssa tekemämme peliprojektit, Condor ja isomman budjetin Control-peli, etenevät suunnitellusti. Condor on edelleen proof of concept -vaiheessa, kun taas isomman budjetin Control-peli on concept-vaiheessa. Olemme innoissamme molemmista projekteista, sillä ne laajentavat Controlia uusiin ja uuden tyyppisiin peleihin. Lisäksi Condorissa tulemme toimimaan julkaisijana yhdessä 505 Gamesin kanssa, minkä ansiosta pystymme vahvistamaan kaupallista kyvykkyttämme ja asemaamme arvoketjussa.

Smilegate- projektiin omistautunut tiimi keskittyy parhaillaan hienosäätämään ja viimeistelemään CrossfireHD tarinaversion ja CrossfireX:n teknisiä yksityiskohtia luodakseen parhaan mahdollisen pelikokemuksen. Crossfire HD -tarinaversion ja CrossfireX:n julkaisupäivät lähenevät ja julkaisujen tarkka ajoitus on Smilegaten ja sen julkaisukumppanien päätösvallassa.

Vanguard-projektimme on ottanut tärkeitä kehitysaskelleita. Kehitämme peliä iteratiivisesti askel askeleelta, ja Vanguard-tiimin kokoa kasvatetaan asteittain. Remedy on neuvotellut aktiivisesti eri kumppaneiden kanssa ja punninnut erilaisia vaihtoehtoisia yhteistyömalleja.

Tämän vuoden aikana aloittamamme pilottihanke työntekijöiden houkuttelemiseksi ja palkkaamiseksi Suomen ulkopuolelta on edistynyt hyvin. Olemme erityisesti keskittyneet palkkaamaan kokeneita osaajia Ruotsista Tukholman alueelta. Alustavat tulokset ovat hyviä ja vuoden 2021 kolmannen vuosineljänneksen aikana olemme suunnitelleet seuraavaa vaihetta, jossa virallistamme läsnäolomme Ruotsissa ja jatkamme aktiivisesti rekrytointia vuonna 2022. Tämä kasvattaa merkittävästi kykyämme saada maailmanluokan osaajia tärkeisiin rooleihin.

Tiimimme ovat toimineet hienosti etätöiden aikana, ja olemme nyt aloittaneet hybridimalliin siirtymisen. Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen siihen, miten olemme studiona kehittyneet paitsi vuoden kolmannella neljänneksellä, myös koko vuoden aikana. Vuoden 2021 kolmannen vuosineljänneksen aikana saavutimme merkittäviä operationaalisia virstanpylväitä. Julkaisemme askel askeleelta pelejä markkinalle ja näkyvyys pelinkehitysportfolioomme on hyvä.

## TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT (MUUTTUMATTOMAT)

Remedy odottaa liikevaihtonsa ja liikevoittonsa kasvavan vuoden 2021 aikana. Liikevaihdon ja liikevoiton kasvusta valtaosan odotetaan tapahtuvan jälkimmäisen vuosipuoliskon aikana.

## TALOUDELLISET TAVOITTEET

Remedyn tavoitteena on pitkällä aikavälillä luoda kannattavaa kasvua, pääasiassa orgaanisesti, laajentamalla tuoteportfolioaan ja solmimalla uusia kumppanuuksia.

Julkaisijakumppaneilta saatavien rojaltilien ja kehitysmaksujen suuruus riippuu tulevista pelihankkeista, pelien julkaisuajankohdista ja muista yhteistyön ehdoista. Saatujen kehitysmaksujen suuruus ja niiden ajoittuminen sekä pelien julkaisuajankohdat voivat aiheuttaa merkittäviä eroja liikevaihtoon ja kannattavuuteen vuosineljännesten ja jopa tilikausien välillä.

# RAPORTOINTIKAUDEN JÄLKEISET TAPAHTUMAT

Alan Wake Remastered julkaistiin 5. lokakuuta 2021.

## VERKKOLÄHETYS JA PUHELINKONFERENSSI

Remedy järjestää vuoden 2021 kolmatta vuosineljännestä koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden verkkolähetyksenä ja puhelinkonferenssina kysymys- ja vastausosioilla sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle 12.11.2021 klo 11.00. Remedyn liiketoimintakatsausta esittelevät toimitusjohtaja Tero Virtala ja talousjohtaja Terhi Kauppi.

Liiketoimintakatsaus on julkaisemisen jälkeen nähtävillä Remedyn sijoittajasivuilla:

<https://investors.remedygames.com/tiedotteet/>

### Verkkolähetyksen ohjeet:

Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakoon:

[https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN\\_TBHFbLmzRXK18JESeQRiBQ](https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN_TBHFbLmzRXK18JESeQRiBQ)

Ilmoittautumisen jälkeen saat verkkolähetyksen osallistumisohjeet sähköpostitse.

### Puhelinkonferenssin ohjeet:

Liity konferenssiin soittamalla paikallisnumeroon muutama minuutti ennen tiedotustilaisuuden alkua.

Kansainväliset numerot saatavilla: <https://remedy.zoom.us/j/kdm58sTJKD>

Suomi: +358 9 7252 2471

Ruotsi: +46 850 539 728

Yhdistyneet kuningaskunnat: +44 330 088 5830

Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 853 8219 6516

Salasana: 724826

Tallenne verkkolähetyksestä on nähtävillä tiedotustilaisuuden jälkeen yhtiön sijoittajasivuilla

<https://investors.remedygames.com/presentations/>

## LISÄTIETOJA

Veli-Pekka Puolakanaho, Corporate Development Director

Puhelin: +358 50 430 0936

Sähköposti: [veli-pekka.puolakanaho@remedygames.com](mailto:veli-pekka.puolakanaho@remedygames.com)

## JAKELU

Nasdaq Helsinki

Keskeiset tiedotusvälineet

[www.remedygames.com](http://www.remedygames.com)

## REMEDY LYHYESTI

Remedy Entertainment Oyj on yksi Suomen ensimmäisiä kansainvälisesti menestyneitä videopeliyhtiöitä, joka tunnetaan tarinallisista ja visuaalisesti näyttävistä toimintapeleistä kuten Control, Alan Wake ja Max Payne. Lisäksi Remedy kehittää omaa Northlight-pelimoottoria ja pelinkehitystyökaluja. Perustamisvuodestaan 1995 Espoossa sijainnut yhtiö työllistää yli 290 pelialan ammattilaista 30:stä eri maasta. Remedy on noteerattu Nasdaq First North Growth Market Finland -markkinapaikalla.