



Liiketoimintakatsaus TAMMI-SYYSKUU 2024





Remedy Entertainment Oyj | Pörssitiedote | 1.11.2024 kello 09.00

Remedy Entertainment Oyj:n liiketoimintakatsaus tammi–syyskuu 2024

Remedy siirtyy itsejulkaisuun Control -pelibrändin osalta vahvan strategisen partnerin ja rahoituksen tukemana

Vertailukautta korkeampi liikevaihto ja parantunut kannattavuus

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

Heinä–syyskuun 2024 pääkohdat

- Liikevaihto nousi 128,6 prosenttia 17,9 (7,8) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) nousi 6,6 (-4,2) miljoonaan euroon.
- Liikevoitto (EBIT) oli 2,4 (-5,5) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli 13,4 (-70,0) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 6,6 (-5,1) miljoonaa euroa.
- Elokuussa Remedy ja Annapurna ilmoittavat strategisesta yhteistyösopimuksesta, jonka myötä Annapurna rahoittaa 50 prosenttia tulevan Control 2 -videopelin kehitysbudjetista ja saa oikeudet laajentaa palkittuja Control ja Alan Wake -pelibrändejä elokuvaan ja televisioon.
- Syyskuussa Remedy ilmoitti tekevänsä Tencentin kanssa 15 miljoonan euron vakuudettoman vaihtovelkakirjalainasopimuksen. Remedyn ylimääräinen yhtiökokous pidettiin 24.10.2024, ja se hyväksyi vaihtovelkakirjalainan pääehdot.
- Katsauskauden päättymisen jälkeen lokakuussa Remedyn hallitus päätti uudesta optio-ohjelmasta 2024.
- Katsauskauden päättymisen jälkeen lokakuussa Remedy julkisti The Lake House laajennuksen Alan Wake 2:een ja fyysinen versio tuli saataville.

- Katsauskauden päättymisen jälkeen lokakuussa Remedy julkisti FBC: Firebreakin (tunnettiin aikaisemmin nimellä koodinimi Condor) – vuonna 2025 itsejulkaistavan kolmen pelaajan yhteistyöhön perustuvan ensimmäisen persoonan toimintapelin, joka sijoittuu Controlin mystiseen maailmaan.

Tammi–syyskuun 2024 pääkohdat

- Liikevaihto nousi 65,1 prosenttia ja oli 39,0 (23,6) miljoonaa euroa.
- Käyttökate (EBITDA) oli 3,1 (-13,1) miljoonaa euroa.
- Liikevoitto (EBIT) oli -2,9 (-15,9) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -7,4 (-67,1) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 13,5 (-16,1) miljoonaa euroa.
- Helmikuussa 2024 Remedy hankki 505 Gamesilta kaikki oikeudet Control - pelibrändiin. Kaupan myötä myötä kaikki Control, koodinimi Condor, Control 2-peleihin ja tuleviin Control-tuotteisiin liittyvät oikeudet palautuivat Remedyille.

Keskeiset tunnusluvut

MEUR, IFRS, konserni, tilintarkastamaton	7–9/2024	7–9/2023	1–9/2024	1–9/2023	1–12/2023
Liikevaihto	17,9	7,8	39,0	23,6	33,9
Liikevaihdon kasvu, %	128,6 %	-1,1 %	65,1 %	-21,1 %	-22,2 %
Käyttökate (EBITDA)	6,6	-4,2	3,1	-13,1	-17,0
Liikevoitto (EBIT)	2,4	-5,5	-2,9	-15,9	-28,6
Liikevoitto liikevaihdosta, %	13,4 %	-70,0 %	-7,4 %	-67,1 %	-84,4 %
Katsauskauden tulos	1,9	-4,4	-2,3	-12,7	-22,7
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	10,5 %	-56,3 %	-6,0 %	-53,8 %	-66,8 %
Taseen loppusumma	87,2	89,0	87,2	89,0	79,0
Liiketoiminnan kassavirta	6,6	-5,1	13,5	-16,1	-16,0
Nettokassa	24,4	23,8	24,4	23,8	23,8
Kassa	21,2	21,7	21,2	21,7	20,1
Nettovelkaantumisaste, %	-36,1 %	-31,0 %	-36,1 %	-31,0 %	-35,1 %
Omavaraisuusaste, %	77,6 %	86,4 %	77,6 %	86,4 %	85,5 %
Investoinnit	1,9	2,0	24,9*	6,6	10,0
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	354	338	350	333	334
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	363	348	363	348	352

Osakekohtainen tulos, €	0,14	-0,33	-0,17	-0,94	-1,68
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	0,14	-0,32	-0,17	-0,91	-1,66
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	13 569 151	13 490 151	13 569 151	13 490 151	13 490 151

*Sisältää 16.9 miljoonaa investointeja Control-pelibrändin julkaisuoikeuksiin

Toimitusjohtaja Tero Virtalan kommentit

Vuoden 2024 kolmannella neljänneksellä liikevaihto nousi 129 prosenttia vuodentakaisesta 17,9 miljoonaan euroon. Kehitysmaksut nousivat pääasiassa Annapurnalta saadun *Control 2*:een liittyvän kertamaksun vuoksi, sekä *Max Payne 1&2 Remake*sta ja *Control 2*:sta saatujen kasvaneiden kehitysmaksujen myötä. Rojalit laskivat hieman ja koostuivat pääosin *Controlin* ja vanhempien Alan Wake -pelien myynnistä. *Alan Wake 2* ei vielä tuottanut rojalteja. Kolmannella vuosineljänneksellä liikevoitto oli 2,4 miljoonaa euroa, parantuen 7,9 miljoonaa euroa vertailukaudesta.

Peliportfolio – tasaista etenemistä ja vuoden 2025 itsejulkaisuun valmistautumista

Kehityksessä olevat pelimme etenivät vuosineljänneksen aikana suunnitellusti. Elokuussa teimme Annapurnan kanssa strategisen yhteistyösopimuksen, joka varmistaa, että voimme kehittää *Control 2*:n loistavaksi peliksi. Sopimus mahdollistaa meille myös siirtymisen itsejulkaisuun ja pelibrändiemme laajentamisen muihin medioihin, kuten televisioon ja elokuviin.

Vuosineljänneksen päättymisen jälkeen lokakuussa olimme innoissamme voidessamme julkistaa *FBC: Firebreakin* (tunnettiin aikaisemmin nimellä *koodinimi Condor*), kolmen pelaajan yhteistyöhön perustuvan ensimmäisen persoonan ammuntopelin, joka sijoittuu *Controlin* mystiseen maailmaan. Pelijulkistuksen vastaanotto pelaajilta ja medialta oli positiivinen. Itsejulkaisemme keskihintaisen pelin ja se julkaistaan vuonna 2025 PC:lle (Steam ja Epic Games Store), Xbox Series X|S:lle ja PlayStation 5:lle. *FBC: Firebreak* tulee saataville julkaisupäivänä PC Game Passiin ja Game Pass Ultimateen, ja lisäksi PlayStation Plus Game Catalogiin, jossa se on saatavilla kaikille Extra- ja Premium-jäsenille.

Vuosineljänneksen päättyessä *Alan Wake 2* oli kattanut suurimman osan kehitys- ja markkinointikuluistaan (recoup). Vuosineljänneksen päättymisen jälkeen 22.10. *Alan Wake 2*:n toinen laajennus, *The Lake House*, julkaistiin yhdessä pelin fyysisen Deluxe version kanssa.

FBC: Firebreak, aikaisemmin *koodinimi Condor*, jatkaa täydessä tuotannossa tiimin keskittyessä pelitestauksen palautteen perusteella iteroimaan core loop:ia ja lisäämään UI:n (käyttöliittymän) selkeyttä pelaajille.

Control 2 on edennyt hyvin production readiness -vaiheessa ja on matkalla kohti täyden tuotannon aloittamista vuoden 2025 aikana. Useat pelin kriittisistä ominaisuuksista on otettu käyttöön tuotantoon liittyvän riskin pienentämiseksi, ja työtapoja ja prosesseja testataan valmistautuessamme täyteen tuotantoon.

Max Payne 1&2 Remake edistyy tasaisesti täydessä tuotannossa. Kehitystiimi jatkaa työtään saavuttaen vähitellen tärkeitä merkkipaaluja.

Strateginen kumppanuus ja rahoitus mahdollistavat itsejulkaisun

Helmikuussa 2024 tapahtuneen Controlin oikeuksien hankinnan jälkeen olemme rakentaneet valmiuksia itsejulkaisuun ja säännöllisempään pelien julkaisemiseen. Elokuussa ilmoitimme strategisesta yhteistyösopimuksesta Annapurnan kanssa. He rahoittavat 50 prosenttia *Control 2*:n kehitysbudjetista ja saavat oikeudet laajentaa Control ja Alan Wake -pelibrändejä elokuvaan ja televisioon. Syyskuussa teimme myös Tencentin kanssa 15 miljoonan euron vaihtovelkakirjalainasopimuksen vahvistaaksemme asemaamme arvoketjussa ja saadaksemme enemmän kontrollia siihen, miten pelejäme kaupallistetaan.

Odotamme innolla pääsevämme kertomaan yksityiskohtaisemmin lähivuosien suunnitelmistamme sekä päivitetystä strategiastamme pääomamarkkinapäivässämme 19.11.2024.

Näkymät vuodelle 2024 (muuttumattomat)

Remedy arvioi yhtiön liikevaihdon kasvavan edellisvuodesta ja liikevoiton (EBIT) parantuvan.

Kuten ilmoitimme aikaisemmin, liikevaihdon kasvuvauhti ja liikevoiton paraneminen vuonna 2024 riippuvat merkittävästi valinnasta eri julkaisumallien välillä. Päätettyämme julkaista sekä *Control 2*:n että *FBC: Firebreakin* itse, nämä projektit tuottavat lyhyellä aikavälillä vähemmän kehitysmaksuja, mutta tuovat pidemmällä aikavälillä suurempaa arvoa.

Siksi vuonna 2024 liikevaihtomme kasvaa ja liiketulos paranee, mutta pysyy negatiivisena.

Pitkän aikavälin liiketoimintanäkymät

Meillä on kaksi omaa vakiintunutta pelibrändiä, Control ja Alan Wake, jotka linkittyvät Remedy Connected Universen kautta. Näiden pelibrändien kasvattaminen ja laajentaminen tulee olemaan keskeinen osa tulevaisuuttamme. Lisäksi työskentelemme partneripelibrändi Max Paynen parissa, joka on alunperin Remedyn luoma.

Raportointikauden päättymisen jälkeiset tapahtumat

Remedyn hallitus päätti 4.10.2024 uudesta optio-ohjelmasta 2024.

Remedy järjesti ylimääräisen yhtiökokouksen 24.10.2024. Ylimääräinen yhtiökokous päätti hallituksen ehdotuksen mukaisesti hyväksyä vaihtovelkakirjalainan pääehdot ja

valtuuttaa hallituksen päättämään osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta.

Remedyn hallitus päätti 24.10.2024 erityisten oikeuksien (811 100) antamisesta Tencentille.

Verkkolähetys ja puhelinkonferenssi

Remedy järjestää tulosjulkistusta koskevan englanninkielisen verkkolähetyksen ja puhelinkonferenssin sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle 1.11.2024 klo 14.00. Remedyn taloudellista tulosta esittelevät toimitusjohtaja Tero Virtala ja talousjohtaja Santtu Kallionpää.

Katsaus on julkaisemisen jälkeen nähtävillä Remedyn sijoittajasivuilla:
<https://investors.remedygames.com/fi/taloustieto-ja-raportit/talousjulkaisut/>.

Verkkolähetyksen ohjeet

Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakkoon:
<https://remedy.zoom.us/j/86248094530?pwd=tIWjPHxaAGVgLOF1mAUeHCjeJLLEn4.1>.

Ilmoittautumisen jälkeen saat verkkolähetyksen osallistumishjeet sähköpostitse.

Puhelinkonferenssin ohjeet

Liity konferenssiin soittamalla paikallisnumeroon muutama minuutti ennen tilaisuuden alkua. Kansainväliset numerot saatavilla: <https://remedy.zoom.us/j/86248094530>.

Suomi: 09 7252 2471
Ruotsi: +46 850 539 728
Yhdistyneet kuningaskunnat: +44 330 088 5830
Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 862 4809 4530
Salasana: 487991

Tallenne verkkolähetyksestä on nähtävillä tilaisuuden jälkeen yhtiön sijoittajasivuilla <https://investors.remedygames.com/fi/taloustieto-ja-raportit/talousjulkaisut/>.

Lisätietoja

Liisa Eloranta, Investor Relations Manager
Puhelin: 050 4334 992
Sähköposti: liisa.eloranta@remedygames.com

Remedy lyhyesti

Remedy Entertainment Oyj on uraauurtava ja kansainvälisesti arvostettu videopeliyhtiö. Vuonna 1995 perustetun yhtiön pääkonttori on Suomessa ja sillä on toimisto myös Tukholmassa, Ruotsissa. 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 myös omaa Northlight-pelimoottoria ja pelinkehitystyökaluja, joita käytetään yhtiön peleissä.
www.remedygames.com

Liitetiedot, liiketoimintakatsaus tammi–syyskuu 2024

Liikevaihdon jakautuminen vuosineljänneksittäin

tuhatta euroa	7–9/2024	4–6/2024	1–3/2024	10–12/2023	7–9/2023
Kehitysmaksut	17 028	9 436	8 961	7 648	6 714
Rojallit	839	912	1 834	2 655	1 102
Yhteensä	17 866	10 349	10 795	10 302	7 816

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 1. marraskuuta 2024
Remedy Entertainment Oyj
Hallitus

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.