



# Liiketoimintakatsaus TAMMI–MAALISKUU 2024





Remedy Entertainment Oyj | Pörssitiedote | 29.4.2024 kello 09.00

Remedy Entertainment Oyj:n liiketoimintakatsaus tammi–maaliskuu 2024

---

## **Pelibrändistrategiaa kirkastettiin Control julkaisu-oikeuksien hankinnalla**

### **Vertailukautta korkeampi liikevaihto ja parantunut liikevoitto**

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

### **Tammi–maaliskuun 2024 pääkohdat**

- Liikevaihto nousi 56,2 prosenttia 10,8 (6,9) miljoonaan euroon.
- Käyttökate (EBITDA) nousi -1,2 (-4,9) miljoonaan euroon.
- Liikevoitto (EBIT) oli -2,1 (-5,6) miljoonaa euroa ja liikevoittomarginaali oli -19,3 (-81,0) prosenttia liikevaihdosta.
- Liiketoiminnan kassavirta oli 3,3 (-3,9) 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 palautuvat Remedylle.

## Keskeiset tunnusluvut

MEUR, IFRS, konserni, tilintarkastamaton	1-3/2024	1-3/2023	1-12/2023
Liikevaihto	10,8	6,9	33,9
Liikevaihdon kasvu, %	56,2%	-45,4 %	-22,2%
Käyttökate (EBITDA)	-1,2	-4,9	-17,0
Liikevoitto (EBIT)	-2,1	-5,6	-28,6
Liikevoitto liikevaihdosta, %	-19,3%	-81,0 %	-84,4%
Katsauskauden tulos	-2,0	-5,6	-22,7
Katsauskauden tulos liikevaihdosta, %	-18,5%	-81,6 %	-66,8%
Taseen loppusumma	90,4	94,2	79,0
Liiketoiminnan kassavirta	3,3	-3,9	-16,0
Nettokassa	21,0	43,9	23,8
Rahavarat	17,0	39,8	20,1
Nettovelkaantumisaste, %	-31,5%	-52,3 %	-35,1%
Omavaraisuusaste, %	73,7%	89,1 %	85,5%
Investoinnit	19,6*	2,1	10,0
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	345	328	334
Henkilöstön lukumäärä kauden lopussa	360	342	352
Osakekohtainen tulos, €	-0,15	-0,42	-1,68
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	-0,14	-0,41	-1,66
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	13 516 401	13 469 100	13 490 151

\*Sisältää 16,9 miljoonaa investointeja Control-pelibrändin julkaisuoikeuksiin

## Toimitusjohtaja Tero Virtalan kommentit

Otimme helmikuussa merkittävän strategisen askeleen hankkimalla 505 Gamesilta kaikki oikeudet Control-pelibrändiin noin 17 miljoonan euron enimmäiskauppahinnalla. Samaan aikaan teimme ensimmäisen kolmesta maksusta, millä oli 3,8 miljoonan euron negatiivinen vaikutus rahavaroihimme. Seuraavien maksujen odotetaan tapahtuvan vuoden 2024 jälkipuoliskolla ja vuoden 2025 alussa. Control-pelibrändin hankinnan ansiosta voimme nyt vapaasti päättää kahden vakiintuneen pelibrändimme, Controlin ja Alan Waken, tulevaisuudesta. Punnitsemme parhaillaan itsejulkaisua ja siihen liittyviä liiketoimintamalleja. Samalla tutkimme aktiivisesti erilaisia kumppanijulkaisumalleja ja arvioimme mahdollisia kumppaneita.

Helmikuussa 2024 Remedy ilmoitti, että *Alan Wake 2*-peli oli myynyt 1,3 miljoonaa kappaletta helmikuun alkuun mennessä. *Alan Wake 2*:n myynti on jatkunut korkealla keskihinnalla. Peli oli ensimmäisen vuosineljänneksen lopussa kattanut merkittävän osan kehitys- ja markkinointikuluista (recoup). Ensimmäisen vuosineljänneksen aikana tiimi keskittyi ladattavan lisäsisällön (DLC) kehittämiseen, joka laajentaa *Alan Wake 2*:sta.

Vuoden 2024 ensimmäisellä vuosineljänneksellä liikevaihto oli suurempi kuin vertailukaudella. Kehitysmaksut nousivat vertailukaudesta, mikä johtui pääasiassa *Max Payne 1&2 remaken* korkeammista kehitysmaksuista. Rojaltit kasvoivat vuositasolla *Controlin* ja *Alan Wake Remasteredin* ansiosta. *Alan Wake 2* ei vielä tuottanut rojaltituloja. Ensimmäisellä vuosineljänneksellä liikevoittomme parani edelliseen vuoteen verrattuna. Liiketoiminnan kassavirta oli positiivinen ja vuosineljänneksen lopussa rahavaroja oli 17,0 miljoonaa euroa, minkä lisäksi rahoitusinstrumentteihin sijoitettuna oli 10,4 miljoonaa euroa.

*Koodinimi Condor*, joka on osa *Control* -pelibrändiä, siirtyi täyteen tuotantoon. Tämä tarkoittaa, että se on saavuttanut viimeisen kehitysvaiheen ennen pelin julkaisua. Laajoihin sisäisiin pelitesteihin perustuen voimme nähdä, että pelin core loop on mukaansatempaava ja peli tuo genreen ainutlaatuisen Remedymäisen kulman.

*Control 2*-tiimi on keskittynyt viimeistelemään proof-of-concept -vaihetta, jossa pelimaailma, pelimekaniikat ja pelin visuaaliset tavoitteet todistetaan toimiviksi. Odotamme projektin etenevän production readiness-vaiheeseen vuoden 2024 toisen vuosineljänneksen aikana.

*Max Payne 1&2 remake* jatkoi production readiness -vaiheessa. Pelin odotetaan siirtyvän täyteen tuotantoon vuoden 2024 toisella vuosineljänneksellä.

*Koodinimi Kestrel* jatkoi konseptointivaiheessa, jossa tiimi hioo pelikonseptia.

*Control*-oikeuksien hankinnan myötä voimme vapaasti valita oikean mallin, jolla kasvatamme kahta pelibrändiämme ja laajennamme Remedy Connected Universea. Laajennettaessa laadukkaita pelibrändejä jokainen uusi peli hyötyy edeltäjiensä menestyksestä ja olemassa olevasta fanikunnasta. Etsimme jatkuvasti lisää fokusta ja synergiaa peliportfolioomme sekä toimintoihimme. Pian meillä on ensimmäistä kertaa kaksi peliprojektia samanaikaisesti täydessä tuotannossa ja yksi production readiness-vaiheessa. Olemme luottavaisia, että alkuvuoden hyvä eteneminen pysyy yllä myös projektien saavuttaessa täyden tuotannon.

## Näkymät vuodelle 2024 (muuttumattomat)

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

Liikevaihdon kasvunopeus ja liikevoiton paraneminen riippuvat merkittävästi valinnasta itsejulkaisun ja/tai uuden julkaisukumppanin valitsemisen välillä *Control*-pelibrändin peleille (*Codename Condor* ja *Control 2*).

Tarkennamme vuoden 2024 näkymiä, kun päätös liiketoimintamallista ja mahdolliset sopimukset *Control 2*:n ja *Condorin* osalta on tehty.

## 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

Varsinainen yhtiökokous pidettiin 12.4.2024. Varsinainen yhtiökokous vahvisti vuoden 2023 tilinpäätöksen, myönsi vastuuvapauden hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle, vahvisti yhtiön palkitsemispolitiikan ja palkitsemisraportin ja hyväksyi kaikki yhtiökokoukselle tehdyt ehdotukset yhtiökokoukseen sisältyneessä muodossa. Varsinainen yhtiökokous päätti, että 31.12.2023 päättyneeltä tilikaudelta ei jaeta osinkoa. Markus Mäki, Kaisa Salakka, Sonja Ängeslevä, Henri Österlund ja Kai Tavakka valittiin hallituksen jäseniksi. Varsinaisen yhtiökokouksen jälkeen pitämässään järjestäytymiskokouksessa hallitus valitsi Markus Mäen uudelleen hallituksen puheenjohtajaksi.

Remedyn optio-oikeuksilla 2018 ja 2019 merkittiin 1.1. – 31.3.2024 yhteensä 36 250 yhtiön uutta osaketta. Optio-oikeuksien perusteella merkityt osakkeet rekisteröitiin kaupparekisteriin 11.4.2023. Kaupparekisteriin merkinnän jälkeen osakkeiden yhteismäärä on 13 552 651 osaketta.

25.4.2024 Remedy ilmoitti muutoksista johtoryhmässä. Operatiivisena johtajana toiminut Christopher Schmitz on irtisanoutunut ja jättää Remedyn 31.5.2024. Mikael Kasurinen on nimitetty Remedyn luovaksi johtajaksi ja hän jakaa luovan johtajan vastuut Sami Järven kanssa. Kasurinen on samalla nimitetty Remedyn johtoryhmän jäseneksi.

Remedy vastaanotti seuraavat liputusilmoitukset raportointikauden päättymisen jälkeen. Tencent Holdings Limitedin kokonaisomistus ylitti 10% rajan 24.4.2024. Working Capital Advisors (UK) Ltd:n kokonaisomistus alitti 5% rajan 24.4.2024.

## Verkkolähetys ja puhelinkonferenssi

Remedy järjestää tulosjulkistusta koskevan englanninkielisen tiedotustilaisuuden verkkolähetysten ja puhelinkonferenssina sijoittajille, analyytikoille ja lehdistölle 29.4.2024 klo 14.00. Remedyn tulosta esittelevät toimitusjohtaja Tero Virtala ja talousjohtaja Terhi Kauppi.

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

## Verkkolähetysten ohjeet:

Ilmoittaudu verkkolähetykseen ennakkoon:

[https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN\\_CadK4Ci9TcOE4gL113WnnQ](https://remedy.zoom.us/webinar/register/WN_CadK4Ci9TcOE4gL113WnnQ)

Ilmoittautumisen jälkeen saat verkkolähetysten osallistumisohteet sähköpostitse.

## Puhelinkonferenssin ohjeet:

Liity konferenssiin soittamalla paikallisnumeroon muutama minuutti ennen tiedotustilaisuuden alkua. Kansainväliset numerot ovat saatavilla osoitteessa

<https://remedy.zoom.us/j/85710139504>.

Suomi: 09 7252 2471

Ruotsi: +46 850 539 728

Yhdistynyt kuningaskunta: +44 330 088 5830

Yhdysvallat: +1 646 558 8656

Kokoustunnus: 857 1013 9504

Salasana: 487991

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

## Lisätietoja

Liisa Eloranta, Senior Investor Relations Specialist

Puhelin: 050 4334 992

Sähköposti: [liisa.eloranta@remedygames.com](mailto:liisa.eloranta@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-pelimootoria ja pelinkehitystyökaluja, joita käytetään useissa yhtiön peleissä. Remedyn osake on noteerattu Nasdaq Helsingin päälistalla.

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

## Liitetiedot, liiketoimintakatsaus tammi–maaliskuu 2024

### Liikevaihdon jakautuminen vuosineljänneksittäin

tuhatta euroa	1–3/2024	10-12/2023	7–9/2023	4–6/2023	1–3/2023
Kehitysmaksut	8 961	7 648	6 714	7 948	6 440
Rojaltit	1 834	2 655	1 102	955	471
<b>Yhteensä</b>	<b>10 795</b>	<b>10 302</b>	<b>7 816</b>	<b>8 903</b>	<b>6 911</b>

### Tunnuslukujen laskentakaavat

**Käyttökate (EBITDA):** Liikevoitto (EBIT) + poistot ja arvonalentumiset

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

**Liikevoitto liikevaihdosta, %:** Liikevoitto (EBIT) / liikevaihto

**Nettokassa:** Rahavarat + likvidit investoinnit\* - korollinen vieras pääoma

**Nettovelkaantumisaste, %:** (Korollinen vieras pääoma – rahavarat – 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.

Espoossa 29. huhtikuuta 2024

Remedy Entertainment Oyj

Hallitus

Tämä ei ole IAS 34 -standardin mukainen osavuositiedotus. Remedy noudattaa arvopaperimarkkinain mukaista puolivuotisarjoitusta 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.