



## Kehitteillä olevat pelit edistyvät tasaisesti

Liiketoiminnan kassavirta ennätyskorkea

### TAMMI-MAALISKUUN 2022 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto oli 12 656 (8 116) tuhatta euroa ja kasvoi +55,9 % vertailukaudesta.
- Liikevoitto (EBIT) oli 2 761 (-201) tuhatta euroa, 21,8 % (-2.5 %) liikevaihdesta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 17 709 (4 215) tuhatta euroa.
- Helmikuussa 2022 CrossfireX julkaistiin Xbox One ja Series X|S -konsoleille.
- Remedy julkisti tavoitteensa siirtyä First North Growth Market Finland -markkinapaikalta Nasdaq Helsingin pörssilistalle vuoden 2022 aikana. Siirtyminen pörssilistalle toteutui katsauskauden jälkeen 4.5.2022.
- Remedy virallisti läsnäolonsa Ruotsissa perustamalla tytäryhtiön Ruotsiin.

### KESKEISET TUNNUSLUVUT

1 000 € IFRS, konserni, tilintarkastamaton	1–3/2022	1–3/2021	1–12/2021
<b>Liikevaihto</b>	12 656	8 116	44 726
<b>Käyttökate (EBITDA)</b>	3 339	871	14 450
<b>Liikevoitto (EBIT)</b>	2 761	-201	11 407
<b>Liiketoiminnan kassavirta</b>	17 709	4 215	6 052
<b>Nettokassa</b>	62 776	60 658	47 526
<b>Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin</b>	2 445	2 053	9 602
<b>Henkilöstömäärä keskimäärin kauden aikana</b>	289	274	280
<b>Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa</b>	301	281	294

### LIKEVAIHDON JAKAUTUMINEN VUOSINELJÄNNEKSITTÄIN

1 000 €	1–3/2022	10–12/2021	7–9/2021	4–6/2021	1–3/2021	10–12/2020
Kehitysmaksut	11 619	18 341	5 428	6 118	6 138	6 645
Rojaltit	1 037	1 455	1 970	3 298	1 978	7 556
<b>Yhteensä</b>	<b>12 656</b>	<b>19 796</b>	<b>7 398</b>	<b>9 417</b>	<b>8 116</b>	<b>14 201</b>

### TOIMITUSJOHTAJA TERO VIRTALAN KOMMENTIT

Vuoden 2022 ensimmäisellä neljänneksellä liikevaihtomme kasvoi edellisvuoteen verrattuna aiempaa suurempien kehitysmaksujen ansiosta. Koodinimiltään projekti Condor ja projekti Vanguard sekä äskettäin

julkistettu Max Payne 1&2 remake -projekti tukivat liikevaihtomme kasvua vertailujaksoon verrattuna. Lisäksi Alan Wake 2 -pelin kehitysmaksut kasvoivat edellisvuodesta. Pelirojalitit koostuivat pääosin Control-pelin myynnistä, joka pieneni odotusten mukaisesti edellisvuodesta. Emme saaneet Alan Wake Remastered -pelistä rojalteja ensimmäisellä vuosineljänneksellä, koska Epic Games Publishing ei ole vielä kattanut pelin kehittämis- ja markkinointikulujaan (ns. recoup).

Kannattavuutemme oli hyvällä tasolla. Ensimmäisen vuosineljänneksen aikana ulkoiset kehityskustannukset kasvoivat, kun taas aktivoinnit säilyivät samalla tasolla kuin edellisellä vuosineljänneksellä. Peliprojektimme edistyvät, ja seuraavien vuosineljännesten aikana aiomme investoida lisää henkilöstöömme ja ulkoistettuun kehitystyöhön voidaksemme edistää peliprojekteja seuraaviin kehitysvaiheisiin.

Vuoden 2022 ensimmäisen vuosineljänneksen aikana liiketoiminnan kassavirta oli poikkeuksellisen korkea. Tämä johtui Vanguard -sopimuksestamme ja Alan Wake 2 -peliprojektiin liittyvistä kehitysmaksuista. Näillä molemmilla oli merkittävä liikevaihtovaikutus jo vuoden 2021 viimeiselle vuosineljännekselle.

Kumppanimme Smilegate julkaisi helmikuussa CrossfireX-pelin Xbox One ja Series X|S -konsoleille yhdessä Microsoftin kanssa. Remedy jatkaa sekä Crossfire HD- että CrossfireX -pelin tukemista kyseisiin peleihin keskittyvän tiimin voimin.

Alan Wake 2 -pelin kehittäminen on täydessä tuotantovaiheessa. Työtä on vielä paljon jäljellä, mutta peli alkaa näyttää monelta osin jo valmiimmalta. Kuten olemme aiemmin tiedottaneet, Alan Wake 2 julkaistaan vuonna 2023.

Koodinimeä Vanguard kantava, ilmainen yhteistyömoninpeli, joka julkaistaan Tencentin kanssa, on kehittynyt hyvin edellisen vuosineljänneksen jälkeen. Projekti on parhaillaan proof-of-concept-vaiheessa. Olemme vahvistaneet tiimiä entisestään. Vanguard ja muut projektimme ovat hyötyneet Ruotsin toiminnoistamme.

Control-pelin spin-off koodinimeltään Condor on yhä proof-of-concept-vaiheessa. Heron-koodinimeä kantava laajempi Control-peli on konseptointivaiheessa, ja pelin prototyypin kehittäminen jatkuu edelleen. Lisäksi olemme yhdessä Northlight-teknologiatiihimme kanssa keskittyneet kehittämään teknologiaa ja työkaluja, joita useat Remedyn pelit voivat hyödyntää tulevaisuudessa.

Katsauskauden jälkeen huhtikuun alussa julkistimme Rockstar Gamesin kanssa tehdyn sopimuksen, jonka puitteissa kehitämme remake-version Max Payne ja Max Payne 2: The Fall of Max Payne -peleistä. Tämä julkistus sai yleisöltä erittäin positiivisen vastaanoton. Max Payne -pelit ovat selvästi erityisen tärkeitä sekä kaikille remedyläisille että pelaajille ympäri maailman. Olemme hyvin innoissamme, kun pääsemme tuomaan remake -pelin niin vanhojen kuin uusienkin fanien iloksi.

Helmikuussa kerroimme tavoittelevamme siirtymistä First North Growth Market Finland -markkinapaikalta Nasdaq Helsingin pörssilistalle vuoden 2022 aikana. Siirtyminen pörssilistalle tapahtui suunnitelmien mukaisesti 4.5.2022. Näkemyksemme mukaan noteeraus pörssilistalla kasvattaa Remedyn tunnettuutta, lisää osakevaihtoa ja auttaa omistajapohjamme laajentamisessa.

Kaiken kaikkiaan vuosi 2022 on alkanut meiltä hienosti. Keskitymme kaikki kehitteillä olevien pelien saattamiseen julkaisuvaiheeseen. Pitkän aikavälin liiketoimintanäkymiemme mukaisesti odotamme vuosien 2023 ja 2025 välillä merkittäviä pelijulkaisuja, jotka auttavat meitä laajentamaan liikevaihtopohjaamme tulevina vuosina. Rekrytoinnit edistyvät hyvin ja olemme saaneet joukkoomme taitavia uusia osajia. Tärkein prioriteettimme on huolehtia siitä, että tiimeillämme on kaikki tarvittavat resurssit ja tuki, jotta ne voivat

onnistua työssään. Yhdessä erinomaisten kumppaneidemme kanssa olemme sitoutuneita toimittamaan koko joukon lupaavia pelejä tulevina vuosina.

## TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT (MUUTTUMATTOMAT)

Remedy odottaa liikevaihtonsa kasvavan ja liikevoittonsa olevan alhaisemmalla tasolla kuin vuonna 2021.

## PITKÄN AIKAVÄLIN LIKETOIMINTANÄKYMÄT

Kehitämme parhaillaan maailman luokan partnerien kanssa useampia pelejä, joihin liittyy ennalta sovittuja kehitysmaksuja. Kehitysmaksut luovat vahvan, kasvavan ja ennustettavamman pohjan liikevaihdollemme vuosiksi eteenpäin. Kehitysmaksujen lisäksi liikevaihtomme koostuu pelirojalteista, joita on vaikeampi ennustaa, mutta jotka voivat skaalautua nopeastikin.

Yksittäisen pelin rojaltit riippuvat monista tekijöistä, jotka eivät ole kaikki meidän hallinnassamme ja täten rojaltien ennustaminen on vaikeaa. Tämän johdosta pelirojalteihin liittyvät olettamamme tehdään lähtökohtaisesti maltillisesti. Saman aikaisesti jokaisella laadukkaalla markkinoilla erottuvalla pelillä on potentiaali menestyä oletettua paremmin ja liikevaihto sekä liikevoitto voivat kasvaa merkittävästi oletetusta. Pelimme etenevät askel askeleelta kohti pidempikestoisia pelikokemuksia, jotka tyypillisesti myyvät useamman vuoden. Edellä mainittu pätee kolmeen peliimme, jotka julkistimme partneriemme kanssa vuoden 2021 lopulla ja vuoden 2022 alussa.

Pitkän aikavälin suunnitelmiamme mukaisesti, kehitämme parhaillaan neljää eri peliä ja meillä tulee olemaan merkittäviä pelijulkaisuja vuosien 2023 ja 2025 välillä. Pelijulkaisujen ja uusien pelinkehityssopimusten ajoitukset voivat aiheuttaa vaihtelua lukuihimme kvartaalien ja vuosien välillä. Useat markkinoilla jo olevat ja rojalteja kerryttävät pelimme, sekä kehitteillä olevat uudet pelit tulevat kuitenkin vähentämään edellä mainittua vaihtelua tulevina vuosina.

## KATSAUSKAUDEN JÄLKEISET TAPAHTUMAT

Remedy allekirjoitti 6.4.2022 sopimuksen Rockstar Gamesin kanssa uudesta Max Payne 1&2 remake -projektista.

Remedy tiedotti 27.4.2022, että yhtiö oli jättänyt listalleottohakemuksen Nasdaq Helsinki Oy:lle yhtiön osakkeiden listaamiseksi Nasdaq Helsingin pörssilistalle. Remedy tiedotti 3.5.2022 listalleottohakemuksen hyväksymisestä. Kaupankäynti Nasdaq Helsingin pörssilistalla alkoi 4.5.2022. Osana listasiirtoprosessia Remedy on siirtynyt IFRS (International Financial Reporting Standards)- raportointiin.

Varsinainen yhtiökokous pidettiin 3.4.2022. Varsinainen yhtiökokous päätti, että 31.12.2021 päättyneeltä tilikaudelta jaetaan osinkoa 0,17 euroa osakkeelta eli yhteensä 2 261 459,00 euroa. Hallituksen jäseninä jatkavat Markus Mäki, Christian Fredrikson, Jussi Laakkonen ja Henri Österlund. Hallitukseen valittiin uusina jäseninä Kaisa Salakka ja Sonja Ängeslevä.

## VERKKOLÄHETYS JA PUHELINKONFERENSSI

Remedy järjestää vuoden 2022 ensimmäistä vuosineljänneistä koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden verkkolähetyksenä ja puhelinkonferenssina kysymys- ja vastausosioilla sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle

13.5.2022 klo 14.00. Remedyn liiketoimintakatsausta esittelevät toimitusjohtaja Tero Virtala ja talousjohtaja Terhi Kauppi.

Liiketoimintakatsaus on julkaisemisen jälkeen nähtävillä Remedyn sijoittajasivuilla:

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

## Verkkolähteyksen ohjeet

Ilmoittaudu verkkolähteykseen ennakkoon:

[https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN\\_RpGfP53DTNiBZLImt3QmwQ](https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN_RpGfP53DTNiBZLImt3QmwQ)

Ilmoittautumisen jälkeen saat verkkolähteyksen osallistumishjeet sähköpostitse.

## Puhelinkonferenssin ohjeet

Liity konferenssiin soittamalla paikallisnumeroon muutama minuutti ennen tiedotustilaisuuden alkua.

Kansainväliset numerot saatavilla: <https://remedy.zoom.us/j/kcxdA3dBFC>

Suomi: +358 9 7252 2471

Ruotsi: +46 850 539 728

Yhdistyneet kuningaskunnat: +44 330 088 5830

Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 845 4251 2180

Salasana: 338475

Tallenne verkkolähteyksestä on nähtävillä tiedotustilaisuuden jälkeen yhtiön sijoittajasivuilla

<https://investors.remedygames.com/fi/esitykset/>

## TUNNUSLUKUJEN LASKENTAKAAVAT

**Käyttökate (EBITDA):** Liikevoitto (EBIT) lisättynä poistoilla ja arvonalentumisilla

**Liikevoitto (EBIT):** Voitto (tappio) ennen veroja ja rahoituseriä

**Nettokassa:** Rahat ja pankkisaamiset vähennettynä korollisella vieraalla pääomalla

**Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin:** Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden muutos lisättynä kyseisten erien poistoilla

## LISÄTIETOJA

Veli-Pekka Puolakanaho, Corporate Development Director

Puhelin: 050 430 0936

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

## REMEDY LYHYESTI

Remedy Entertainment Oyj on kansainvälisesti menestynyt videopeliyhtiö, joka tunnetaan tarinallisista ja visuaalisesti näyttävistä toimintapeleistä, kuten Control, Alan Wake ja Max Payne. Lisäksi Remedy kehittää omaa Northlight-pelimoottoria ja pelinkehitystyökaluja. Vuonna 1995 perustettu ja Suomessa sijaitseva yhtiö työllistää yli 320 pelialan ammattilaista 32:sta eri maasta. [www.remedygames.com](http://www.remedygames.com)

## JAKELU

Nasdaq Helsinki Oy

Keskeiset tiedotusvälineet

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

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.