

REMEDY



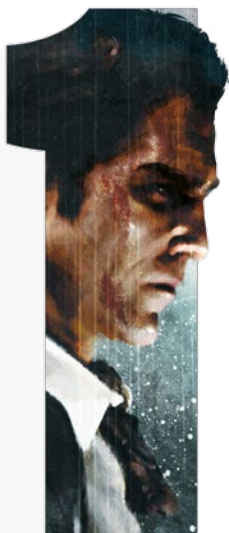
SIJOITA PELIALAN EDELLÄKÄVIJÄÄN! **FIRST NORTH -LISTAUTUMISANTI 17.-23.5.2017**

REMEDYGAMES.COM/IPO

Markkinointiesite. Tämä ei ole Finanssivalvonnan hyväksymä esite. Sijoitusta harkitsevan tulee tutustua Remedy Entertainment Oyj:n julkistamaan esitteeseen, joka on saatavilla verkossa www.remedygames.com/ipo.

5 SYYTÄ SJOITTAAN REMEDYYN

Tervetuloa mukaan sijoittamaan pelialan edelläkävijään!



KANNATTAVAA JA KASVAVAA VIIHDETTÄ

Remedy on peliyhtiö, jolla on vahvoja näyttöjä liiketoiminnasta konsoli- ja tietokonepelien markkinoilla. Yhtiö tuottaa menestyksekkäästi maailmanluokan pelielämyksiä kilpaillulle kansainväliselle markkinalle.

MARKKINOILLA EROTTUVAT PELIT

Remedy on pelaajille takuu korkealaatuisista peleistä: tyylikkäitä ja yksityiskohtaisia pelimaailmoja, ikonisia hahmoja, jännittäviä juonia ja viimeisteltyä pelattavuutta. Näistä rakentuvat unohtumattomat pelit, jotka erottavat Remedy'n muista alan toimijoista.



VAHVA MAINE JA KOKENEET TEKIJÄT

Remedy on kansainvälisesti arvostettu yhtiö, jonka tunnettuus auttaa erottautumaan tiukasti kilpaillulla pelialalla. Remedy on koonnut lahjakkaan ja intohimoisen joukkueen ammattilaisia, joilla on yli 20 vuoden kokemuksella todistettu kyky luoda menestyviä pelejä muutosaltiissa ja haasteellisessa peliteollisuudessa. Kehittämisen ohella yhtiö hallitsee pelien digitaalisen jakelun, sekä markkinointiviestinnän.



TEHOKAS TUOTANTOKONEISTO

Remedy on rakentanut itselleen tuotantomallin, joka mahdollistaa useamman korkealaatuisen pelin tehokkaan tuotannon samanaikaisesti. Myös pelien kehittämiseen vaadittu teknologia ja kehitystyökalut sekä yhtiön tukitoiminnot vahvistavat tätä mallia, jotta Remedy kykenee tekemään pelinsä nopeasti ja tehokkaasti. Vaiheittainen siirtyminen useampaan samanaikaiseen peliprojektiin mahdollistaa liiketoiminnan voimakkaamman kasvun.

KEHITYMINEN PITKÄAIKAISTEN BRÄNDIEN LUOJAKSI

Kyky tehdä markkinoilla erottuvia ja tarinallisia pelejä antaa Remedyllle vahvan perustan luoda pidempikestoisia pelisarjoja ja -brändejä, jotka laajenevat muihin medioihin kuten kirjoiksi, elokuviksi ja sarjakuviksi. Liiketoimintamallin laajentamisen myötä yhtiöllä on aiempaa suurempi kasvupotentiaali, jonka mahdollistavat sekä kumppaneille mittatilaustyönä tehtävät pelit että omien pelibrändien rakentaminen.



REMEDY LYHYESTI

REMEDY ENTERTAINMENT OYJ on suomalainen peliyhtiö, joka kehittää toiminnantäyteisiä ja elokuvamaisia konsoli- ja tietokonepelejä, joita julkaisevat tunnetut kansainväliset kumppanit kuten Microsoft, Rockstar Games ja Smilegate.

REMEDYN PELIT ovat saaneet yli 100 kunniamainintaa ja palkintoa alan arvostetuimmilta tahoilta. Time-lehti palkitsi *Alan Waken* vuoden parhaana videopelinä vuonna 2010.

REMEDYN VAHVUUTENA on luoda tarinallisia ja visuaalisesti näyttäviä elämyksiä, jotka ammentavat populaarikulttuurista. Remedy on rakentanut menestyneitä, räätälöityjä pelibrändejä niitä rahoittaneille yhteistyökumppaneille.

NYT YHTIÖ ON OTTAMASSA seuraavaa suurta askeltaan siirtymällä vaiheittain vahvempaan rooliin arvoketjussa. Remedyn tavoitteena on luoda kumppaneille alihankintamallilla toteutettavien pelien rinnalla menestystarinoita myös omista pelibrändeistä.

SIIJOITTAJAINFO

Remedy Entertainment Oyj tarjoaa First North -listautumisannissa enintään 2.300.000 yhtiön uutta osaketta institutionaalisille sijoittajille ennakkositoumuksin Suomessa ja kansainvälisesti sekä yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa. Listautumisannissa tarjottavien osakkeiden enimmäismäärä vastaa noin 20,4 prosenttia yhtiön osakkeista listautumisannin jälkeen edellyttäen, että kaikki listautumisannista tarjottavat osakkeet merkitään täysimääräisesti. Yhtiön osakkeista saamat nettovarot ovat yhteensä noin 12,3 miljoonaa euroa olettaen, että listautumisanti merkitään täysimääräisesti.

Listautumisen ja listautumisannin syyt sekä varojen käyttö

Remedy aikoo käyttää First North -listautumisannissa saatavat varat ensisijaisesti yhtiön kasvustrategian nopeuttamiseen vahvistamalla moniprojektimallia ja rahoittamalla uusien omien pelien kehittämistä ja kaupallistamista. Listautumisannista saatavat varat mahdollistavat lisäksi yhtiön taseen vahvistamisen.

Listautumisannin tarkoituksena on luoda edellytykset yhtiön listautumiselle First Northiin. Listautumisannin avulla kasvatetaan lisäksi yhtiön osakkeenomistajien määrää ja yleisön kiinnostusta yhtiötä kohtaan, parannetaan yhtiön tunnettuutta, hankitaan yhtiölle pääsy pääomamarkkinoille ja lisätään yhtiön osakkeiden likviditeettiä. Listautumisannin myötä osakkeita voidaan myös tehokkaammin käyttää yhtiön henkilöstön ja avainhenkilöiden palkitsemisessa sekä maksuvälineenä mahdollisissa yrityskaupoissa tai -järjestelyissä.

Merkintäaika

Yleisöannin merkintäaika alkaa 17.5. kello 9.30 ja päättyy viimeistään 23.5.2017 kello 16.30. Listautumisanti voidaan keskeyttää aikaisintaan 19.5. kello 16.30.

Merkintähinta ja -määrät

Merkintähinta on 5,65 € osakkeelta. Yleisöannissa voi merkitä vähintään 150 ja enintään 8 000 osaketta.

Merkintäpaikat ja merkinnän maksaminen

Yleisöannin merkintäpaikkoina toimivat:

- ▶ Alexander Corporate Finance Oy:n internet-palvelu osoitteessa www.alexander.fi/remedy
- ▶ Alexander Corporate Finance Oy:n toimipiste osoitteessa Pohjoisesplanadi 37 A, 00100 Helsinki, arkisin kello 9.30–16.30.

Merkintä on maksettava merkintää tehtäessä.

TÄRKEITÄ PÄIVÄMÄÄRIÄ

Listautumisannin merkintäaika alkaa	17.5.2017 klo 9.30
Merkintäaika voidaan keskeyttää aikaisintaan	19.5.2017 klo 16.30
Merkintäaika päättyy (ellei merkintäaikaa keskeytetä tai pidennetä)	23.5.2017 klo 16.30
Tiedote listautumisannin lopullisesta tuloksesta	24.5.2017 *
Liikkeeseen laskettavat osakkeet kirjataan arvo-osuustileille	29.5.2017 *
Kaupankäynnin osakkeilla First North Finland -markkinapaikalla odotetaan alkavan	30.5.2017 *

* Päivämäärät ovat arvioita

AVAINLUVUT – REMEDY ENTERTAINMENT OYJ

FAS, TILINTARKASTAMATON (ELLEI TOISIN MAINITA)	2015	2016
Liikevaihto, 1 000 € *	13 745	16 414
Liikevaihdon kasvu %	15,1 %	19,4 %
Liikevoitto* (EBIT), 1 000 € *	832	3 946
% liikevaihdosta	6,1 %	24,0 %
Tilikauden tulos, 1 000 € *	740	3 166
% liikevaihdosta	5,4 %	19,3 %
Taseen loppusumma, 1 000 € *	8 039	11 190
Nettokassa, 1 000 €	5 200	10 348
Nettovelkaantumisaste, %	-96,5 %	-137,3 %
Omavaraisuusaste, %	67,1 %	74,1 %
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana *	126	123 **

* tilintarkastettu

** vuodesta 2016 henkilöstön tilikauden keskimääräisen lukumäärän laskentatapa on muuttunut ja vertailukelpoinen luku olisi 128.

PELIMARKKINOIDEN LUOTETTAVA KONKARI

Remedy on yksi pelialan arvostetuimpia riippumattomia yhtiöitä maailmalla. Luomme markkinoilla erottautuvia konsoli- ja tietokonepelejä, joissa yhdistyvät syvä tarinallisuus, hiottu pelattavuus ja huikeat pelimaailmat. Remedyyn brändi on pelaajille takuu laadukkaista ja elämyksellisistä pelikokemuksista.

**”PYRKIMYKSEMME ON OLLA
OMALLA ERITYISALUEELLAMME
MAAILMAN PARAS.”**

Yli 20-vuotinen historiamme on osoitus menestyksekkäästä liiketoiminnasta rajusti kasvavassa ja muuttuvassa peliteollisuudessa, joka laajenee vauhdilla Aasiaan ja kehittyviin markkinoihin. Uudet pelilaitteet ja monipuolisemmat pelit vetoavat yhä laajempiin ja myös vanhempiin yleisöihin. Internet ja sosiaaliset mediat ovat mahdollistaneet pelaajien palvelemisen pitkäjänteisesti.

Konsoli- ja tietokonepelimarkkinat, joilla Remedy toimii, jatkavat vahvaa kasvuaan, mutta suurluokan pelien tuottamisessa näille laitteille on kuitenkin varsin korkea alalle tulon kynnyks. Menestyminen vaatii meiltä näkemystä, osaamista ja kehittymistä, sekä ennen kaikkea pelaajakuntamme hyvää palvelua korkealaatuisten pelien kautta.

REMEDY ON peliyhtiö, joka hallitsee pelialan liiketoiminnan, mutta jonka ytimessä yhdistyvät luova sisällöntuotanto ja huipputason teknologiaosaaminen. Rakennamme valikoiden yhteistyötä Microsoftin ja Smilegaten kaltaisten kansainvälisten pelijättien kanssa, jotta voimme keskittyä ydintoimintaamme ja varmistaa peleillemme mahdollisimman suuren kaupallisen menestyksen.

Vuosien saatossa olemme kehittäneet pelejä vahvasti yhteistyökumppaneidemme kanssa. Jatkossa laajennamme



liiketoimintamalliamme myös omien, itse hallinnoitavien pelibrändien rakentamiseen, mikä avaa meille huomattavia kasvumahdollisuuksia. Olemme merkittävässä vaiheessa, jossa tavoitteenamme on luoda kumppaneille alihankintamallilla toteutettavien pelien rinnalla menestystarinoita myös omista pelibrändeistämme. Sen lisäksi, että tavoitteenamme on siirtyä arvoketjussa vahvempaan asemaan, kehitämme pelituotantoamme kohti moniprojektimallia ja yksinoikeuspeleistä siirrymme useamman pelialustan julkaisuihin.

KESKEINEN VOIMAVARA menestyksen rakentamisessa on osaava ja motivoitunut henkilöstömme. Matkamme varrelle on mahtunut niin menestyksiä kuin haasteita, joista olemme oppineet paljon. Näissä pelialan myrskyissä kannuksensa hank-

kineita remedyläisiä on vielä mukana monta. Matkalla mukaan on liittynyt alan konkareita ja nuoria kykyjä. Remedyllä on maailmanlaajuisesti vahva maine, joka tekee meistä houkuttelevan työnantajan kilpaillulla työvoimamarkkinalla.

Listautumisannilla kerättävät varat ovat tärkeä osa menestystarinamme jatkamisessa. Menestyksen saavuttamiseen ei riitä se, että olemme hyvä. Pyrkimyksemme on olla omalla erityisalueellamme maailman paras. Tervetuloa mukaan sijoittamaan pelialan edelläkävijään!

Tero Virtala

TOIMITUSJOHTAJA
REMEDY ENTERTAINMENT OYJ

TARINASTA TODEKSI

Reilut 20 vuotta sitten olimme kellaribändi, joukko luovia nuoria, joita yhdisti intohimo tehdä pelejä. Olimme populaarikulttuurin faneja sen monissa muodoissa. Olimme kapinallisia, sillä eihän peleillä kukaan voisi elättää itseään. Videopelit olivat uusi ilmaisumuoto ja viihteenlaji, villi länsi ilman sääntöjä. Pelit olivat mitä ikinä niiden uskalsi visioida olevan, ja ovat sitä edelleen. Ja jos sääntöjä olikin, ne oli tehty rikottaviksi.

Teknologia pelien takana kehittyy hurjaa vauhtia: jokainen projekti sisältää ennennäkemättömiä elementtejä ja huikean mahdollisuuden innovaatioon. *Max Payne*-peliin haimme tietoisesti inspiraatiota elokuvista ja rakensimme näyttäviin hidastuksiin keskittyvän pelimekaniikan sekä elokuvamaisen kerronnan. Voisi jopa väittää, että loimme tarinan toimintapeliin ensimmäistä kertaa koko maailmassa. Olemme tarinankertojia, ja pelit tapamme kertoa niitä. Vahvuutemme on luoda elämyksiä, joihin pelaajat pääsevät osallisiksi.

Alusta alkaen olemme Remedyllä menneet rohkeasti kohti tarunhohtoisia unelmia, niitä lapsuuden ja nuoruuden viihde-elämyksiä, jotka meitä itseämme sykehdyttivät, muuttivat maailmaa ja jättivät jälkensä. Uskon vakaasti, että rima on aina nostettava niin korkealle, että tavoittelee mahdotonta. Vain niin sen voi joskus tavoittaa, ja siinäkin tapauksessa, että jää tavoitteesta, pääsee silti korkealle.

OLEMME TULLEET kauas siitä, kun itse virnuilin *Max Paynen* hahmon mallina, valokuvattavana vuokrayksioni seinälle teipatun lakanan edes-



sä. *Quantum Break*iä tähdittivät maailmanluokan elokuvatähdet, joiden kehojen liikkeenkaappaus kuvattiin *Avatar* ja *Gravity*-elokuvista tunnetussa studiossa Los Angelesissa.

Suomalaisuus on meille vahvuus ja tapa katsoa maailmaa, silloinkin kun ammennamme vaikkapa amerikkalaisesta viihdekulttuurista. Kotimaisuus erottaa meidät massasta ja on kilpailuvalttimme. Suomi on peleissämme monella tapaa läsnä, oli kyseessä sitten *Alan Waken* valon ja pimetyden äärimmäisyydet ja hirtehininen pikkukylän elämä, tai *Max Paynen* New Yorkissa riehunut lumimyrsky. Mielikuvituksemme, teknologiamme, pelisilmämme, tinkimättömyytemme ja pelkäämättömyytemme ovat kaikki syitä siihen, miksi Suomi on peliteollisuuden huippumaa. Uskon, että Remedyn menestys on viitoittanut suomalaisen pelialan tietä huikeisiin menestystarinoihin.

OLEMME AINA tietoisesti rakentaneet brändejä, jotka ovat ennen muuta pelejä ja pelisarjoja, mutta myös muihin medioihin siirrettäviä tarinoita ja maailmoja. Luomme kokemuksiä, joiden ideat ja tekeminen koskettavat meitä, ja siten myös toivottavasti pelaajiamme. Peliemme lähtökohta on rohkea visio: tylsiä ja arvattavia emme halua olla koskaan. Vain harva pelitalo kykenee luomaan uusia brändejä pelkkien jatko-osien sijaan. Remedy tunnetaan kyvystään luoda uutta, jonka takia maailman merkittävimmät pelijulkaisijat haluavat tehdä yhteistyötä kanssamme.

Pelit ovat tiimityötä, ja on äärimmäisen inspiroivaa työskennellä yhdessä niin monen eri osa-alueen ammattilaisen kanssa. Remedy on rikas ja innostava ympäristö, joka ruokkii luovuutta entisestään – yhä 20 vuoden jälkeen opin joka päivä jotain uutta. Tämä on luovalle ihmiselle unelma, mahdollisuus ja luotto toteuttaa villit visiot sekä rakentaa erilaisia kokemuksia, joissa

on kuitenkin aina Remedy-pelin sielu ja identiteetti. *Max Payne* on kovaksi keitetty dekkari, jonka inspiraationa toimivat amerikkalaiset rikoselokuvat. *Alan Wake* on psykologinen trilleri, jossa on kaikuja **Stephen Kingin** jännäreistä. *Quantum Break*issä matkustetaan ajassa *Back to the Future* ja *Terminator*-elokuvien tyyliin. Olen valtavan ylpeä jokaisesta pelistä, jonka olemme tehneet. Mitä seuraavaksi? Sanotaan nyt vaikka niin, että ideoista ei ainakaan ole pulaa.

SAAMME PÄIVITTÄIN yhteydenottoja pelaajilta ympäri maailmaa, kun he muistelevat Remedyn pelejä vuosienkin takaa ja tahtovat kertoa, että peli on koskettanut heitä. Tämä on paras palkkio, mitä luova ihminen voi toivoa. Olemme oppineet vuosien varrella valtavasti, tiimi on kasvanut ja saanut kokemusta, nälkä ja intohimo ovat matkan varrella vain lisääntyneet. Olemme keränneet joukkoomme palkittuja kansainvälisiä huippuosajia. Olemme löytäneet myös nuoria nälkäisiä huomisen visionäärejä, jollaisina me konkarit itse lähdimme liikkeelle yli 20 vuotta sitten.

Uskon, että Remedyn parhaat pelit ovat vielä tekemättä. Haluan rakentaa uusia pelejä ja pelisarjoja, tarinoita ja hahmoja, jotka seisovat ja menestyvät omilla jaloillaan. Samalla haluan askel kerrallaan luoda Remedy-universumin, jossa nämä kaikki pelit kohtaavat yllättävillä ja mielenkiintoisilla tavoilla. Nyt ja jatkossa tavoitteemme on luoda maailmanluokan brändejä, jotka jäävät elämään ja koskettavat sydämiä ympäri maailman. Haluamme luoda viihdettä, joka inspiroi ja pysäyttää, häivyttää arjen huolet, saa aikaan suuria tunteita – aivan kuten paras viihde ja taide meitä jokaista sykehdyttää ja koskettaa vuodesta toiseen.

Sami "Sam Lake" Järvi

LUOVA JOHTAJA
REMEDY ENTERTAINMENT OYJ

"REMEDY TUNNETAAN KYVYSTÄÄN LUODA UUTTA"

MENESTYSTEN TEKIJÄ

Yhtiö täynnä elämyksellisiä tarinoita

Remedyn tuottamat pelit ovat tarinoita, joiden elämyksellisyys ja tekninen laatu tekevät niistä korkean tason viihdettä. Yhtiön vahvuus on kyky luoda visuaalisesti näyttäviä ja ainutlaatuisia pelejä ja pelibrändejä, joiden ytimessä ovat mukautettava pelimaailma, tarina ja toiminnantäyteinen pelikokemus.

Lopputuloksena on lukuisia kansainvälisiä menestystarinoita. Remedyn luomista peleistä on tehty tv-sarja, kirjoja, sarjakuvia ja Hollywood-elokuva.

Julkaistuja pelejä

Death Rally (1996), *Max Payne* (2001), *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003), *Alan Wake* (2010), *Alan Wake's American Nightmare* (2012) ja *Quantum Break* (2016).

Nykyinen pelituotanto

Remedyllä on kehitystuotannossa kaksi peliä, joita tukee sisäinen Northlight®-teknologiatiimi.

Yhtiö kehittää osaksi *CrossFire 2* -peliä niin sanottua yksinpelikampanjaa, joka rakentuu Remedyn vahvuuksille eli mieleenpainuvalle tarinankerronnalle ja toiminnalle. Korealaisen Smilegaten kanssa yhdessä kehitettävä *CrossFire 2* on jatkoa maailman menestyneimpiin lukeutuvalle ensimmäiselle *CrossFire*-pelille, joka on Aasiassa edelläkävijä ilmaiseksi pelattavien pelien markkinoilla.

Lisäksi Remedyllä on esituotannossa koodinimellä P7 kulkeva peli, jossa yhtiö on luomassa uutta pelityyppiä ja -maailmaa, jonka mysteereihin pelaajat voivat uppoutua pidemmäksi aikaa. Yhtiö on solminut Digital Bros -konserniin kuuluvan 505 GAMES SPA -yhtiön kanssa julkaisusopimuksen P7-projektinimellä kulkevan pelin julkaisemisesta konsoli- ja tietokonepelialustoille. P7 tarjoaa pelaajille Remedyn aiempia pelejä enemmän vapauksia tehtävien suorittamisessa ja hahmonsa kehittämisessä, taaten pitkäkestoisen pelikokemuksen.



Smilegate
Entertainment

MIKÄ SMILEGATE JA CROSSFIRE?

Smilegate on korealainen pelinkehittäjä, jonka vuonna 2002 lanseeraama *CrossFire* on yksi maailman suurimmista tietokonepeli-menestyksistä. Sillä on 80 maassa

yli 650 miljoonan rekisteröityneen käyttäjän pelaajakunta, josta peliä parhaimmillaan yhtäaikaaisesti pelaa yli 8 miljoonaa ihmistä. *CrossFire* on myynyt miljardeja¹.

¹ Muun muassa vuonna 2013 myynti saavutti lähes miljardin (USD) ja vuonna 2015 ylitti miljardin (USD):
<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/20/crossfire-tencents-top-earning-free-to-play-game-youve-never-heard-of/#6fd4b0c1c6c2>
<http://fortune.com/2016/01/27/esports-drive-digital-video-game-sales/>

QUANTUM BREAK



AIKA ON VOIMAA

Remedyn viimeisin julkaistu peli rakennettiin mittatilaustyönä Microsoftin Xbox One -konsolia myyväksi strategiseksi tuotteeksi. Neljässä vuodessa tehty *Quantum Break* oli julkaisuhetkellään mahdollisesti

suurin Suomessa tehty viihdetuotanto².

Pelin päänäyttelijöiksi Remedy haki maailmanluokan tähtiä, kuten **Shawn Ashmore** (*X-Men-elokuvat*), **Aidan**

Gillen (*Game of Thrones*) ja **Dominic Monaghan** (*Taru sormusten herrasta* -trilogia, *Lost* -tv-sarja).

Remedyn Northlight® -teknologian avulla näiden huippinäyttelijöiden suori-

tukset kyettiin tuomaan suoraan peliin vieden tarinankerronnan uudelle ulottuvuudelle. *Quantum Break* sisälsi myös täysimittaisen tv-sarjan, jonka tapahtumiin pelaajat pystyivät pelissä vaikuttamaan.

² Suomalaisen pelialan kattojärjestö Neogamesin johtaja KooPee Hiltunen on todennut Ylen artikkelissa "Remedyn vuosikausia hioma Quantum Break julkaistaan tänään: 'Suurin peli, mitä Suomessa on ikinä tehty'": <http://yle.fi/uutiset/3-8788664>

ME OLEMME REMEDY



Tarinankertoja sydämeltämme

Missä päin maailmaa kulkeekaan, ei ole lainkaan harvinaista, että Remedy-vaatetuksessaan liikkeessaan joku pysäyttää juttelemaan. Remedy tunnetaan maailmanlaajuisesti sen *Max Payne*- ja *Alan Wake* -peleistä, joista fanit eivät lakkaa puhumasta. Tämä intohimo pelejämmme kohtaan on tuonut monia Suomeen asti suunnittelemaan ja tekemään pelejä ja kehittämään ainutlaatuista teknologiaa Remedyllle. Samalla se on lupaus laadusta, jonka jokainen remedyläinen ottaa vakavasti – emme halua pettää fanejamme. Joka kerta on pystyttävä vieläkin parempaan. Se ei onnistu ilman loistavia työntekijöitä, jatkuvaa kehittymistä ja yhteistyötä sekä ainutlaatuista työyhteisöä.

Peleissä yhdistyvät teknologia ja taide

Yli 20 vuotta pelialan huipulla on saavutus, johon harva yksityinen pelialan yritys pystyy. Se luo uskottavuutta ja tasapainoa, joka mahdollistaa työntekijöidemme keskittyvän olennaiseen. Remedy on kasvanut kellariyrityksestä 138 hengen ammattimaiseksi pelintekijästudioksi, jossa on edustettuna 20 eri kansallisuutta.

Pelien tekeminen ei ole pelkkää ohjelmointia vaan kokonaisvaltaista taidetta, jonka toteuttamiseen tarvitaan monenlaisia osajia: graafikoita, animaattoreita, säveltäjiä, pelisuunnittelijoita, käsikirjoittajia, viestinnän ammattilaisia, kenttämallintajia ja kaikkea siltä väliltä. Tiimimme on



julkaissut useita pelejä yhdessä ja hioutunut vuosien saatossa tiukasti yhteen.

Työntekijämme ovat tärkein voimavaramme. Tarjoamme työyhteisön, jossa kaikkia yhdistää intohimo pelejä kohtaan. Sen lisäksi, että Remedyllä työskentely on mukavaa ja joustavaa, täällä annetaan vastuuta ja vapautta ja jokainen voi jatkuvasti kehittyä ja ylläpitää osaamistaan pelialan asiantuntijana.

Kokenut johto kannustaa ja valmentaa intohimoisia tekijöitä

Remedyn johdolla on laaja kokemus pelialalta. Sillä on kyky tukea ja innostaa tiimejä huippusuorituksiin. Johtomme yhteenlasketut kokemusvuodet

**"REMEDYLÄISET
JAKAVAT YHTEISEN MISSION
JA INTOHIMON: HALUN KEHITTÄÄ
PELIALAN PARASTA VIHDETTÄ
JA LUODA PELEJÄ, JOIDEN
TARINAT JÄÄVÄT ELÄMÄÄN."**

det vielä nuorelta teollisuuden alalta, erityisesti konsoli- ja tietokonepelien saralta, ylittää reilusti 100 työvuotta. Remedyläisille tämä tarkoittaa asiantuntevaa ja valmentavaa johtoa, joka seisoo joukkojensa rinnalla.





PELIMARKKINAT

Peliteollisuus muodostaa kansainvälisen toimialan, jonka kasvu on jatkunut jo pitkään. Laitevalmistajat julkaisevat tasaisesti uusia pelialustoja, ja monipuolistuneet pelit vetoavat maailmanlaajuisesti yhä laajempiin ja myös vanhempiin, enemmän kulutusvoimaa omaaviin kohdeyleisöihin.

Pelit ovat jo vuosia sitten ohittaneet elokuvat ja musiikin liikevaihdossa mitattuna³. Videopelit edustavat YouTuben katsotuimpia videotyyppejä, ja pelisuoratoistopalveluiden kuten Amazonin omistaman Twitchin katsojamäärät ovat jatkuvassa kasvussa⁴. Pelimarkkinaa ovat viime vuosina muokanneet suuret aasialaiset pelitalot, jotka kasvun myötä ovat viime vuosina aloittaneet myös kansainvälisen laajentumisen muun muassa yritystoin.

Konsoli- ja tietokonepelimarkkinoilla, joilla Remedy toimii, on moniin muihin pelialustoihin verrattuna huomattavasti pidempi historia. Markkina on näin ollen jo alun perin ollut muita markkinasegmenttejä suurempi. Vuonna 2016 pelialan globaalista liikevaihdosta noin 61 % arvioitiin tulevan konsoli- ja tietokonepelialustoilta. Konsoli- ja tietokonepelit ovat säilyttäneet suosionsa mobiilipelien ohella, ja markkinasegmentin arvioidaan jatkavan tasaista kasvua myös tulevaisuudessa – segmentin ennustetaan kasvavan vuodesta 2016 vuoden 2019 loppuun keskimäärin 2,4 % vuodessa (CAGR).⁵

Digitaalinen jakelu laajentaa yleisöä

Digitaaliset markkinapaikat ovat avanneet kaikille pelinkehittäjille pääsyn kansainväliselle markkinalle. Pelaajat ovat nykyisin kiinnostuneita eri kokoisista ja tyylisistä peleistä, aivan kuten elokuva-alalla, jolla rinta rinnan elävät isommat niin kutsutut blockbuster-elokuvat ja pienemmät indie-elokuvat.

Digitaalisen jakelun yleistyessä⁶ moni pelaaja ostaa pelinsä myös verkkolatauksena. Yli 125 miljoonan aktiivisen pelaajan suosima digitaalinen kauppapaikka ja yhteisöpalvelu Steam kasvatti päivittäisten pelaajien lukumäärää vuosittain keskimäärin 32 % (CAGR) vuodesta 2008 vuoden 2016 loppuun⁷. Digitaalisen jakelun kautta pelintekijät voivat helposti päivittää ja uudistaa olemassa olevia pelejään, mikä tarjoaa kuluttajille helpon keinon ostaa peleihinsä edullista uutta sisältöä.

Nykyisten pelien isot latauskoot rajoittavat niiden digitaalista jakelua, ja monissa maissa internetin nopeus ja käyttörajat vaihtelevat erittäin paljon.

³ Perustuu artikkeliin "Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music", joka saatavilla osoitteesta: <http://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585>

⁴ Perustuu David M. Ewaltin Forbesin artikkeliin "How Big Is Twitch's Audience? Huge.", joka saatavilla osoitteesta: <https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2014/01/16/twitch-streaming-video-audience-growth/#dc4b679797d7>

⁵ Newzoo, 2016 Global Games Market Report, kesäkuu 2016

⁶ <http://kotaku.com/there-are-over-125-million-steam-accounts-1687820875>

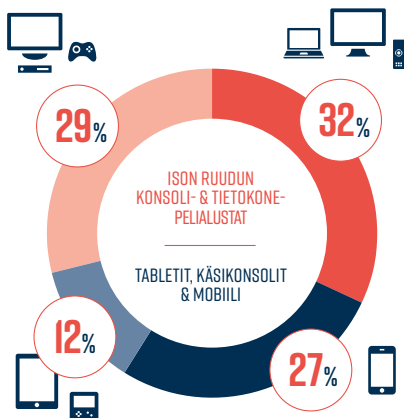
⁷ <http://kotaku.com/there-are-over-125-million-steam-accounts-1687820875> ja <https://steamdb.info/app/753/graphs/>



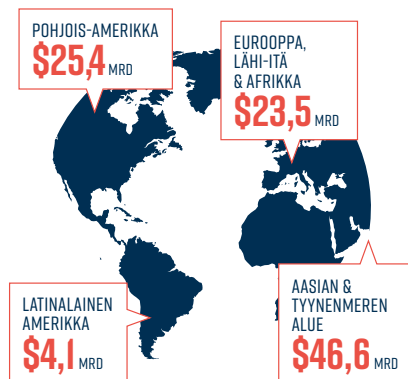
Kansainvälinen pelimarkkina 2016, arvio

\$99,6 MILJARDIN LIIKEVAIHTO
+8,5% VUOSIKASVU, **58%** KASVUSTA
AASIAN JA TYNNENMEREN ALUEELTA.

LIIKEVAIHTO ALUSTOITTAIN



LIIKEVAIHTO MARKKINA-ALUEITTAIN



LÄHDE: NEWZOO

Remedy katsoo, että perinteisellä kaupalla on edelleen tärkeä rooli pelien ja etenkin konsolilaitteiden myymisessä.

Trendit

Pelaajien pelitavat ja tottumukset ovat yhtiön johdon näkemyksen mukaan muuttuneet viimeisten vuosien aikana. Yhden pelin ääressä käytetään aiempaa enemmän aikaa ja rahaa. Pelintekijät päivittävät näitä niin kutsuttuja palvelupohjaisia pelejä useiden vuosien ajan uudella sisällöllä reagoiden pelaajien tarpeisiin. Pelaajat pysyvät huomattavasti aiempaa pidempään samojen pelien ja pelibrändien parissa sen sijaan, että laittaisivat pelin hyllyyn parin viikon pelaamisen jälkeen. Tämä on avannut yhtiön johdon näkemyksen mukaan uusia liike-toimintamalleja pelintekijöille, sillä pelit tuottavat nyt alkusijoituksen jälkeen aiempaa pidempään. Kynnys ilmaisten mobiilipelien lataamiseen on

matalampi kuin konsoli- ja tietokonepelien ostamiseen, mutta videopelien pelaajat ovat hyvin laite- ja brändiuskollisia. He sijoittavat rahansa hyvämaineisten pelintekijöiden tuotteisiin ja puhuvat niiden puolesta.

UUSIEN PELIALUSTOJEN ja teknologioiden kehittäminen jatkuu, mikä yhtiön johdon näkemyksen mukaan avaa uusia mahdollisuuksia, mutta tuo myös ennalta-arvaamattomuutta toimialan kehitykseen. Perinteisesti konsolivalmistajat ovat julkaisseet täysin uuden pelikonsolin noin viiden vuoden välein. Nyt ollaan siirtymässä enemmän mobiililaitteiden kaltaiseen malliin, jossa laitteista julkaistaan päivitettyjä, taaksepäin yhteensopivia versioita muutaman vuoden välein⁸. Sony julkaisi marraskuussa 2016 PlayStation 4 -konsolistaan päivitetyn Pro-version, ja Microsoft on julkaisemassa Scorpio-työnimellä julkistetun tehokkaamman version Xbox One -konsolistaan vuoden 2017 aikana⁹.

⁸ <http://gamingbolt.com/microsoft-and-sony-will-eventually-release-iphone-like-hardware-upgrades-every-year-or-so-stardock-ceo>,
<http://gamingbolt.com/microsofts-upgradeable-xbox-plan-may-indicate-the-end-of-console-generations>,
<http://www.polygon.com/2016/3/1/11121666/xbox-one-hardware-upgrades-phil-spencer-microsoft>

⁹ <http://www.xbox.com/en-us/project-scorpio>

Kilpailutilanne

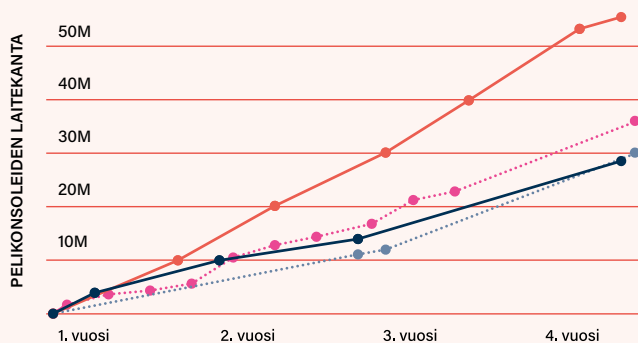
Kilpailu on lisääntynyt voimakkaasti pienempien tietokonepelien markkinalla. Vastaavasti suuren luokan konsoli- ja tietokonepelien segmentissä kilpailu ei ole niin suurta kuin monella muulla pelialustalla, tosin kynnys markkinoille tulolle on korkea. Näiden pelien laatutason on oltava parasta mahdollista, mikä edellyttää isoa ja taitavaa tiimiä.

Kilpailu pelaajien ajasta ja rahasta on alati kiihtyvää. Uudenlaiset kehitysyökalut ja -palvelut ovat tehneet pelien rakentamisesta mahdollista yhä

pienemmille tiimeille, mutta isojen pelien rakentaminen ja menestyksessä markkinoille tuominen vaatii silti Remedy'n johdon näkemyksen mukaan kokemusta, osaamista monelta eri erikoisalalta ja mahdollisuuden rahoitukseen.

Remedy keskittyy tekemään suuria eli niin kutsutun AAA-luokan pelejä tietokoneille ja konsoleille kuten PlayStation 4 ja Xbox One. Kohderyhmänä ovat paljon pelaavat kuluttajat eli core- ja hardcore-pelaajat, joille Remedy suunnittelee pelikokemuksensa.

PlayStation- ja Xbox-pelikonsolien laitekantojen kasvunopeus

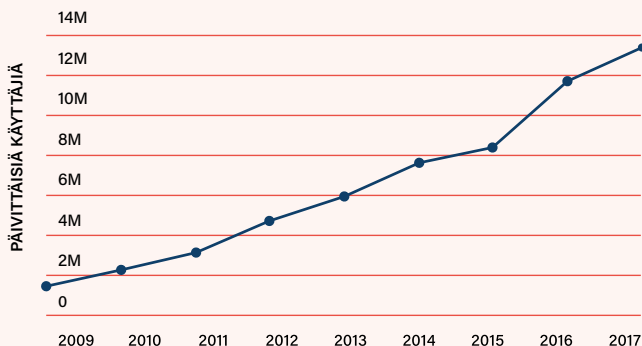


Nykyisen sukupolven PlayStation 4 ja Xbox One laitekanta on kasvanut nopeammin edeltävään sukupolveen verrattuna.

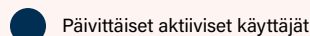


LÄHTEET: PERUSTUU VGCHARTZ STATISTIIKKAAN SEKÄ SUPERDATA RESEARCHIN STATISTIIKKAAN.

Steam-palvelun tietokonepelaajien määrän kasvunopeus

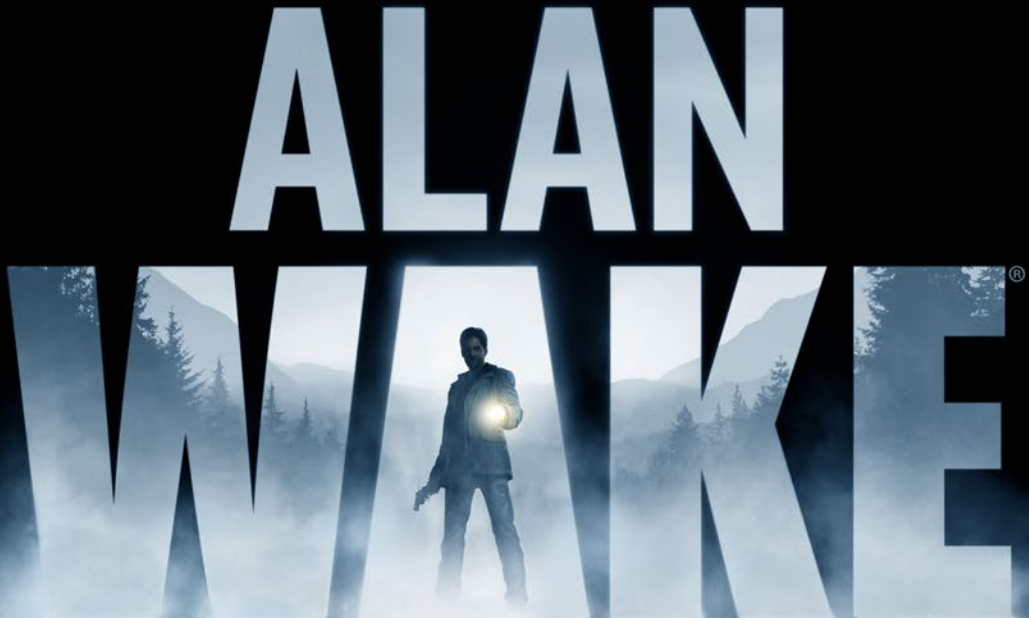


Yli 125 miljoonan aktiivisen pelaajan suosima digitaalinen kauppapaikka ja yhteisöpalvelu Steam kasvatti päivittäisten pelaajien lukumäärää vuosittain keskimäärin 32 % (CAGR) vuodesta 2008 vuoden 2016 loppuun.



LÄHDE: STEAM-PALVELUN STATISTIIKKA
[HTTPS://STEAMDB.INFO/APP/753/GRAPHS](https://steamdb.info/app/753/graphs)

ALAN WAKE®



PIMEYDESSÄ VALO ON ASEESI

Remedyn kehittämä ja Microsoftin tuottama *Alan Wake* on tunteita nostattava jännitystarina, jossa yhdistyy toimintapeli ja psykologinen trilleri. Menestyskirjailija Alan Waken vaimo katoaa lomamatkalla Bright Fallsin pikkukaupunkiin.

Vaimoaan etsiessään Wake löytää sivuja kirjastaan, jota hän ei muista edes kirjoittaneensa. Aluetta vainoo pimeys, joka ajaa Waken hulluuden rajamaille hänen selvittäessään kaupungin mysteerejä ja yrittäessään pelastaa rakastaan.

TIME
Game of the Year

LIIKETOIMINTAMALLI

Remedyn liiketoimintamalliin liittyvä keskeinen tavoite on siirtyä arvoketjussa vahvempaan asemaan.

Edellisen *Quantum Break*-pelin kuten tuotannossa olevan *CrossFire 2*-pelin yksinpe-likampajan osalta Remedy kehittää tuotetta yhteistyökumppanin omistamasta pelibrändistä. Remedyn näkökulmasta kyse on alihankintamalleista, joissa kumppani maksaa Remedyllle pelin kehittämisestä. Puhtaan alihankinnan lisäksi Remedyllä ja muilla pelien kehittäjillä on sopimuksissaan tyypillisesti myös mahdollisuus rojalteihin, jolloin kehittäjä voi pelin menestyessä saada lisäksi erillistä rojaltimaksua.

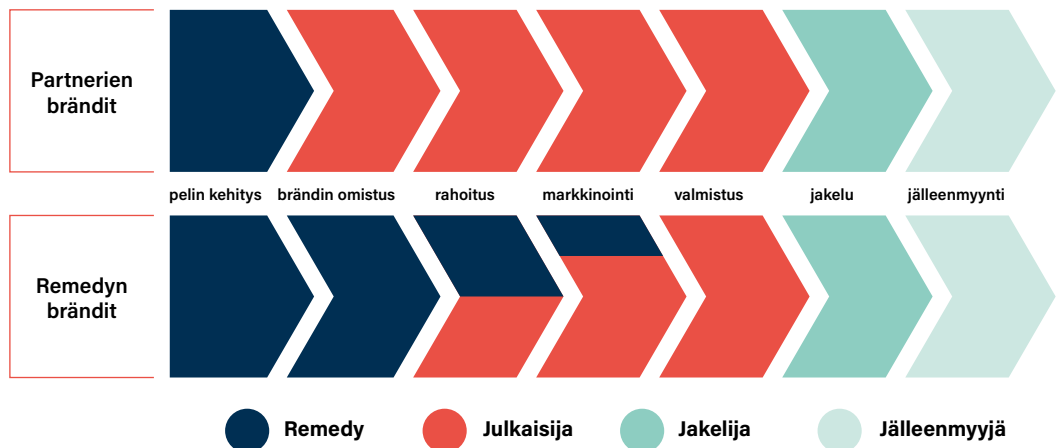
REMEDY TULEE strategiansa mukaisesti jatka-maan tämän kaltaisten hankkeiden toteuttamis-ta sopivien pelibrändien ja kumppanien kanssa, sekä samanaikaisesti luomaan ja jatkokehittä-mään omia pelibrändejä. Tämä vaatii aiempaa

suurempaa oman rahoituksen osuutta pelihank-keeseen, mikä lisää riskiä, mutta mahdollistaa yhtiölle aiempaa suuremman osuuden pelien myyntituotosta. Myös pelien mahdolliset jat-ko-osat, brändin laajempi kehittäminen ja hyö-dyntäminen sekä brändiin liittyvä arvonnousu ovat tällöin vahvemmin Remedyn omistuksessa.

Mitä menestyminen vaatii?

Menestyvä peli vaatii Remedyn johdon näke-myksen mukaan kokemusta ja taitoa rakentaa kestävä brändi, korkealaatuista ja monipuolista pelinkehitysosaamista, kykyä kaupallistaa pelejä koko niiden elinkaaren ajan ja siihen vaadittuja liiketoimintasuhteita, sekä vahvaa rahoituspoh-jaa tukemaan tämän kaiken toteuttamista.

Remedyn rooli pelituotannon arvoketjussa



YHDEN PROJEKTIN MALLI



MONIPROJEKTIMALLI



REMEDYÄ PIDETÄÄN yhtenä maailman arvostetuimmista riippumattomista pelistudioista¹⁰. Tämä asema on saavutettu menestyspelien vaatimalla korkealaatuisella ja monipuolisella pelinkehitysosaamisella sekä kyvyllä luoda laajempia, pitkäkestoisia pelibrändejä. Näiden toimintojen ympärille ja niitä tukemaan rakentuu Remedyn ydinosaaaminen, johon kuuluvat pelituotannon ohella viestintä, markkinointi ja kustannustointi. Remedyllä on vahva liiketoimintaosaaminen, yhtiö tuntee pelialan toimintaperiaatteet hyvin ja sen suhdeverkosto eri toimijoihin on laaja. Pelien kaupallistamiseksi ja rahoittamiseksi Remedy on tyypillisesti solminut kumppanuuksia merkittävien yhteistyökumppanien kuten Microsoftin ja Smilegaten kanssa. Perinteisesti Remedy on tehnyt yhtä isompaa pelihanketta kerrallaan tällaisen kumppanin kanssa, ja ajoittain samanaikaisesti pienempää toista, itse omistamaansa pelibrändiä.

REMEDYN STRATEGIAAN kuuluu yhtiön liiketoimintamallin kehittäminen järjestelmällisesti kohti moniprojektimallia, eli kykyä kehittää sa-

manaikaisesti useampaa korkealaatuista peliä. Moniprojektimallilla saavutetaan mahdollisuus tuoda markkinoille korkealaatuisia pelejä aikaisempaa nopeammassa tahdissa laadun kärsimättä.

Moniprojektimallilla haetaan myös skaalaetuja ja tuotannon tehostamista. Remedyn pelinkehitysmenettelyt, Northlight®-peliteknologia ja pelinkehityksen kannalta tärkeät tukitoiminnot skaalautuvat helposti tuotantojen lisääntyessä. Uuteen malliin siirtyminen vaatii edelleen henkilöstömäärän lisäämistä, mutta saavutettavien skaalaetujen vuoksi henkilöstöä ei tarvitse kasvattaa samassa suhteessa kuin aikaisemmin. Siirtymä moniprojektimalliin myös pienentää yksittäisen pelin menestymiseen liittyvää riskiä ja riippuvuutta yksittäisistä kumppaneista.

Vahvat brändit ratkaisevat

Kun maailman menestyneimmät pelialan yritykset kuten Microsoft, Rockstar Games ja Smilegate haluavat luoda menestysbrändejä, he ottavat yhteyttä Remedyy. Perinteisesti pelikustantajat

¹⁰ "Xbox One Boss Would Love To Work With Remedy Entertainment Again", <http://www.writethings.co/2017/03/04/xbox-one-boss-wants-work-with-remedy-entertainment/>

saavat pelinkehittäjien luomusten immateriaalioikeudet ja brändin vastineeksi pelin tuotannon rahoittamisesta. Remedy rakensi omin voimin suursuosioon nousseen *Max Payne* -pelisarjan, jonka Take-Two Interactive ja Rockstar Games ostivat Remedyltä vuonna 2002 historiallisessa IP-kaupassa.

Max Payne -brändin jatkuvat tuotot menevät sen omistajalle, mutta brändin myymisellä Remedy

rahoitti vuosia toimintaansa ja *Alan Wake* -pelin tuotannon. Remedy omistaa ja hallinnoi *Alan Wake* -brändiä.

Tulevaisuudessa Remedy haluaa omistaa ja hallinnoida pelibrändejään, jonka myötä yhtiö hyötyy brändien menestyksestä taloudellisesti huomattavasti enemmän. Tämä mahdollistaa pelibrändien laajentamisen ja uusien menestyspelien kehittämisen.

REMEDYN ANSAINTAMALLI PERUSTUU KOLMEEN TULOVIRTAAN:

1. Tasainen tulovirta pelin kehitysmaksuista yhtiön julkaisijakumppaneilta.
2. Rojaltitulot Remedyntä kehittämiä ja julkaisijakumppaneiden omistamiä, menestyneiden pelien tuotoista.
3. Osuus myyntituloista Remedyntä omistamiä pelien kuluttajamyynnistä.

Konsoli- ja tietokonepelituotannot ovat tyypillisesti mittavia, useamman vuoden kestäviä hankkeita, joiden tuotantokustannukset saattavat olla kymmeniä miljoonia euroja¹¹. Projektin alku-, konseptointi- ja esituotantovaiheissa luovuudelle ja kokeilulle on annettava aikaa, ja tämä pyritään tekemään rajatulla tiimikoolla.

Kun pelisuunnitelmat alkavat olla selvillä ja todennettuja, merkittävimmät epävarmuudet ja riskit ratkaistu sekä hankkeen edellyttämä perustechnologia ja työkalut valmiina, siirrytään pelin tuotantovaiheeseen. Tällöin peli toteutetaan kokonaisuudessaan ja myös tiimikokoa skaalataan hankkeen edellytysten mukaisesti suuremmaksi.

Julkaisijakumppaneiden maksamat pelinkehitysmaksut kattavat hankkeesta riippuen Remedyntä kehityskulut joko kokonaan tai osittain. Kumppanit aloittavat tyypillisesti rojaltien maksun katettuaan ensin omat kokonaiskustannuksensa eli pelin alkaessa tuottaa voittoa.

Remedyntä omista peleistä saamat myyntituotot ovat tyypillisesti korkeimmillaan ensimmäisten kuukausien aikana pelin julkistamisvaiheessa. Siirtymällä kohti pidempikestoisia ja yhteisöllisempiä pelejä Remedy pyrkii kasvattamaan yhtiön myyntituloja myös pelien elinkaaren myöhäisemmässä vaiheessa.



¹¹ Suomen pelitoimialan strategia 2010-2015, Visio 2020 - Suomen pelinkehittäjät ry ja Neogames.

STRATEGIAN KULMAKIVET

Remedy on kannattavaa kasvua hakeva peliyhtiö. Tavoitteemme on olla pelaajille yksi maailman arvostetuimmista ja kaupallisesti maailman menestyneimpiä yhtiöitä, joka luo pitkäkestoisia ja monitahoisia tarinallisia pelikokemuksia ja pelibrändejä.

- 1 LUOMME YHÄ PITKÄKESTOISEMPIA PELEJÄ,** joissa yhdistyvät korkealaatuinen pelattavuus ja moniulotteiset, tarinalliset pelikokemukset. Pelimme ovat pääsääntöisesti isojen peliruutujen pelilaitteille (esim. PlayStation 4, Xbox One ja tietokoneet).
- 2 LUOMME PELIBRÄNDEJÄ JA PELEJÄ** tavalla, joka mahdollistaa niiden laajentamisen kustannustehokkaasti jatko-osiksi ja uusiksi peleiksi. Suunnittelemme ja kehitämme brändimme ja pelimme siten, että jokainen peli tuottaa pelaajille korkealaatuisen pelikokemuksen ja rakentaa vahvan perustan jatkaa tarinaa pelisarjan jatko-osissa.
- 3 TOIMIMME MONIPROJEKTIMALLILLA.** Kehitämme samanaikaisesti useampaa pelihanketta ja kehitämme määrätietoisesti osaamistamme ja toimintatapojamme siten, että pelimme ovat korkealaatuisia ja liiketoiminnallisesti kestäväällä tavalla tehtyjä.
- 4 SIIRRYMME ARVOKETJUSSA VAHVEMPAAN ROOLIIN** riskit tasapainottavalla mallilla siten, että teemme jatkossa pelejä sekä kumppaneidemme omistamista merkittävistä brändeistä että luomme ja jatkokehitämme omia pelejä ja pelibrändejä yhtäaikaaisesti.
- 5 KEHITÄMME** brändeillemme ja peleillemme sopivan kokonaisvaltaisen pelaajahankintamallin ja pelaajan elinkaaren mittaisen palvelu- ja ylläpitomallin, ja toimimme niiden mukaisesti.

Vahvempi rooli arvoketjussa

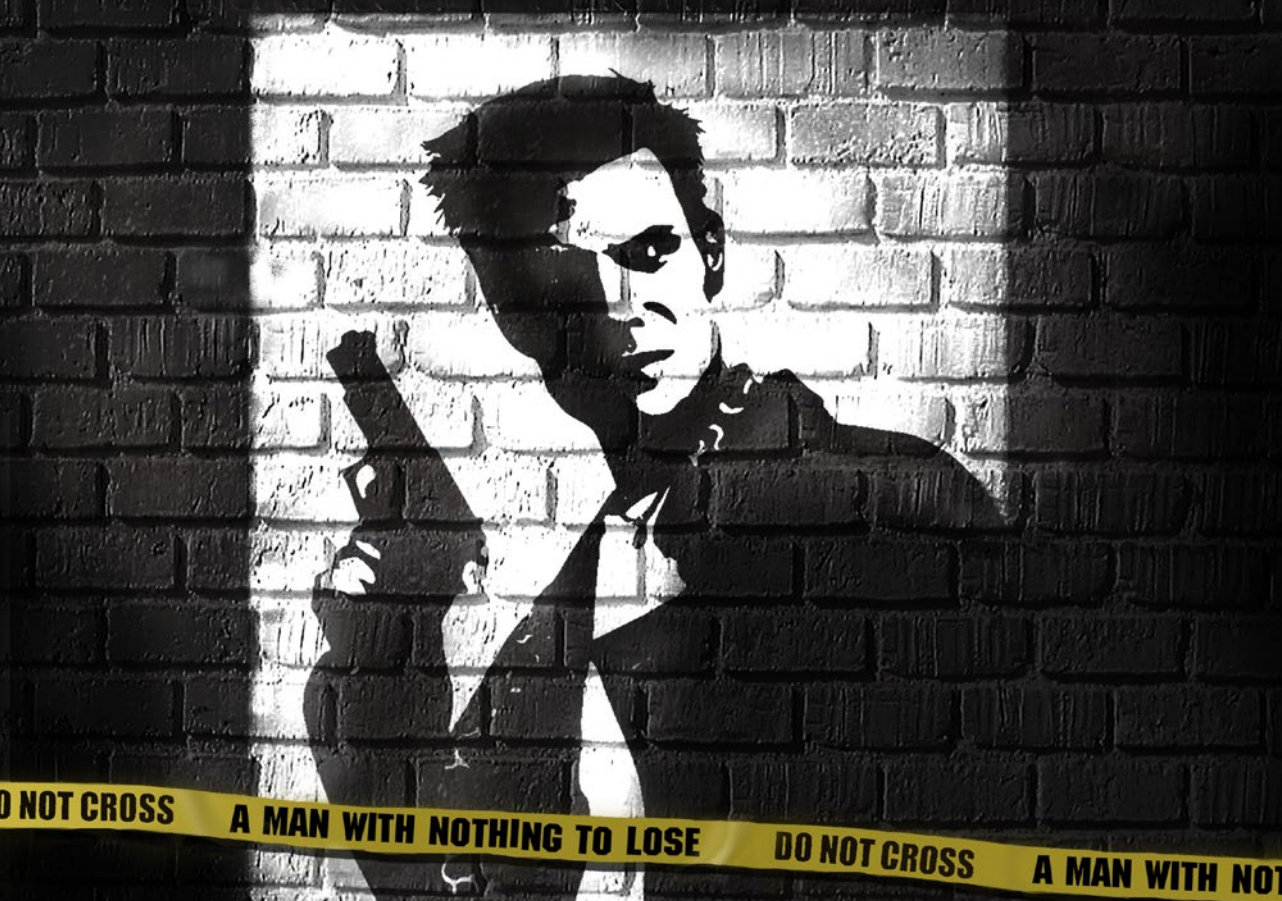
Remedyn pitkä kokemus pelialalta luo edellytykset yhtiön liiketoiminta- ja tuotantomallien muutokseen ja siirtymään arvoketjussa vahvempaan asemaan. Tavoitteena on siirtyä vaihteittain rajallisten rojaltien alihankintamallista yhteistyökumppanuuksiin, joissa yhtiön ansaintamahdollisuudet ovat suuremmat. Tällöin Remedy jakaa enemmän tuottoa ja riskiä kumppanin kanssa, mutta omistaa itse pelibrändin. Tämä mahdollistaa yhtiölle tulevaisuudessa kumppanuuksien rinnalla myös omat brändit ja tekijänoikeudet sekä tasaisem-

man kassavirran ja suuremman hinnoitteluvapauden. Samanaikaisesti pelituotantoa kehitetään kohti moniprojektimallia ja yksinoikeuspeleistä siirrytään useamman pelialustan julkaisuihin.

Uudessa liiketoimintamallissa Remedyn oman rahoituksen osuus hankkeissa on suurempi, minkä vuoksi yhtiö on hakemassa listautumista First North -markkinapaikalle ja järjestämässä listautumisantia.

**NYT ON AIKA LISTAUTUA.
SIJOITA PELIALAN EDELLÄKÄVIJÄÄN!**

NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.



MAX PAYNE™

MIES, JOLLA EI OLE MITÄÄN MENETETTÄVÄÄ

Remedyn kehittämä ja 3D Realmsin tuottama Max Payne on vauhdikas toimintapeli, jonka juoni vie pelaajan mukanaan New Yorkin

rankkaan alamaailmaan, jossa Max elää hyvän ja pahan välimaastossa vain kostaakseen rakkaimpansa. Ilman sääntöjä.



BAFTA

PC Game of the Year

TALOUS

Taloudelliset tavoitteet

Remedyn tavoitteena on jatkaa kannattavaa kasvua laajentamalla tuoteportfoliotaan ja solmimalla uusia kumppanuuksia asiakkaidensa kanssa. Kasvun on tarkoitus toteutua ensisijaisesti orgaanisesti. Taloudellisesti yhtiö on vakaalla pohjalla. Vuodet 2017 ja 2018 ovat uuden strategian rakennusvaihetta ja panostukset tulevat rasittamaan tulosta. Julkaisijakumppaneilta saatavien kehitysmaksujen suuruus tulee riippumaan tulevista pelihankkeista, ja muista yhteistyön ehdoista.

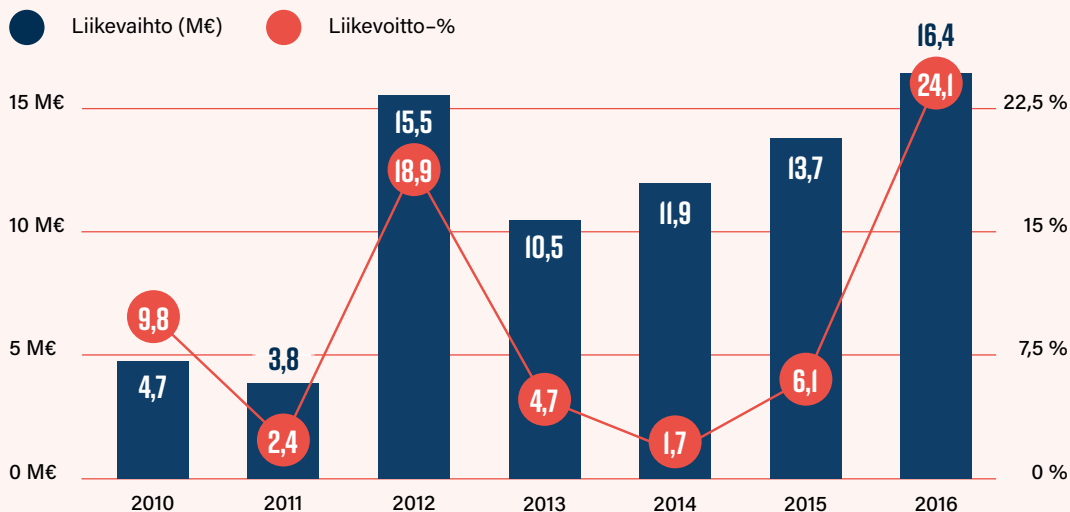
Osinkopolitiikka

Remedyn hallitus on määrittänyt osingonjakopolitiikan, jonka mukaan yhtiö pyrkii maksimoimaan omistaja-arvoa tehokkaalla pääoman allokoinnilla. Mahdolliseen osingonmaksuun vaikuttavat liiketoiminnan investointitarpeet ja investoinneista odotettavissa olevat tuotot sekä maksuvalmiuden turvaaminen. Mikäli osinkoa jaetaan, kaikki yhtiön osakkeet oikeuttavat samaan osinkoon.



Taloudellinen kehitys

LIKEVAIHTO PERUSTUU TILINTARKASTETTUIHIN TILINPÄÄTÖKSIIN
JA LIKEVOITTO-% PERUSTUU TILINTARKASTETTUIHIN LUKUIHIN.



Suurimmat osakkeenomistajat

OSAKKEENOMISTAJA	Ennen listautumisantia		Listautumisannin jälkeen *	
	Osakkeita	%	Osakkeita	%
Markus Mäki	3.447.000	38,50 %	3.447.000	30,63 %
Accendo Capital SICAV, SIF	0	0 %	1.504.425	13,37 %
Sami Järvi	860.000	9,60 %	860.000	7,64 %
Mika Reini	567.800	6,34 %	567.800	5,05 %
Tero Virtala	355.000	3,96 %	355.000	3,15 %
Petri Järvilehto	300.000	3,35 %	300.000	2,67 %
Saku Lehtinen	300.000	3,35 %	300.000	2,67 %
Erikoissijoitusrahasto Taaleri Mikro Markka Osake	0	0 %	266.075	2,36 %
Sami Vanhatalo	256.000	2,86 %	256.000	2,27 %
Anssi Hyytiäinen	230.000	2,57 %	230.000	2,04 %
Tero Tolsa	200.000	2,23 %	200.000	1,78 %
Muut osakkeenomistajat	2.438.300	27,23 %	2.967.800	26,37 %
Yhteensä	8.954.100	100,00 %	11.254.100	100,00 %

*OLETTAEN, ETTÄ KAIKKI LISTAUTUMISANNISSA TARJOTTAVAT OSAKKEET MERKITÄÄN TÄYSIMÄÄRÄISESTI, JA ETTÄ YHTIÖN NYKYISET OSAKKEENOMISTAJAT EIVÄT MERKITSE LISTAUTUMISANNISSA TARJOTTAVIA OSAKKEITA.

Listautumisannin ehdot

LISTAUTUMISANNIN YLEISET EHDOT

Yleiskuvas

Suunnatussa osakeannissa ("Listautumisanti") pyritään keräämään noin 13 miljoonaa euroa tarjoamalla yhteensä enintään 2.300.000 Remedy Entertainment Oyj:n ("Yhtiö") uutta osaketta ("Tarjottavat Osakkeet") ennakkoon sitoutuneille instituutioanalaisille sijoittajille ("Instituutioanti") ja yksityishenkilöille ja yhteisöille Suomessa ("Yleisöanti"). Tarjottavat Osakkeet vastaavat noin 25,7 prosenttia Yhtiön osakkeista ja niiden tuottamasta äänimäärästä ennen Listautumisannin jälkeen edellyttäen, että kaikki Listautumisannissa tarjotut Tarjottavat Osakkeet merkitään täysimääräisesti.

Instituutioannissa tarjotaan 1.770.500 Tarjottavaa Osaketta ennakkositoumusten mukaisesti ja Yleisöannissa enintään 529.500 Tarjottavaa Osaketta.

Listautumisannin pääjärjestäjänä ja merkintäpaikkana toimii Alexander Corporate Finance Oy ("Pääjärjestäjä"). Alexander Corporate Finance Oy:n osoite on Pohjoisesplanadi 37 A, 00100 Helsinki.

Listautumisannin ehdot koostuvat tässä esitettyjen Listautumisannin yleisten ehtojen lisäksi Yleisöannin erityisistä ehdoista sekä Instituutioannin erityisistä ehdoista, jotka on esitetty jäljempänä.

Yhtiön varsinainen yhtiökokous valtuutti 4.4.2017 Yhtiön hallituksen laskemaan liikkeeseen yhteensä enintään 3.500.000 Yhtiön uutta Osaketta yhdessä tai useammassa erässä. Yhtiön hallitus päätti yhtiökokouksen antaman valtuutuksen nojalla laskea liikkeeseen yhteensä enintään 2.300.000 uutta Osaketta Listautumisannissa.

Tarjottavat Osakkeet tarjotaan osakkeenomistajien merkintäetu oikeudesta poiketen Yhtiön osakkeiden saattamiseksi monenkeskisen kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Helsinki Oyj:n ("Helsingin Pörssi") ylläpitämälle Nasdaq First North Finland -markkinapaikalle ("First North"). Yhtiö aikoo käyttää Listautumisannissa saatavat varat ensisijaisesti Yhtiön kasvustrategian nouttamiseen vahvistamalla moniprojektilla ja rahoittamalla uusien omien pelien kehittämistä ja kaupallistamista. Listautumisannista saatavat varat mahdollistavat lisäksi Yhtiön taseen vahvistamisen. Listautumisannin avulla kasvatetaan lisäksi Yhtiön osakkeenomistajien määrää ja yleisön kiinnostusta Yhtiötä kohtaan, parannetaan Yhtiön tunnettua, hankitaan Yhtiölle pääsy pääomamarkkinoille ja lisätään Yhtiön osakkeiden likviditeettiä. Listautumisannin myötä Osakkeita voidaan myös tehokkaammin käyttää Yhtiön henkilöstön ja avainhenkilöiden palkistamisessa sekä maksuvälineenä mahdollisissa yrityskaupoissa tai -järjestelyissä. Merkintäetu oikeudesta poikkeamiselle on siten Osakeyhtiölain 9 luvun 4 §:n mukainen, Yhtiön kannalta painava taloudellinen syy.

Hyväksytystä Tarjottavan Osakkeen merkinnästä Yhtiölle suoritettu maksu merkitään kokonaisuudessaan sijoitetun vapaan oman pääoman rahastoon. Tämän johdosta Yhtiön osakepääoma ei nouse Listautumisannin yhteydessä. Listautumisannin seurauksena Yhtiön osakkeiden lukumäärä voi nousta enintään 11.254.100 Osakkeeseen.

Listautumisannissa liikkeeseen laskettavat Tarjottavat Osakkeet edustavat noin 25,7 prosent-

tia Yhtiön osakkeista ja niiden tuottamasta äänimäärästä ennen Listautumisannin ja noin 20,4 prosenttia Listautumisannin jälkeen edellyttäen, että kaikki Listautumisannissa Tarjottavat Osakkeet merkitään ja lasketaan liikkeeseen täysimääräisesti.

Yhtiön ennen Listautumisannia vastaanottamat sitoumukset merkitä Tarjottavia Osakkeita

Accendo Capital SICAV ja Erikoissijoitusrahasto Taaleri Mikro Markka Osake ("Sijoittajat") ovat allekirjoittaneet sitoumukset merkitä Instituutioannissa Tarjottavat Osakkeet seuraavasti:

- Accendo Capital SICAV: sitoumuksen määrä 1.504.425 Osaketta, osuus Tarjottavista Osakkeista 65,41 %, osuus Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen 13,37 %*
- Erikoissijoitusrahasto Taaleri Mikro Markka Osake: sitoumuksen määrä 266.075 Osaketta, osuus Tarjottavista Osakkeista 11,57 %, osuus Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen 2,36 %*

Edellä mainittujen Sijoittajien Merkintäsitoumukset kattavat yhteensä 1.770.500 Osaketta eli noin 76,98 prosenttia Tarjottavista Osakkeista sekä noin 15,73 prosenttia Yhtiön kaikista Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen.

*Osuus Yhtiön kaikista Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen olettaen, että kaikki Tarjottavat Osakkeet merkitään täysimääräisesti.

Merkintähinta

Kunkin Instituutioannissa ja Yleisöannissa Tarjottavan Osakkeen merkintähinta ("Merkintähinta") on 5,65 euroa.

Merkintähintaa määriteltäessä on otettu huomioon muun muassa vallitseva markkinatilanne, toimialalla toimivien yhtiöiden arvostuskertoimet sekä Yhtiön tulosedotukset. Merkintähinta vastaa Yhtiön hallituksen käsitystä Tarjottavan Osakkeen arvosta.

Merkintäaika

Yleisö- ja Instituutioannin merkintäaika alkaa 17.5.2017 kello 9:30 ja päättyy viimeistään 23.5.2017 kello 16:30.

Yhtiön hallituksella on mahdollisessa ylimerkintätilanteessa oikeus Yleisö- ja Instituutioannin keskeyttämiseen aikaisintaan 19.5.2017 kello 16:30. Yleisö- ja Instituutioanti ei voida keskeyttää pankkipäivän kuluessa eli kello 9.30–16.30 välillä. Yleisö- ja Instituutioanti voidaan keskeyttää toistaan riippumatta. Yleisö- ja Instituutioannin mahdollisesta keskeyttämisestä annetaan asiaa koskeva yhtiötiedote annin keskeyttämisen jälkeen.

Yhtiön hallituksella on oikeus pidentää Listautumisannin merkintäaikaa. Mahdollinen merkintäajan pidennys julkistetaan yhtiötiedotteella, josta ilmenee Listautumisannin merkintäajan uusi päättymisajankohta. Listautumisannin merkintäajan pidentämisestä koskeva yhtiötiedote on annettava viimeistään Yleisö- tai Instituutioannin merkintäajan yllä esitettyä arvioituna päättymispäivänä.

Esitteen täydentäminen ja oikeus merkintäsitoumuksen peruuttamiseen

Listautumisannissa annettu merkintäsitoumus ("Merkintäsitoumus") on sitova ja sitä ei voi

muuttaa tai peruuttaa muutoin kuin Arvopaperimarkkinain edellyttämässä tilanteissa.

Arvopaperimarkkinain mukaan Esitetit tulee täydentää tietyissä tilanteissa, kuten sellaisten Esitteen virheiden tai puutteiden tai olennaisten uusien tietojen johdosta, joilla saattaa olla olennaista merkitystä sijoittajalle. Jos Esitetit täydennetään, on sijoittajille, jotka ovat sitoutuneet ostamaan tai merkitsemään arvopapereita ennen oikaisun tai täydennyksen julkistamista, annettava oikeus peruuttaa merkintänsä määräajassa, joka on vähintään kaksi (2) pankkipäivää siitä, kun oikaisu tai täydennys on julkaistu. Perumisoikeuden edellytyksenä on lisäksi, että virhe, puute tai olennainen uusi tieto on käynyt ilmi ennen arvopaperin toimittamista sijoittajille. Tarjouksen voimassaoloajan katsotaan päättyvän, kun Listautumisannin toteuttamisesta ja allokatiosta on päätetty, eli arviolta 24.5.2017.

Mikäli Esitetit täydennetään, siitä ilmoitetaan yhtiötiedotteella sekä internetissä osoitteessa www.remedygames.com/IPO. Kyseisessä yhtiötiedotteessa ilmoitetaan myös sijoittajien Merkintäsitoumuksen peruuttamisoikeudesta ja tarkemmissa ohjeista peruuttamiseen liittyen. Mahdollisen Merkintäsitoumuksen peruutuksen tulee koskea yksittäisen sijoittajan antamien Merkintäsitoumusten kattamaa osakemäärää kokonaisuudessaan. Peruutus tulee tehdä Pääjärjestäjän toimipisteessä tai toimittamalla tieto kirjallisesti sähköpostilla.

Peruuttamiseen oikeuttavan ajanjakson päättyttyä peruuttamisoikeutta ei enää ole. Mikäli Merkintäsitoumus peruutetaan, palautetaan Merkintäsitoumuksen mukainen maksettu määrä Merkintäsitoumuksessa ilmoitetulle pankkitilille, arviolta viiden (5) pankkipäivän sisällä merkintäpaikalle annettua peruuttamislomaketta, tai viimeistään kaksi (2) pankkipäivää myöhemmin, mikäli sijoittajan pankkitili on eri rahalaitoksessa kuin tili, jolle merkinnät on maksettu.

Oikeus peruuttaa Listautumisanti

Yhtiön hallituksella on oikeus peruuttaa Listautumisanti koska tahansa ennen Listautumisannin toteuttamista muun muassa markkinatilanteen tai Yhtiön taloudellisen aseman tai Yhtiön liiketoiminnan olennaisen muutoksen tai muun vastaavan syyn johdosta. Listautumisannia ei toteuteta, mikäli Yhtiö ei täytä First North -markkinapaikan listautumisedellytyksiä. Mikäli hallitus päättää peruuttaa Listautumisannin, maksettu Merkintähinta palautetaan sijoittajalle arviolta viiden (5) pankkipäivän kuluttua hallituksen päätöksestä, tai viimeistään kaksi (2) pankkipäivää myöhemmin, mikäli sijoittajan pankkitili on eri rahalaitoksessa kuin tili, jolle merkinnät on maksettu. Palautettaville varoille ei makseta korkoa.

Listautumisannia koskevat päätökset ja allokatioperiaatteet

Yhtiön hallitus päättää arviolta 24.5.2017 Tarjottavien Osakkeiden lopullisen määrän sekä Listautumisannissa annettujen Merkintäsitoumusten hyväksymisestä kokonaan tai osittain. Instituutioannin ennakkositoumusten mukaiset merkinnät voidaan hyväksyä vain kokonaan. Yhtiön hallitus päättää menettelystä yli- ja alikysyntätilanteissa ja voi myös päättää olla toteuttamatta Listautumisannia. Tarjottavia Osakkeita voidaan tarjota Sijoittajien merkittäväksi Listautumisannin ehdoin Yleisöannin mahdollisessa alimerkintätilanteessa. Yhtiö tiedot-

taa Listautumisannin tuloksesta yhtiö tiedotteella sekä internetissä osoitteessa www.remedygames.com/IPO arviolta 24.5.2017.

Yhtiön hallitus käyttää kaikille Yleisöannissa hyväksytyille Merkintäsitoumuksille samaa alokaatioperiaatetta. Yhtiön hallitus päättää Instituutioannissa Tarjottavien Osakkeiden alokaatiosta Sijoittajille ennakkositoumusten mukaisesti.

Sijoittajat ovat sitoutuneet merkitsemään yhteensä 1.770.500 Tarjottavaa Osaketta siten, että kukin Sijoittaja on sitoutunut merkitsemään Tarjottavia Osakkeita edellä kohdassa "Yhtiön ennen Listautumista vastaanottamat sitoumukset merkitä Tarjottavia Osakkeita" todetun sitoumuksensa mukaisen määrän. Jokainen sitoumus on ehdollinen sille, että Yhtiö alokoi Listautumisannissa Tarjottavia Osakkeita sitoumuksen antajalle kyseisen määrän.

Merkintöjen hyväksymisilmoitukset

Hyväksytyistä Merkintäsitoumuksista lähetetään sähköinen vahvistusilmoitus Merkintäsitoumuksen antaneille sijoittajille arviolta 24.5.2017 Merkintäsitoumuksessa annettuun sähköpostiosoitteeseen. Merkintäsitoumus on vahvistusilmoituksesta ja sen vastaanottamisesta riippumatta sitova.

Maksetun määrän palauttaminen

Mikäli Merkintäsitoumus hylätään tai hyväksytään vain osittain, maksettu määrä tai sen osa palautetaan Merkintäsitoumuksen antajalle Merkintäsitoumuksessa ilmoitetulle suomalaiselle pankkitilille arviolta viiden (5) pankkipäivän kuluessa Tarjottavien Osakkeiden alokaatiosta, tai viimeistään kaksi (2) pankkipäivää myöhemmin, mikäli sijoittajan pankkitili on eri rahalaitoksessa kuin tili, jolle merkinnät on maksettu. Palautettaville varoille ei makseta korkoa.

Tarjottavien Osakkeiden kirjaaminen arvo-osuustileille

Yleisöannissa Merkintäsitoumuksen antajalla on oltava arvo-osuustili suomalaisessa tai Suomessa toimivassa tilinhoitajayhteisössä ja hänen on ilmoitettava arvo-osuustilinsä muusta Merkintäsitoumuksessaan. Listautumisannissa merkityt ja liikkeeseen lasketut Tarjottavat Osakkeet kirjataan hyväksytyn Merkintäsitoumuksen tehneiden sijoittajien arvo-osuustileille arviolta 29.5.2017.

Omistus- ja osakasoikeudet

Tarjottavat Osakkeet tuottavat samat oikeudet kuin muut Yhtiön Osakkeet ja ne tuottavat oikeuden osinkoon ja muuhun varojen jakoon sekä muihin osakkeisiin liittyviin oikeuksiin Yhtiössä sen jälkeen, kun Tarjottavat Osakkeet on rekisteröity Kaupparekisteriin arviolta 29.5.2017. Tarjottaviin Osakkeisiin liittyviä oikeuksia voi käyttää, kun Tarjottavat Osakkeet on kirjattu sijoittajan arvo-osuustilille. Jokainen Yhtiön Osake oikeuttaa yhteen ääneen Yhtiön yhtiökokouksessa.

Kaupankäynti Yhtiön Osakkeilla

Ennen Listautumisannin toteutusta Yhtiön Osakkeet eivät ole olleet kaupankäynnin kohteena millään säännellyllä markkinalla tai monenkeskisellä markkinapaikalla. Yhtiö jättää listalleottohakemuksen Helsingin Pörssille osakkeiden listamiseksi Helsingin Pörssin ylläpitämälle First North -markkinapaikalle. Kaupankäynnin odotetaan alkavan First Northissa arviolta 30.5.2017. Osakkeiden kaupankäyntitunnus on REMEDY ja ISIN-koodi FI4000251897. First North Nordic Rulebook -sään-

töjen mukaisena Hyväksyttynä Neuvonantajana toimii Alexander Corporate Finance Oy.

First North -kaupankäynnin alkaessa arviolta 30.5.2017 Listautumisannissa liikkeeseen lasketuista Tarjottavista Osakkeista ei välttämättä ole kaikilta osin vielä siirretty sijoittajien arvo-osuustileille. Kun välittäjä vastaanottaa toimeksiannon myydä Yhtiön osakkeita First North -markkinapaikalla, tulee välittäjän riittävällä huolellisuudella varmistaa siitä, että sijoittajalle on allokoitu kulloinkin kysymyksessä oleva määrä Yhtiön osakkeita.

Varainsiirtovero ja toimenpidemaksut

Tarjottavien Osakkeiden merkinnästä ja maksusta ei peritä varainsiirtoveroa. Tilinhoitajat perivät hinnastonsa mukaisen maksun arvo-osuustiliin ylläpitämisestä ja osakkeiden säilyttämisestä.

Tarjottavien Osakkeiden tarjoaminen muualla kuin Suomessa

Eräiden maiden säännökset saattavat asettaa rajoituksia Listautumisasiintin osallistumiselle. Lisä tietoja Tarjottavien Osakkeiden tarjoamista koskevista rajoituksista on esitetty Esitteen kohdassa "Tärkeitä tietoja Esitteestä".

Yhtiön hallituksella on oikeus hylätä mikä tahansa Merkintäsitoumus, jonka Yhtiön hallitus katsoo olevan lain, säännöksen tai määräyksen vastainen.

Saatavilla olevat asiakirjat

Osakeyhtiölain 5 luvun 21 §:n mukaiset asiakirjat ovat merkintäajan saatavilla Yhtiön toimipisteessä osoitteessa Kappelitie 8, 02200 Espoo.

Muut seikat

Listautumisasiintin liittyvistä muista seikoista ja käytännön toimenpiteistä päättää Yhtiön hallitus.

Sovellettava laki

Listautumisasiintin sovelletaan Suomen lakia. Listautumisannista mahdollisesti aiheutuvat erimielisyydet ratkaistaan toimivaltaisessa tuomioistuimessa Suomessa.

VLEISÖANTIA KOSKEVAT ERITYISEHDOT

Tarjottavat Osakkeet

Yleisöannissa tarjotaan alustavasti yhteensä enintään 529.500 Tarjottavaa Osaketta yksityishenkilöiden ja yhteisöjen merkittäväksi Suomessa.

Osallistumisoikeus

Yleisöannin Merkintäsitoumuksen tulee koskea vähintään 150 Tarjottavaa Osaketta ja enintään 8.000 Tarjottavaa Osaketta. Saman sijoittajan yhtä useammat Merkintäsitoumukset yhdistetään yhdeksi Merkintäsitoumuksiksi.

Yleisöantiin voivat osallistua sijoittajat, joilla on pysyvä osoite tai kotipaikka Suomessa ja jotka antavat Merkintäsitoumuksensa Suomessa. Holhoustoimilain mukaan edunvalvoja ei voi tehdä merkintää alaikäisen lapsen puolesta Yleisöannissa ilman maistraatin lupaa.

Yhtiöllä ja Pääjärjestäjällä on oikeus hylätä Merkintäsitoumus osittain tai kokonaan, ellei sitä ole tehty näiden ehtojen mukaisesti.

Merkintäpaikat ja tarjottavien Osakkeiden maksaminen

Yleisöannin merkintäpaikkana toimivat

- Alexander Corporate Finance Oy:n internet-

palvelu osoitteessa www.alexander.fi/remedy. Merkintä on maksettava merkintää tehtäessä ja sijoittajan tulee varmistaa, että merkinnän maksun määrä ei ylitä hänen oman tilinsä mahdollista päiväkohtaista rajoitetta varojen siirrolle. Merkintää ei voida tehdä internet-palvelussa, jos maksua ei suoriteta samassa yhteydessä. Merkintä vaatii henkilökohtaiset verkkopankkitunnukset.

- Alexander Corporate Finance Oy:n toimipiste osoitteessa Pohjoisesplanadi 37 A, 00100 Helsinki arkin kello 9:30-16:30 välisenä aikana. Sijoittajan on todistettava henkilöllisyytensä merkintää tehtäessä. Yhteisön merkintää tekevä henkilö on lisäksi osoitettava merkintään liittyvä toimivaltuus. Merkinnän maksu tulee suorittaa välittömästi merkintälomakkeessa annettujen ohjeiden mukaisesti lomakkeessa ilmoitetulle tilille.

Merkintäsitoumus katsotaan annetuksi, kun allekirjoitettu merkintälomake on jätetty internet-palvelussa tai Pääjärjestäjän toimipisteeseen, ja merkintä on maksettu. Yhtiön hallituksella on oikeus hylätä Merkintäsitoumus, mikäli merkinnän maksu ei ole Yhtiön pankkitilillä merkintäajan päätyttyä.

INSTITUUTIOANTIA KOSKEVAT ERITYISEHDOT

Tarjottavat Osakkeet

Instituutioannissa tarjotaan yhteensä 1.770.500 Tarjottavaa Osaketta ennakkoon sitoutuneiden Sijoittajien merkittäväksi Suomessa ja kansainvälisesti. Hallitus voi päättää tarjota Sijoittajien merkittäväksi mahdolliset Yleisöannissa merkitsemättä jäävät Tarjottavat Osakkeet samoin ehdoin kuin Listautumisannissa.

Osallistumisoikeus

Instituutioantiin voivat osallistua vain Sijoittajat, jotka ovat ennakkoon sitoutuneet merkitsemään kaikki Instituutioannissa Tarjottavat Osakkeet. Yhtiöllä ja Pääjärjestäjällä on oikeus hylätä Merkintäsitoumus, ellei sitä ole tehty näiden ehtojen mukaisesti.

Sijoittajien antamat sitoumukset Tarjottavien Osakkeiden merkintään

Seuraavat Sijoittajat ovat antaneet Listautumisasiintin liittyen Merkintäsitoumuksen merkitä Instituutioannissa Tarjottavat Osakkeet:

- Accendo Capital SICAV; ja
- Erikoissijoitusrahasto Taaleri Mikro Markka Osake.

Kaikki edellä mainitut Sijoittajien Merkintäsitoumukset kattavat yhteensä noin 77,0 prosenttia kaikista Tarjottavista Osakkeista sekä noin 15,7 prosenttia Yhtiön kaikista Osakkeista ja äänistä Listautumisannin jälkeen olettaen, että Listautumisasiintin merkintään kokonaisuudessaan.

Merkintäpaikka

Pääjärjestäjän toimipiste osoitteessa Pohjoisesplanadi 37 A, 00100 Helsinki.

Tarjottavien Osakkeiden maksaminen

Instituutioannissa merkinnän maksu tulee suorittaa Pääjärjestäjän antamien ohjeiden mukaisesti.

Keskeisiä riskejä

TOIMINTAYMPÄRISTÖÖN JA LIIKETOIMINTAAN LIITTYVÄT RISKIT:

- Maailmantalouden epävarma kehitys ja maailmanlaajuiset taloudelliset ja poliittiset olosuhteet Suomessa ja ulkomailla voivat vaikuttaa haitallisesti Yhtiön toimintaympäristöön ja liiketoimintaan
- Yhtiö saattaa epäonnistua strategiansa laati- misessa ja toteuttamisessa tai strategia osoit- tautuu epäonnistuneeksi eikä ole takeita, että Yhtiö saavuttaa laajempaa tulonmuodostusta siirtymään arvoketjussa ylöspäin ja jakaes- sa riskiä pelijulkaisijan kanssa aiempaa enem- män
- Yhtiö saattaa tehdä pelinkehityksessään vää- riä valintoja
- Yhtiön oma pelinkehitys saattaa epäonnistua
- Yhtiön palveluissa tai tuotteissa saattaa mark- kinoille tulon jälkeen ilmetä virheitä, joita Yh- tiö ei pysty korjaamaan kohtuullisessa ajassa tai lainkaan
- Yhtiö saattaa epäonnistua valitessaan pelien- sä kohde-pelialustoja
- Yhtiö voi epäonnistua valitessaan peliensä an- sainta- ja hinnoittelumalleja
- Yhtiö saattaa epäonnistua taloudellisten en- nusteiden, ja erityisesti myyntiennusteiden laati- misessa
- Yhtiö saattaa epäonnistua uusien tuotteidensa kaupallistamisessa kuluttajamarkkinoille
- Yhtiö saattaa tehdä teknologiakehityksessään väärä valintoja tai Yhtiön oma teknologiakehi- tys voi epäonnistua
- Yhtiö on osittain riippuvainen kolmansien osa- puolien teknologioista ja työkaluista
- Yleinen kuluttajailmapiiri liittyen peleihin yleensä, ja Yhtiön tekemiin pelityyppeihin eri- tyisesti saattaa muuttua
- Toimialaan soveltuvan sääntelyn, kuten tie- tosuojalainsäädännön, kehittyminen tiukem- paan suuntaan
- Pelialustojen ja pelien markkinapaikkojen määräykset ja vaatimukset peleille voivat ke- hittyä Yhtiölle haitalliseen suuntaan
- Muutokset Yhtiön kilpailutilanteessa voivat vaikuttaa haitallisesti Yhtiön liiketoiminnan tu- lokseen
- Yhtiön suurimpien julkaisijakumppanuuksien jatkuvuudesta ei ole varmuutta ja Yhtiön jul- kaisijakumppanit voivat esittää vaatimuksia Yhtiötä kohtaan
- Yhtiö saattaa epäonnistua säilyttämään pe- liensä aineettomat oikeudet itsellään tai teh- dyt kumppanisopimukset saattavat rajoittaa merkittävästi Yhtiön mahdollisuuksia hyödyn- tää aineettomia oikeuksiaan
- Mikäli Yhtiö ei onnistu luomaan tai hankki- maan liiketoiminnassa tulevaisuudessa mah- dollisesti tarvittavia aineettomia oikeuksia, voi tällä olla haitallinen vaikutus Yhtiön liiketoi- mintaan
- Mikäli Yhtiö epäonnistuu aineettomien oi- keuksien riittävässä suojaamisessa, voi tällä olla haitallinen vaikutus Yhtiön liiketoimintaan

- Yhtiö voi joutua kolmannen osapuolen omis- tamien aineettomien oikeuksien loukkaamista koskevan kanteen kohteeksi
- Yhtiö voi joutua tietoturvuudon kohteeksi
- Yhtiö saattaa epäonnistua maineensa hallin- nassa
- Yritysjärjestelyihin, joissa Yhtiö saattaa tule- vaisuudessa olla osallisena, voi liittyä epävar- muustekijöitä
- Yhtiö ei välttämättä onnistu rekrytoimaan tai pitämään palveluksessa avainhenkilöitä ja ammattitaitoista henkilöstöä, mikä voi vaikut- taa haitallisesti Yhtiön liiketoimintaan
- Yhtiö on osittain riippuvainen alihankkijoista ja niiden toimituskyvystä
- Lakot ja muut työtaistelutoimenpiteet voivat haitata Yhtiön liiketoimintaa
- Listautumisannin jälkeen Yhtiön suurimmat osakkeenomistajat säilyttävät ja yksittäinen Sijoittaja saavuttaa merkittävän omistuksen ja äänivallan ja heillä on merkittävä vaikutus Yh- tiön hallintoon
- Oikeudenkäynneillä tai oikeudellisilla vaateil- la voi olla haitallinen vaikutus Yhtiön liiketoi- mintaan
- Yhtiön vakuutusturva ei välttämättä kata kaik- kia Yhtiön liiketoimintaan liittyviä riskejä

TALOUDELLISEEN ASEMAAN JA RAHOITUKSEEN LIITTYVÄT RISKIT:

- Yhtiö ei välttämättä pysty säilyttämään liike- toiminnan volyymiään tai kannattavuuttaan ja tällä voi olla olennainen haitallinen vaikutus Yhtiön liiketoiminnan tulokseen
- Yhtiö ei välttämättä saa rahoitusta kilpailuky- kyisin ehdoin tai lainkaan
- Korkotason nousu saattaa nostaa Yhtiön ra- hoituksen kustannuksia
- Valuuttakurssien muutokset voivat vaikuttaa epäedullisesti Yhtiön valuuttamääräisiin saa- taviin sen asiakkailta
- Yhtiö altistuu luotto- ja vastapuoliriskeille myyntisaatavien kautta
- Sovellettavien tilinpäätösstandardien muutok- set tai Yhtiön mahdollinen päätös alkaa sovel- taa IFRS-standardeja voivat altistaa Yhtiön ti- linpäätöksen muutoksiin liittyville riskeille

FIRST NORTH -LISTAUTUMISEEN, OSAKKEISIIN JA LISTAUTUMISANTIIN LIITTYVIÄ RISKEJÄ

- Listautumisannin toteutumisesta ei ole var- muutta eikä voida taata, että Yhtiön listautu- minen First Northiin toteutuisi
- Listautumisannista ei välttämättä saada kerät- tyä varoja täysimääräisesti
- Merkintäsitoumuksen antaneiden Sijoittajien merkinnät eivät välttämättä toteudu
- Osakkeiden markkinahinta saattaa heilahdel- la, aktiiviset ja likvidit markkinat eivät välttä- mättä kehity
- Yhtiö ei välttämättä kykene jakamaan osinkoa

tulevaisuudessa

- Yhtiö voi epäonnistua First North -yhtiöltä vaadittavien toimintojen toteuttamisessa
- Sijoittajat eivät voi peruuttaa sijoituspäätös- tään muutoin kuin Arvopaperimarkkinain mukaisesti
- Tulevat mahdolliset osakeannit, mahdolli- set merkittävät osakemäärien myynnit tai osakkeiden merkitseminen optio-oikeuksil- la saattavat alentaa Osakkeiden arvoa ja lai- mentaa osakkeenomistajien suhteellista omistusosuutta sekä Osakkeisiin liittyvää ää- nioikeutta
- Hallintarekisteröityjen Osakkeiden haltijat ei- vät välttämättä kykene käyttämään äänioike- uttaan
- Ulkomaiset osakkeenomistajat eivät välttä- mättä pysty käyttämään merkintäetuoikeuk- siaan

Markkinointiesite

Tämä ei ole esite vaan markkinointiesite. Sijoittajien ei tule merkitä eikä ostaa arvopapereita eikä tehdä sijoituspäätöksiä muuhun kuin Remedy Entertainment Oyj:n laatiman ja Finanssivalvonnan hyväksymän esitteen sisältämään tietoon perustuen. Esite on saatavilla sähköisenä Yhtiön internet-osoitteesta www.remedygames.com/ipo sekä Pääjärjestäjän internet-osoitteesta www.alexander.fi/remedy

11.5.2017 alkaen ja painettuna versiona viimeistään 15.5.2017 alkaen normaalina toimistoaikana Yhtiön toimipisteestä Kappelite 8, 02200 Espoo, Pääjärjestäjän toimipisteestä Pohjoisesplanadi 37 A, 00100 Helsinki sekä Helsingin Pörssin vastaanotosta, osoitteesta Fabianinkatu 14, 00100 Helsinki.

Rajoitukset

Markkinointiesitteen jakelu saattaa olla tietyissä maissa rajoitettua. Markkinointiesitettä ei saa julkistaa tai levittää suoraan tai välillisesti kokonaan tai osittain Australiassa, Kanadassa, Hongkongissa, Japanissa, Uudessa-Seelannissa, Singaporessa, Etelä-Afrikassa tai Yhdysvalloissa. Tarjottavia osakkeita ei pidä tarjota tai myydä suoraan tai välillisesti Yhdysvalloissa tai Yhdysvaltoihin eikä tarjottavia osakkeita ole rekisteröity eikä niitä tulla rekisteröimään Yhdysvaltain vuoden 1933 arvopaperilain, muutoksineen tai minkään Yhdysvaltain osavaltion arvopaperilakien mukaisesti, eikä niitä saa siten tarjota tai myydä suoraan tai välillisesti Yhdysvalloissa tai Yhdysvaltoihin ilman Yhdysvaltain arvopaperilain rekisteröintivaatimuksista säädettyä poikkeusta ja soveltuvia Yhdysvaltain osavaltioiden arvopaperilakeja noudattaen.

Tiettyjen valtioiden lainsäädäntö asettaa rajoituksia markkinointiesitteen levittämiseksi ja tarjottavien osakkeiden tarjoamiselle tai myymiselle. Tarjottavia osakkeita ei ole rekisteröity eikä tulla rekisteröimään, eikä niitä saa tarjota tai myydä yleisölle Suomen ulkopuolella. Näin ollen Suomen ulkopuolella asuvat henkilöt eivät välttä-

mättä saa ottaa vastaan markkinointiesitettä tai ostaa tarjottavia osakkeita. Asianmukaisten tietojen hankkiminen sanotuista rajoituksista tai rajoitusten noudattaminen eivät ole Yhtiön tai pääjärjestäjän vastuulla. Markkinointiesitettä ei saa levittää tai julkaista listautumisannin yhteydessä sellaisissa valtioissa tai muutoin sellaisissa olosuhteissa, joissa tarjottavien osakkeiden tarjoaminen tai myyminen olisi lainvastaista tai edellyttäisi muun kuin Suomen lain mukaisia toimia. Markkinointiesite ei muodosta tarjousta tai tarjouspyyntöä ostaa tai merkitä tarjottavia osakkeita sellaisessa valtiossa, jossa tarjous tai tarjouspyyntö olisi lainvastainen.

Yhtiöllä ja pääjärjestäjällä ja heidän edustajillaan ei ole minkäänlaista oikeudellista vastuuta näiden rajoitusten rikkomuksista riippumatta siitä, ovatko tällaiset rajoitukset tarjottaviin osakkeisiin sijoittamista harkitsevien tiedossa vai eivät. Yhtiö pidättää itsellään oikeuden yksinomaisen harkintansa mukaan hylätä minkä tahansa merkinnän, jonka se tai sen edustajat perustellusti epäilevät aiheuttavan lain, säännön tai määräyksen rikkomisen tai rikkomuksen.



REMEDYGAMES.COM

© 2017 Remedy Entertainment Oyj. Kaikki oikeudet pidätetään.
Alan Wake ja Northlight ovat Remedy Entertainment Oyj:lle rekisteröityjä
tavaramerkkejä. Quantum Break on Microsoft Corporationin tavaramerkki.
Max Payne on Take-Two Interactive Softwaren tavaramerkki.