



Liiketoimintakatsaus TAMMI-SYYSKUU 2023





Remedy Entertainment Oyj | Pörssitiedote | 31.10.2023 kello 09.00

Remedy Entertainment Oyj:n liiketoimintakatsaus tammi–syyskuu 2023

Menestyksenkäs vastaanotto Alan Wake 2:n julkaisulle – luo perustaa tulevaisuudelle

Kannattavuutta heikensi suurempi omien investointien osuus peliprojekteihin

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

Heinä–syyskuun 2023 pääkohdat

- Liikevaihto laski 1,1 prosenttia 7,8 (7,9) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) laski -4,2 (-2,4) miljoonaan euroon.
- Liikevoitto (EBIT) oli -5,5 (-3,0) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -70,0 (-38,4) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli -5,1 (4,7) miljoonaa euroa.
- Syyskuussa Remedyn hallitus päätti uudesta optio-ohjelmasta 2023.
- *Alan Wake 2* -peliä viimeisteltiin julkaistavaksi 27.10.2023.
- *Alan Wake 2* Dark Place pelitrailerin julkistettiin elokuussa Gamescom -tapahtumassa ja *Alan Wake 2* tiedotustilaisuus ja eksklusiivinen hands-on demosessio järjestettiin valituille kansainvälisille median edustajille ja vaikuttajille syyskuussa.

Tammi–syyskuun 2023 pääkohdat

- Liikevaihto laski 21,1 prosenttia ja oli 23,6 (30,0) miljoonaa euroa.
- Käyttökate (EBITDA) oli -13,1 (-0,9) miljoonaa euroa.
- Liikevoitto (EBIT) oli -15,9 (-2,7) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -67,1 (-9,0) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli -16,1 (14,9) miljoonaa euroa

Keskeiset tunnusluvut

MEUR, IFRS, konserni, tilintarkastamaton	7–9/2023	7–9/2022	1–9/2023	1–9/2022	1–12/2022
Liikevaihto	7,8	7,9	23,6	30,0	43,6
Liikevaihdon kasvu, %	-1,1%	6,8 %	-21,1 %	20,2 %	-2,5 %
Käyttökate (EBITDA)	-4,2	-2,4	-13,1	-0,9	1,9
Liikevoitto (EBIT)	-5,5	-3,0	-15,9	-2,7	-0,6
Liikevoitto liikevaihdosta, %	-70,0 %	-38,4 %	-67,1 %	-9,0 %	-1,3 %
Katsauskauden tulos	-4,4	-2,6	-12,7	-3,2	-1,7
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	-56,3 %	-33,5 %	-53,8 %	-10,7 %	-4,0 %
Taseen loppusumma	89,0	98,9	89,0	98,9	99,6
Liiketoiminnan kassavirta	-5,1	4,7	-16,1	14,9	11,1
Nettokassa	23,8	56,1	23,8	56,1	49,9
Kassa	21,7	56,5	21,7	56,5	49,0
Nettovelkaantumisaste, %	-31,0 %	-65,3 %	-31,0 %	-65,3 %	-56,4 %
Omavaraisuusaste, %	86,4 %	86,9 %	86,4 %	86,9 %	88,8 %
Investoinnit	2,0	2,8	6,6	8,1	10,6
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	338	316	333	302	307
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	348	330	348	330	334
Osakekohtainen tulos, €	-0,33	-0,20	-0,94	-0,24	-0,13
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	-0,32	-0,19	-0,91	-0,23	-0,13
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	13 490 151	13 448 600	13 490 151	13 448 600	13 448 600

Toimitusjohtaja Tero Virtalan kommentit

Alan Wake 2 julkaistiin 27.10.2023 ja Alan Wake on nyt virallisesti palannut. Fanit, Remedyläiset ja partnerimme Epicillä ovat innolla odottaneet, että tämä meille erityinen projekti näkee päivänvalon. Kriitikoiden vastaanotto on ollut upea. *Alan Wake 2* sai kiitosta kiehtovasta tarinankerronnastaan, monivivahteisesta tunnelmastaan, upeasta visuaalisuudestaan, sekä vaikuttavista teknisistä ja taiteellisista saavutuksistaan. Alan Wake 2 on erottuva ja ainutlaatuinen lisäys selviytymiskauhu -genreen ja olemme seuranneet pelin saamaa vastaanottoa kiitollisina ja nöyrinä. Koska peli julkaistiin vain neljä päivää sitten, on sen kaupallisesta menestyksestä vielä liian aikaista vetää johtopäätöksiä. On kuitenkin selvää, että fanit ja kriitikot ovat arvostaneet peliä, mikä antaa vahvan lähtökohdan hyvälle pitkän aikavälin myynnille.

Vuoden 2023 kolmannen vuosineljänneksen liikevaihto oli vertailukauden tasolla. Kehitysmaksut olivat jonkin verran matalammalla tasolla, mikä johtui lähinnä *Alan Wake 2*:n matalammista kehitysmaksuista projektin lähestyessä julkaisuaan. Rojaltit kasvoivat vertailukauteen nähden, mitä selitti *Alan Wake Remastered*, jonka kehitys- ja markkinointi-investoinnit tulivat katetuiksi vuosineljänneksen aikana.

Liiketappiomme oli merkittävästi vertailukautta korkeampi. Aiemmin kommunikoidun mukaisesti olemme investoineet huomattavasti enemmän käynnissä oleviin peliprojekteihin kuin koskaan aikaisemmin. Lyhyellä tähtäimellä tästä seuraa negatiivinen vaikutus liikevaihtoon, kannattavuuteen ja kassaan.

Control 2 jatkaa proof-of-concept -vaiheessa. Suunnitelmat tätä jatko-osaa varten ovat kunnianhimoisia, ja olemme nähneet hyvää edistystä sekä pelin suunnittelussa että sen tämänhetkisessä kehitysversiossa. Tulemme pitämään projektin nykyisessä kehitysvaiheessa vielä muutaman vuosineljänneksen ajan. Keskitymme todistamaan pelin keskeisten elementtien toimivuuden, ennen kuin lähdemme viemään projektia seuraavaan kehitysvaiheeseen ja kasvattamaan tiimiä.

Yhteistyömoninpeli *Condor* on edennyt proof-of-concept -vaiheesta production readiness -vaiheeseen. Olemme saaneet arvokkaita oppeja palvelumallisten pelien kehittämisestä ja olemmekin nyt paremmassa asemassa kehittääksemme pelin, johon pelaajilla on mahdollisuus sitoutua vuosiksi.

*Koodinimi Vanguard*issa määrittelemme projektin seuraavia vaiheita julkaisukumppanimme kanssa. Samanaikaisesti projektin tavoitteena on saada proof-of-concept -vaihe päätökseen vuoden loppuun mennessä.

Max Payne 1&2 remake on edennyt production readiness -vaiheeseen. Projektin parissa työskentelee poikkeuksellisen hyvin organisoitunut tiimi ja olemme saaneet kirkastettua pelin tyyliä sekä laajuutta. Näiden saavutusten myötä olemme innoissamme projektista sekä sen tulevasta menestyksestä.

Haluan kiittää kaikkia Remedyläisiä heidän omistautumisestaan ja työpanoksestaan tämän vuosineljänneksen aikana. Nyt kun *Alan Wake 2* on julkaistu, tähtäimessämme on viedä eteenpäin muita peliprojektejamme. Kaikki näistä neljästä projektista hyötyvät *Alan Wake 2*:sta vapautuvista osajista, jotka mahdollistavat seuraavia kehitysvaiheita kohti vievien tarvittavien askelten ottamisen. Lisäksi tulemme tuomaan *Alan Wake 2*:een uusia päivityksiä ja kehitettämään pelin kahta tulevaa laajennusta. *Alan Wake 2*

on ensimmäinen vuosia rakennetun moniprojektimallimme mahdollistamista useista hienoista uusista pelijulkaisuista.

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 neljää eri peliä, ja meillä tulee olemaan merkittäviä pelijulkaisuja vuodesta 2023 alkaen. 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

Alan Wake 2 julkaistiin 27.10.2023.

Verkkolähetys ja puhelinkonferenssi

Remedy järjestää tulosjulkistusta koskevan englanninkielisen verkkolähetyksen ja puhelinkonferenssin sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle 31.10.2023 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/taloustieto-ja-raportit/talousjulkaisut/>.

Verkkolähetyksen ohjeet:

Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakkoon:

<https://remedy.zoom.us/s/87294788511?pwd=Q2dvMFhMOEYzRkkzOHo1KzRDZG4zQT09>

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/kdZ9HN2NPU>.

Suomi: 09 7252 2471

Ruotsi: +46 850 539 728

Yhdistynyt kuningaskunta: +44 330 088 5830

Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 872 9478 8511

Salasana: 487991

Verkkolähetyksen tallenne on nähtävillä tiedotustilaisuuden jälkeen yhtiön sijoittajasivuilla: <https://investors.remedygames.com/fi/taloustieto-ja-raportit/webcastit-ja-esitykset/>.

Liitetiedot, liiketoimintakatsaus tammi–syyskuu 2023

Liikevaihdon jakautuminen vuosineljänneksittäin

tuhatta euroa	7–9/2023	4–6/2023	1–3/2023	10–12/2022	7–9/2022	4–6/2022
Kehitysmaksut	6 714	7 948	6 440	12 564	7 500	7 443
Rojalit	1 102	955	471	1 063	404	1 958
Yhteensä	7 816	8 903	6 911	13 627	7 904	9 401

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 31. lokakuuta 2023
Remedy Entertainment Oyj
Hallitus

Lisätietoja

Veli-Pekka Puolakanaho, Head of Corporate Development and IR
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 370 pelialan ammattilaista 34:sta eri maasta. Remedyn osake on noteerattu Nasdaq Helsingin päälistalla.

www.remedygames.com

Tämä ei ole IAS 34 -standardin mukainen osavuosikatsaus. Remedy noudattaa arvopaperimarkkinain 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.