

Remedy Entertainment Oyj

LIIKETOIMINTAKATSAUS

Tammi–maaliskuu 2023



Remedy Entertainment Oyj:n liiketoimintakatsaus tammi–maaliskuu 2023

Alan Wake 2 etenee tasaisesti kohti vuoden 2023 julkaisuaan

Liikevaihdon ja kannattavuuden tasoon vaikuttivat projektien milestonejen ajoitus ja investoinnit käynnissä oleviin projekteihin

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

TAMMI–MAALISKUUN 2023 PÄÄKOHDAT

- Liikevaihto laski 45,4 prosenttia 6,9 (12,7) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) laski -4,9 (3,3) miljoonaan euroon johtuen pääasiassa vertailukautta merkittävästi alhaisemmasta liikevaihtotasosta.
- Liikevoitto (EBIT) oli -5,6 (2,8) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -81,0 (21,8) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli -3,9 (18,0) miljoonaa euroa.

KESKEISET TUNNUSLUVUT

MEUR, IFRS, konserni	1–3/2023	1–3/2022	1–12/2022
Liikevaihto	6,9	12,7	43,6
Liikevaihdon kasvu, %	-45,4 %	55,9 %	-2,5 %
Käyttökate (EBITDA)	-4,9	3,3	1,9
Liikevoitto (EBIT)	-5,6	2,8	-0,6
Liikevoitto liikevaihdosta, %	-81,0 %	21,8 %	-1,3 %
Katsauskauden tulos	-5,6	2,0	-1,7
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	-81,6 %	16,0 %	-4,0 %
Taseen loppusumma	94,2	104,5	99,6
Liiketoiminnan kassavirta	-3,9	18,0	11,1
Nettokassa	43,9	66,8	49,9
Kassa	39,8	66,4	49,0
Nettovelkaantumisaste, %	-52,3 %	-74,0 %	-56,4 %
Omavaraisuusaste, %	89,1 %	86,4 %	88,8 %
Investoinnit	2,1	2,7	10,6
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	328	289	307
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	342	301	334
Osakekohtainen tulos, €	-0,42	0,15	-0,13
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	-0,41	0,15	-0,13
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	13 469 100	13 302 700	13 448 600

TOIMITUSJOHTAJA TERO VIRTALAN KOMMENTIT

Vuoden 2023 ensimmäisellä vuosineljänneksellä jatkoimme investointivaihettamme, jossa rahoitamme yhä suuremman osan projekteista yhdessä julkaisukumppaneidemme kanssa. Viidestä kehitteillä olevasta pelistä olemme mukana rahoittamassa neljää Remedyn omistamaan brändiin perustuvaa peliä ja yksi peli on täysin julkaisukumppanimme rahoittama. Tämä vaikuttaa lyhyellä aikavälillä kannattavuuteemme, mutta kasvattaa rojaltpotentiaalia tulevina vuosina. Peliprojektimme ovat edistyneet hyvin vuoden ensimmäisen neljänneksen aikana, mistä hyvänä esimerkkinä ovat *Alan Wake 2*:n siirtyminen täyden tuotannon viimeiseen vaiheeseen sekä *Control 2*- ja *Max Payne 1 & 2 remake* -pelien siirtyminen proof-of-concept-vaiheeseen. Vuoden alussa jatkoimme uusien työntekijöiden palkkaamista kaikkialle organisaatioomme.

Projektien milestonejen ajoituksesta johtuen kirjasimme ensimmäisellä vuosineljänneksellä poikkeuksellisen vähän kehitysmaksuja. Koska kulurakenteemme on lyhyellä aikavälillä pitkälti kiinteä, alhaisempi liikevaihdon taso näkyy lähes suoraan kannattavuudessamme. Peliportfoliomme ja liiketoimintamme luonne huomioiden, vuosineljänneskohtaiset vaihtelut liikevaihdossamme ja kannattavuudessamme ovat asioita, joiden kanssa joudumme elämään nyt ja tulevaisuudessa. Odotamme vuosineljänneskohtaisen vaihtelun vähenevän, kun meillä on markkinoilla enemmän rojaltituloja kerryttäviä pelejä.

Alan Wake 2:sta on tulossa hieno peli, josta olemme kaikki Remedyllä innoissamme. Olemme käynnistäneet täyden tuotantovaiheen viimeisen merkittävän etapin, jotta peli on valmis julkaistavaksi myöhemmin tänä vuonna. Projekti etenee täydellä kapasiteetilla, mutta pystymme aloittamaan tiimikoon alaspäin skaalaamisen asteittain, kun etenemme kohti julkaisua. Vapautuvat pelinkehittäjät hyödyttävät muita peliprojektejamme, jotka etenevät kohti seuraavia kehitysvaiheita.

Proof-of-concept -vaiheeseen tammikuussa siirtynyt *Control 2* on edistynyt hyvin. Ensimmäisen vuosineljänneksen aikana pelitiimi keskittyi maailman luomiseen ja pelimekaniikkojen kehittämiseen. Tämän lisäksi olemme kehittäneet pelin visuaalista tavoitetasoa. *Koodinimi Condor*, joka on *Controlin* maailmaan sijoittuva yhteistyömoninpeli, on jatkanut tasaista kehittymistä proof-of-concept -vaiheessa. Olemme pystyneet onnistuneesti testaamaan keskeisiä pelattavuuden elementtejä ja löytäneet uusia tapoja hyödyntää alkuperäisen *Control* -pelin maailmaa ja ominaisuuksia. *Control 2* -pelin ohella *Koodinimi Condor* laajentaa *Control* brändiä, joka tulee olemaan yksi Remedyn kulmakivistä vuosiksi eteenpäin.

Ilmaiseksi ladattava yhteistyömoninpeli *koodinimi Vanguard* on uuden tyyppinen peli Remedylle. Peli on proof-of-concept-vaiheessa. Viime vuoden lopun uudet avainhenkilöiden rekrytoinnit ovat vauhdittaneet projektia, ja pelijohtoa on vahvistettu, mutta meillä on vielä paljon tehtävää. Olemme keskittyneet erityisesti pelattavuuden, pelin core loopiin ja metapelin kehittämiseen.

Max Payne 1 & 2 remake -projekti on edistynyt hyvin ja ensimmäisen vuosineljänneksen aikana projekti siirtyi proof-of-concept-vaiheeseen. Kehitystiimi on saanut tehokkaasti työstettyä Max Paynen keskeisiä elementtejä tuodakseen korkealaatuisen pelin tämän päivän konsoleille ja PC:ille. Odotamme projektin jatkavan hyvää edistymistään ja sen kautta tiimikoon kasvavan asteittain vuoden loppua kohti.

Keskitymme nyt *Alan Wake 2*:n tulevaan lanseeraukseen. Vaikka työtä vielä riittää, olen vaikuttunut tiimin työn laadusta ja kehitystahdista. Peli on todella lupaava. Tämä tulee olemaan ensimmäinen uusi pelijulkaisu *Controlin* vuoden 2019 julkaisun jälkeen. Tulemme kaikki olemaan ylpeitä *Alan Wake 2:sta* ja mikä tärkeintä, olen varma, että siitä tulee peli, jonka pelaamista pelaajat rakastavat.

TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT (MUUTTUMATTOMAT)

Remedy arvioi yhtiön liikevaihdon laskevan edellisvuodesta ja liiketuloksen olevan tappiollinen.

PITKÄN AIKAVÄLIN LIIKETOIMINTANÄKYMÄT

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

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

Pelirojalteihin liittyvät olettamamme tehdään lähtökohtaisesti maltillisesti, koska pelimyynteihin liittyy vaihteleva määrä erilaisia muuttujia. Samalla jokaisella laadukkaalla, markkinoilla erottuvalla pelillä on potentiaalia menestyä paremmin, mikä kasvattaisi liikevaihtoa sekä liikevoittoa merkittävästi. Pelimme ja brändimme etenevät kohti pidempikestoisia pelikokemuksia, jotka tyypillisesti myyvät useamman vuoden.

Pitkän aikavälin suunnitelmiamme mukaisesti kehitämme parhaillaan viittä eri peliä ja meillä tulee olemaan merkittäviä pelijulkaisuja alkaen vuodesta 2023. 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.

RAPORTOINTIKAUDEN PÄÄTTYMISEN JÄLKEISET TAPAHTUMAT

Varsinainen yhtiökokous pidettiin 13.4.2023. Varsinainen yhtiökokous vahvisti vuoden 2022 tilinpäätöksen, myönsi vastuuvapauden hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle, vahvisti yhtiön palkitsemispolitiikan ja palkitsemisraportin ja hyväksyi kaikki yhtiökokoukselle tehdyt ehdotukset yhtiökokouksuun sisältyneessä muodossa. Varsinainen yhtiökokous päätti, että 31.12.2022 päättyneeltä tilikaudelta jaetaan osinkoa 0,10 euroa osakkeelta. Markus Mäki, Jussi Laakkonen, Henri Österlund, Kaisa Salakka ja Sonja Ängeslevä valittiin uudelleen hallituksen jäseniksi. Varsinaisen yhtiökokouksen jälkeen pitämässään järjestäytymiskokouksessa hallitus valitsi Markus Mäen uudelleen hallituksen puheenjohtajaksi.

Remedyn optio-oikeuksilla 2019 merkittiin 1.1. – 31.3.2023 yhteensä 1 000 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet rekisteröitiin kaupparekisteriin 12.4.2023. Kaupparekisteriin merkinnän jälkeen osakkeiden yhteismäärä on 13 470 100 osaketta.

VERKKOLÄHETYS JA PUHELINKONFERENSSI

Remedy järjestää tulosjulkistusta koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden verkkolähetyksenä ja puhelinkonferenssina sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle keskiviikkona 26.4.2023 klo 14.00. Remedyn taloudellista tulosta esittelevät toimitusjohtaja Tero Virtala ja talousjohtaja Terhi Kauppi.

Liiketoimintakatsaus on julkaisemisen jälkeen nähtävillä Remedyn sijoittajasivuilla:

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

Verkkolähetyksen ohjeet:

Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakoon:

https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN_QJyQ_FtATtKuYnvIJ4K3Ew

Ilmoittautumisen jälkeen saat verkkolähetyksen osallistumisohteet sähköpostitse.

Puhelinkonferenssin ohjeet:

Liity konferenssiin soittamalla paikallisnumeroon muutama minuutti ennen tiedotustilaisuuden alkua.

Kansainväliset numerot ovat saatavilla osoitteessa <https://remedy.zoom.us/j/kdUdjayamQ>.

Suomi: 09 7252 2471

Ruotsi: +46 850 539 728

Yhdistynyt kuningaskunta: +44 330 088 5830

Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 842 1102 8520

Salasana: 338475

Verkkolähteyksen tallenne on nähtävillä tiedotustilaisuuden jälkeen yhtiön sijoittajasivuilla osoitteessa <https://investors.remedygames.com/fi/esitykset/>.

LIITETIEDOT, LIKETOIMINTAKATSAUS TAMMI-MAALISKUU 2023

Liikevaihdon jakautuminen vuosineljänneksittäin

tuhatta euroa	1-3/2023	10-12/2022	7-9/2022	4-6/2022	1-3/2022	10-12/2021
Kehitysmaksut	6 440	12 564	7 500	7 443	11 619	18 341
Rojalit	471	1 063	404	1 958	1 037	1 455
Yhteensä	6 911	13 627	7 904	9 401	12 656	19 796

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

*Likvidit investoinnit sisältävät Remedyn likvidit rahastosijoitukset. Vertailukauden tunnusluku on myös oikaistu huomioimaan kyseinen erä.

Espoossa 26. päivänä huhtikuuta 2023

Remedy Entertainment Oyj

Hallitus

Lisätietoja

Veli-Pekka Puolakanaho, Corporate Development Director

Puhelin: 050 430 0936

Sähköposti: veli-pekka.puolakanaho@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 340 pelialan ammattilaista 34:stä 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.