

Remedy Entertainment Oyj

LIKETOIMINTAKATSAUS

TAMMI-SYYSKUU 2022

REMEDY 

Remedy Entertainment Oyj:n liiketoimintakatsaus tammi–syyskuu 2022

Remedyn investoinnit peliprojekteihin jatkuivat rasittaan kannattavuutta

Seuraava suuri pelilanseeraus, Alan Wake 2, tapahtuu suunnitelmien mukaisesti 2023

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

HEINÄ–SYYSKUUN 2022 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto kasvoi 6,8 prosenttia 7,9 (7,4) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) laski -2,4 (0,4) miljoonaan euroon pääasiassa kasvaneiden ulkoisten kehityskulujen vuoksi.
- Liikevoitto (EBIT) oli -3,0 (-0,2) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -38,4 % (-2,9 %) liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 4,7 (4,8) miljoonaa euroa.
- Remedy laski elokuussa näkymiään vuodelle 2022 liikevaihdon ja liiketuloksen osalta.
- Remedyn hallitus päätti syyskuussa uudesta optio-ohjelmasta.

TAMMI–SYYSKUUN 2022 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto kasvoi 20,2 prosenttia 30,0 (24,9) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) oli -0,9 (3,6) miljoonaa euroa.
- Liikevoitto (EBIT) oli -2,7 (1,1) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -9,0 % (4,3 %) liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 14,2 (8,2) miljoonaa euroa.

KESKEISET TUNNUSLUVUT

MEUR IFRS, konserni, tilintarkastamaton	7–9/2022	7–9/2021	1–9/2022	1–9/2021	1–12/2021
Liikevaihto	7,9	7,4	30,0	24,9	44,7
Liikevaihdon kasvu, %	6,8 %	-29,7 %	20,2 %	-7,3 %	8,9 %
Käyttökate (EBITDA)	-2,4	0,4	-0,9	3,6	14,5
Liikevoitto (EBIT)	-3,0	-0,2	-2,7	1,1	11,4
Liikevoitto liikevaihdosta, %	-38,4 %	-2,9 %	-9,0 %	4,3 %	25,5 %
Katsauskauden tulos	-2,6	-0,4	-3,2	0,6	8,8
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	-33,5 %	-4,8 %	-10,7 %	2,5 %	19,7 %
Taseen loppusumma	98,9	93,1	98,9	93,1	101,1
Liiketoiminnan kassavirta	4,7	4,8	14,2	8,2	6,1
Nettokassa	57,5	57,3	57,5	57,3	52,8

Kassa	56,5	57,0	56,5	57,0	51,4
Nettovelkaantumisaste, %	-66,9 %	-73,1 %	-66,9 %	-73,1 %	-60,4 %
Omavaraisuusaste, %	86,9 %	84,1 %	86,9 %	84,1 %	86,4 %
Investoinnit	2,8	2,7	8,1	7,3	9,6
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	316	286	302	280	280
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	330	294	330	294	294
Osakekohtainen tulos, €	-0,20	-0,03	-0,24	0,05	0,66
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	-0,19	-0,03	-0,23	0,04	0,63
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	13 448 600	13 072 150	13 448 600	13 072 150	13 298 450

TOIMITUSJOHTAJA TERO VIRTALAN KOMMENTIT

Vuoden 2022 kolmannella neljänneksellä liikevaihtomme kasvoi 7 prosenttia 7,9 miljoonaan euroon. Kehitysmaksut muodostivat 95 prosenttia ja rojaltit 5 prosenttia liikevaihdosta. Tähän vaikuttivat myönteisesti erityisesti kehitysmaksut *Alan Wake 2*:sta sekä *Max Payne 1&2 Remake*sta. Samaan aikaan kehitysmaksut *Koodinimi Condorista* ja *Alan Wake Remasteredista* sekä rojaltit *Controlista* vähenivät vertailukaudesta. *Alan Wake Remastered* ja *Crossfire* eivät tuottaneet rojaltimeksuja.

Kolmannella vuosineljänneksellä liikevoitto laski -3,0 (-0,2) miljoonaan euroon. Pääosin *Alan Wake 2:een* ja *Koodinimi Condoriin* liittyvät merkittävästi kasvaneet ulkoiset kehityskulut rasittivat kannattavuuttamme. Korkeakatteisten rojaltilitulojen pienempi osuus vaikutti myös kannattavuuteen.

Viime vuosina olemme siirtyneet onnistuneesti moniprojektimalliin. Pelinkehityskykymme ovat paremmat kuin koskaan, taloudellinen asemamme on vahva, ja meillä on sopivat liiketoimintakumppanit kaikille viidelle kehittäjälle olevalle pelillemme. Neljä näistä peleistä perustuu Remedyn omistamiin brändeihin, ja yksi kolmannen osapuolen brändiin, joka sopii strategiaamme erinomaisesti.

Pitkä ja perinpohjainen muutosmatkamme on edistynyt huomattavasti. Olemme oppineet matkan varrella paljon ja jatkamme työskentelytapojemme ja osaamisemme kehittämistä. Remedyn pelien kehittäminen vie vuosia. Kehityksemme arvioiminen vuosineljänneksittäin voi olla joskus haastavaa, sillä menestyksemme riippuu useiden työn alla olevien pelien menestyksestä tulevaisuudessa. Keskitymme nyt kehittämään näitä viittä peliä, joista jokaisella on mahdollisuus suurmenestykseen.

Tuorein peleistä on Rockstar Gamesin kanssa toteutettava *Max Payne 1&2 Remake*. Kolmannella neljänneksellä jatkoimme pelin kehitystä pienellä ydintiimillä hyödyntäen projektimme välisiä tuotannollisia ja teknologisia synergioita.

Koodinimi Condor, joka on *Controlin* spinoff, on yhä proof-of-concept-vaiheessa. Kehitystiimimme on löytänyt älykkäitä tapoja hyödyntää *Controlin* maailmaa ja luoda monipelimalli ja pelaajakokemus, joka sopii Condorin maailmaan. Näistä malleista luodaan nyt prototyyppisiä, ja pelaamisessa on jo näin varhaisessa vaiheessa hauska tuntuma. Annamme tiimille aikaa hioa useita tärkeitä pelisuunnittelun elementtejä ja viimeistellä pääpilarit ennen projektin siirtämistä seuraavaan kehitysvaiheeseen. *Koodinimi Heron*, suuremman budjetin *Control*-peli, on konseptointivaiheessa. Hyvin edenneen alkuvaiheen kehitystyön seurauksena tiimiä on kasvatettu vaiheittain. Pidämme tiimin toistaiseksi kooltaan maltillisena ja annamme

aikaa pelin konseptin ja prototyyppien rakentamiselle sekä tiettyjen teknologioiden ja työkalujen kehittämiseksi yhteistyössä Northlight-tiimimme kanssa.

Vanguard, yhteistyössä moninpelinä pelattava ilmaispelejä, joka julkaistaan yhdessä Tencentin kanssa, on proof-of-concept-vaiheessa. Kuten kerroimme elokuussa, päätimme ottaa lisää aikaa pelin toteuttamiseen, jotta peli saadaan toteutettua siltä vaadittavan korkean laatutason täyttävällä tavalla. Tämän vuoksi pidämme pelin pidempään nykyisessä proof-of-concept-vaiheessa ja lykkäämme tiimin isompaa kasvattamista vuoden 2023 puolelle. Tämä siirtää myös tuloja vuodelta 2022 vuodelle 2023, mikä oli yksi tärkeimmistä syistä sille, että alensimme vuoden 2022 näkymiämme elokuussa. *Vanguard* tulee olemaan suuri palvelupohjainen ilmaispelejä, jossa on rikas maailma ja valikoituja uusia elementtejä. Näiden ansiosta se erottuu muista moninpeleistä. Haluamme varmistaa, että kaikki nämä elementit yhdistyvät oikealla tavalla, ennen kuin lyömme lukkoon suunnitelmat seuraavalle kehitysvaiheelle vuonna 2023. Tällä hetkellä monet pelin osa-alueista alkavat hahmottua, ja tiimi keskittyy niiden testaamiseen ja prototyyppien luomiseen.

Alan Wake 2 on täydessä tuotantovaiheessa ja peli lanseerataan suunnitelmien mukaisesti vuonna 2023. Vielä on paljon työtä edessä, mutta peli rakentuu kaikilla osa-alueilla. Käyttäjättestaus jatkuu ja saatu palaute on ollut kannustavaa. Nyt, kun olen nähnyt palasten loksahdavan paikoilleen, uskon, että pääsemme julkaisemaan erinomaisen pelin. Raportointikauden jälkeen lokakuussa ilmoitimme Epic Gamesin kanssa, että *Alan Wake Remastered* on nyt saatavilla myös Nintendo Switchille, mikä avaa pelille uuden alustan ja yleisön.

Osa parhaillaan työn alla olevista peleistämme julkaistaan ja/tai rahoitetaan yhdessä kumppaneidemme kanssa. Tämä tarkoittaa sitä, että aiempiin vuosiin verrattuna maksamme nyt suuremman osan kehityskustannuksista itse, mikä rasittaa kannattavuuttamme lyhyellä aikavälillä, mutta lisää kuluttajilta saatavaa liikevaihtoa ja rojaltilmahdollisuuksia pitkällä aikavälillä. Jotkut näistä peleistä ovat myös pitempään pelattavia palvelupohjaisia pelejä, mikä luo pohjan vielä pitkäaikaisemmalle, kestäväälle ja kannattavalle liikevaihdolle.

Mitä tulee liiketoimintamalliin, olemme muuntautumassa nykyisestä kehitysmaksukeskeisestä liiketoiminnasta korkeampikatteiseen ja skaalautuvampaan kuluttajaliiketoimintaan. Samalla pidämme yllä läheisiä kumppanuussuhteita. Tämä tukee meitä seuraavassa kasvuloikassamme tulevina vuosina.

Jotta voimme varmistaa pelikehityksen etenemisen, jatkoimme uusien osaajien rekrytointeja ja ulkopuolisten kehitysresurssien hyödyntämistä myös kolmannella vuosineljänneksellä. Tämänhetkisen pelisuunnitelmamme mukaan ja hyödyntäen lisäresurssijamme aiomme lanseerata vuosien 2023 ja 2025 välillä vähintään yhden uuden pelin vuodessa, sekä lisäksi ilmaisia ja myytäviä lisäsisältöjä.

TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT (1.8.2022 JULKISTUKSEN MUKAISESTI)

Remedy arvioi yhtiön liikevaihdon säilyvän edellisvuoden tasolla ja liiketuloksen laskevan merkittävästi verrattuna vuoteen 2021.

PITKÄN AIKAVÄLIN LIIKETOIMINTANÄKYMÄT

Kehitämme parhaillaan maailmanluokan partnerien kanssa useita pelejä, joihin liittyy ennalta sovittuja kehitysmaksuja. Kehitysmaksut luovat vahvan, kasvavan ja ennustettavan pohjan liikevaihdollemme vuosiksi

eteenpäin. Kehitysmaksujen lisäksi liikevaihtomme koostuu pelirojalteista, joita on vaikeampi ennustaa, mutta jotka voivat skaalautua nopeastikin.

Yksittäisen pelin rojalit riippuvat monista tekijöistä, joista kaikki eivät ole meidän hallinnassamme. Tämän johdosta pelirojalteihin liittyvät olettamamme tehdään maltillisesti. Samalla, vaikka tätä ei pidetäkään perusolettamana, jokaisella laadukkaalla, markkinoilla erottuvalla pelillä on potentiaalia menestyä paremmin, mikä kasvattaisi liikevaihtoa sekä liikevoittoa merkittävästi. Pelimme etenevät askel askeleelta kohti pidempikestoisia pelikokemuksia, jotka tyypillisesti myyvät useamman vuoden. Tämä pätee myös kolmeen vuoden 2021 lopulla ja vuoden 2022 alussa partnereiden kanssa julkaistuihin peliimme.

Pitkän aikavälin suunnitelmien mukaisesti kehitämme parhaillaan viittä eri peliä ja meillä tulee olemaan merkittäviä pelijulkaisuja vuosien 2023 ja 2025 välillä. Pelijulkaisujen ja uusien pelinkehityssopimuksien 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.

RAPORTOINTIKAUDEN PÄÄTTYMISEN JÄLKEISET TAPAHTUMAT

Remedy Entertainment ja Epic Games ilmoittivat 20.10.2022, että Alan Wake Remastered -peli on nyt saatavilla Nintendo Switch -konsolille. Alan Wake Remastered tarjoaa kokonaisvaltaisen kokemuksen, joka koostuu varsinaisesta pelistä ja sen kahdesta jatkotarinarasta – The Signal ja The Writer. Peli on saatavilla Nintendo Switchin lisäksi PC:lle sekä PlayStation 5-, PlayStation 4/Pro-, Xbox Series X|S-, Xbox One-, Xbox One X- ja Xbox One S -konsoleille.

VERKKOLÄHETYS JA PUHELINKONFERENSSI

Remedy järjestää tulosjulkistusta koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden verkkolähetyksenä ja puhelinkonferenssina sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle perjantaina 28.10.2022 klo 14.00. Remedyn liiketoimintakatsausta esittelevät toimitusjohtaja Tero Virtala ja talousjohtaja Terhi Kauppi.

Verkkolähetyksen ohjeet:

Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakoon:

https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN_VkC5ula_RMmbCiatCILthQ

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/83537659705>

Suomi: 09 7252 2471

Ruotsi: +46 850 539 728

Yhdistyneet kuningaskunnat: +44 330 088 5830

Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 835 3765 9705

Salasana: 338475

Tallenne verkkolähetystä on nähtävillä tiedotustilaisuuden jälkeen yhtiön sijoittajasivuilla <https://investors.remedygames.com/fi/esitykset/>

LIITETIEDOT, LIIKETOIMINTAKATSAUS TAMMI–SYYSKUU 2022

Liikevaihdon jakautuminen vuosineljänneksittäin

tuhatta euroa	7–9/2022	4–6/2022	1–3/2022	10–12/2021	7–9/2021	4–6/2021
Kehitysmaksut	7 500	7 443	11 619	18 341	5 428	6 118
Rojaltit	404	1 958	1 037	1 455	1 970	3 298
Yhteensä	7 904	9 401	12 656	19 796	7 398	9 417

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 investoinnit - korollinen vieras pääoma
Nettovelkaantumisaste, %:	(Korollinen vieras pääoma - rahat ja pankkisaamiset - likvidit investoinnit) / oma pääoma
Omavaraisuusaste, %:	Oma pääoma / (taseen loppusumma - saadut ennakot)
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin:	Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden muutos lisättynä kyseisten erien poistoilla

Espoossa 28. päivänä lokakuuta 2022

Remedy Entertainment Oyj

Hallitus

Lisätietoja

Tero Virtala, toimitusjohtaja

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: tero.virtala@remedygames.com

Terhi Kauppi, talousjohtaja

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: terhi.kauppi@remedygames.com

ir@remedygames.com

Remedy lyhyesti

Remedy Entertainment Oyj on urauurtava 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 useissa yhtiön peleissä.

Yhtiö työllistää yli 350 pelialan ammattilaista 32:sta eri maasta. Remedyn osake on noteerattu Nasdaq Helsingin ylläpitämällä pörssilistalla.

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.