

# REMEDY



## Vuosikertomus 2017

REMEDY ENTERTAINMENT OYJ

# Vuosikertomus 2017

<b>Toimitusjohtajan katsaus.....</b>	<b>3</b>
<b>Avainluvut.....</b>	<b>5</b>
<b>Pelimarkkinakatsaus.....</b>	<b>6</b>
<b>Strategia .....</b>	<b>8</b>
<b>Liiketoiminta.....</b>	<b>10</b>
<i>Tulevaisuuden näkymät.....</i>	<i>11</i>
<i>Taloudelliset tavoitteet.....</i>	<i>11</i>
<i>Projektit.....</i>	<i>12</i>
<b>Henkilöstö.....</b>	<b>14</b>
<b>Osakkeet ja osakkeenomistajat .....</b>	<b>16</b>
<b>Tietoa sijoittajille ja osakkeenomistajille .....</b>	<b>17</b>
<i>Taloudellinen tiedottaminen vuonna 2018 .....</i>	<i>17</i>
<i>Sijoittajasuhteet .....</i>	<i>17</i>
<i>Analyttikot.....</i>	<i>18</i>
<b>Hallinnointi .....</b>	<b>18</b>
<i>Yhtiökokous.....</i>	<i>18</i>
<i>Hallitus.....</i>	<i>21</i>
<i>Toimitusjohtaja ja johtoryhmä.....</i>	<i>21</i>
<i>Palkitseminen .....</i>	<i>22</i>
<i>Riskienhallinta.....</i>	<i>23</i>
<i>Hyväksytty neuvonantaja.....</i>	<i>23</i>
<i>Sisäpiirihallinto .....</i>	<i>24</i>

## TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

---

”Vuonna 2017 olemme määrätietoisesti kehittäneet Remedyä eteenpäin mahdollistaaksemme kasvun tulevaisuudessa. Tärkeä askel tätä tavoitetta kohti oli listautumisemme First North Finland -markkinapaikalle ja menestyksessä listautumisanti, jonka myötä saimme yli 4700 uutta sijoittajaa. Kiitos kaikille antiin osallistuneille ja tervetuloa Remedyn omistajiksi!

Listautumisemme yhteydessä esitelty strategiamme on säilynyt ennallaan. Kehitämme markkinoilla erottuvia pelejä ja pelisarjoja, toimimme moniprojektimallilla ja vahvistamme asemaamme pelituotannon arvoketjussa. Tätä kaikkea tukevat vuonna 2017 aloitetut ja tehdyt kehitystoimenpiteet, joita viemme määrätietoisesti eteenpäin myös tulevaisuudessa.



**Tero Virtala, toimitusjohtaja  
Remedy Entertainment Oyj**

Vuonna 2017 Remedyn liikevaihto kasvoi 4,6 % vuoteen 2016 verrattuna, kun taas liikevoitto laski 49,2 % First North -listautumiseen liittyvien kertaluonteisten kulujen ja suunnitelmiamme mukaisen kasvupanostusten rasittaessa tulosta. Kasvupanostukset ja pelien kehitysvaiheet huomioiden yhtiön liikevaihto ja liikevoitto olivat odotustemme mukaiset.

Remedyn molemmat peliprojektit ovat tuotantovaiheessa. Smilegate Entertainment Ltd:lle toteuttavan *CrossFire 2* yksinpelikampanjan kehittäminen on edistynyt hyvin ja jatkuu edelleen vuonna 2018. Koodinimellä P7 kulkevaan peliprojektiin liittyen teimme toukokuussa sopimuksen 505 Games S.p.A:n kanssa pelin kehittämisestä konsoli- ja tietokonealustoille. P7 on Remedyn omistama ja osin itse rahoittama peli- ja pelibrändi, joka on tarkoitus julkaista vuoden 2019 aikana. Kahden käynnissä olevan peliprojektin lisäksi aloitimme loppuvuodesta esivalmistelut kolmannen



samanaikaisen peliprojektin käynnistämiseksi vuonna 2018. Kehitimme merkittävästi eteenpäin pelejä palvelevaa Northlight-teknologiaa ja vahvistimme entisestään sen kehitystiimiä. Edistimme myös organisaatioamme tukitoimintojen osalta ja kehitimme työtapojamme.

Osaava ja motivoitunut henkilöstömme on merkittävin syy hyvälle kehityksellemme. Jatkamme toimintatapojemme jalostamista, jotta pystyisimme entistä paremmin tukemaan ja kehittämään sekä ihmisiämme että tiimityötämme. Myös hyvin toimivalla rekrytoinnilla on ollut tärkeä rooli kasvustrategiamme toteuttamisessa. Tässä luonnollisesti auttaa se, että peliprojektimme ja Remedy työnantajana kiinnostavat sekä suomalaisia että ulkomaisia pelialan ammattilaisia. Henkilöstömäärämme tulee jatkamaan kasvamistaan. Tämän seurauksena nykyisten toimitilojemme rajat tulevat vastaan, joten muutamme tarpeitamme varten remontoituun uuteen toimistoon vuoden 2018 aikana.

Kasvunostoksemme jatkuvat myös vuonna 2018. Vahvistamme pelejä tukevaa osaamista ja toimintatapoja, rekrytoimme, tuemme ja kehitämme edelleen henkilöstöämme ja tiimejämme. Rakennamme eteenpäin myös kaupallista toimintaamme ja kumppanuuksia, sekä ennen kaikkea kehitämme pelejä. Tulemme yllpeänä kertomaan peleistämme lisää, kun hetki on oikea sekä meille, että kumppaneillemme.”



## AVAINLUVUT

FAS (TILINTARKASTETTU)	7-12/2017*	7-12/2016*	1-12/2017	1-12/2016
Liikevaihto, 1 000 €	8 862	8 694	17 168	16 414
Liikevaihdon kasvu, %	1,9 %	3,3 %	4,6 %	19,4 %
Liikevoitto (EBIT), 1 000 €	1 389	2 338	2 006	3 946
Liikevoitto liikevaihdesta, %	15,7 %	26,9 %	11,7 %	24,0 %
Katsauskauden tulos, 1 000 €	943	1 657	1 469	3 166
Katsauskauden tulos liikevaihdesta, %	10,6 %	19,1 %	8,6 %	19,3 %
Taseen loppusumma, 1 000 €	26 652	11 190	26 652	11 190
Nettokassa, 1 000 €	20 694	10 348	20 694	10 348
Nettovelkaantumisaste, %	-94,8 %	-137,3 %	-94,8 %	-137,3 %
Omavaraisuusaste, %	81,9 %	74,1 %	81,9 %	74,1 %
Henkilöstön lukumäärä keskimäärin kauden aikana	145	122	139	123**
Osakekohtainen tulos, €	0,078	0,150	0,122	0,287
Osakekohtainen tulos, € (huomioiden laimentuminen)	0,078	0,150	0,122	0,287
Osakkeiden lukumäärä kauden lopussa	12 072 150	11 018 000***	12 072 150	11 018 000***

\* Tilintarkastamaton.

\*\* Tilikauden keskimääräisen henkilöstömäärän laskentatapa muuttui vuodesta 2016 ja vertailukelpoinen luku on 128.

\*\*\* Huomioiden varsinaisen yhtiökokouksen 4.4.2017 päätös osakkeiden jakamisesta suhteessa 1:9.

## TUNNUSLUKUJEN LASKENTAKAAVAT

Nettokassa = Rahat ja pankkisaamiset + likvidit sijoitukset – korollinen vieras pääoma

Nettovelkaantumisaste = (Korollinen vieras pääoma – rahat ja pankkisaamiset – likvidit sijoitukset) / Oma pääoma

Omavaraisuusaste = Oma pääoma / (taseen loppusumma – saadut ennakot)

## TALOUDELLINEN KEHITYS



## PELIMARKKINAKATSAUS

---

Videopelit ovat kokoluokaltaan viihdeteollisuuden merkittävin segmentti, joka on liikevaihdossa mitattuna suurempi kuin musiikki ja elokuvat yhteensä. Pelattavien pelikokemusten lisäksi pelit tarjoavat kuluttajille myös muita tapoja kuluttaa pelejä, kuten mahdollisuuden luoda omia pelisisältöjä muille jaettavaksi. Tällöin aktiivisen pelaamisen lisäksi pelejä kulutetaan passiivisesti toisten pelaajien tuottamina videotallenteina ja live-lähettyksinä.

Vuonna 2017 kansainvälinen pelimarkkina ylitti kasvuennusteet ja 100 miljardin dollarin rajapyykin, nousten 108,9 miljardin dollarin liikevaihtoon. Markkina on kasvanut edellisen viiden vuoden aikana 56 %, ja sen ennustetaan jatkavan kasvuaan vajaan 8 % vuosivauhdilla. Länsimarkkinat ovat jatkaneet kasvuaan hieman yli 4 % vauhdilla. Maantieteellisesti merkittävin kasvu tulee Aasian alueelta, joka käsittää miltei puolet koko globaalista markkinasta. Pelkästään Kiinassa arvioidaan olevan 583 miljoonaa pelaajaa, muodostaen arviolta 30 miljardin dollarin pelimarkkinan. Tämä on suotuisaa kaikille peliyhtiöille, sillä niin länsimaiset mobiili- kuin tietokonepelit ovat kasvattaneet suosiotaan Kiinassa. Vastaavasti aasialaiset pelialan toimijat ovat kiinnostuneita omien menestysbrändien laajentamisesta länsimarkkinoille.

Pelialustojen osalta mobiilipelaaminen kasvoi nopeimmin, saavuttaen 42 % markkinaosuuden. Konsoli- ja tietokonepelaaminen puolestaan piti hallussaan yli 50 % markkinoista. PlayStation 4 vahvisti etulyöntiasemaansa konsolimarkkinoilla ylittäen 73 miljoonan myydyn laitteen rajan. Merkittävää oli myös maaliskuussa 2017 kaappoihin saapuneen Nintendo Switch -konsolin menestys, joka rikkoi vuoden aikana lukuisia myyntiennätyksiä ympäri maailmaa saavutettuaan 15 miljoonan laitekannan. Tietokonepelaajien suosimalla kauppapaikka- ja yhteisöpalvelu Steamilla on yli 125 miljoonaa aktiivista pelaajaa, joista vuonna 2017 palvelua käytti kuukausittain yli 67 miljoonaa pelaajaa. Heistä 14 miljoonaa pelaa päivittäin, mikä on huomattavaa kasvua Steamin vuonna 2015 ilmoittamasta 8,4 miljoonasta pelaajasta.

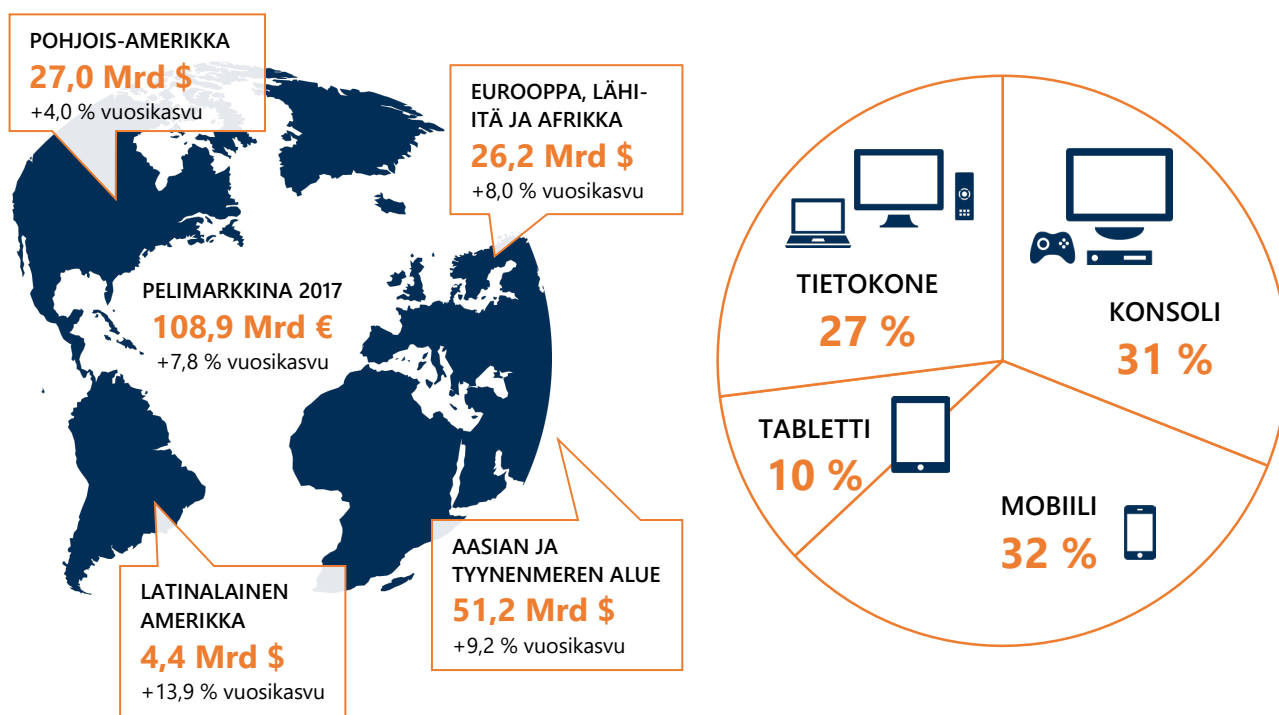
Konsoli- ja tietokonepelien voimistuva kehityssuunta on pelien kehittyminen pitkäkestoisempaan suuntaan. Lyhytkestoisten tuotteiden sijaan monet pelit ottavat askelia kohti ns. Game as a Service eli GaaS-mallia. Tällöin niiden pelitavat tukevat pitkäkestoista pelaamista, jolloin peleihin päivitetään lisää pelattavaa alkuperäisen julkaisun jälkeen. Pelejä ja pelaajia tuetaan myös muilla tavoin,

kuten erilaisilla yhteisöpalveluilla. Pelit tarjoavat pelaajille myös erilaisia lisäostojen mahdollisuuksia, jotka peliyhtiöille saattavat merkitä merkittävää osaa pelien kokonaisliikevaihdosta.

Pitkäkestoisemman pelipalvelun ylläpitäminen vaatii investointeja, mutta voi onnistuessaan olla kustannustehokkaampaa, ennustettavampaa ja kannattavampaa kuin täysin uuden pelin kehittäminen.

Pelimarkkinoiden jatkuva kasvu ja muutos synnyttävät mahdollisuuksia uusille isoille menestyksille. Samanaikaisesti myös pienemmät, erikoistuneemmat pelisegmentit kasvavat. Vaikka erityisesti konsolipelimarkkinoilla on alalle tulon kynnyks korkeaa, luo pelialan jatkuva muutos myös epäsuoraa kilpailua kuluttajien ajasta ja rahasta. Menestyvien yritysten tulee kyetä rakentamaan menestyksensä samanaikaisesti omien vahvuuksien päälle ja kehittymään hallitusti eteenpäin.

## GLOBALIN PELIMARKKINAN 2017 LIIKEVAIHTO MARKKINA-ALUEITTAIN JA PELIALUSTOITTAIN



## LÄHTEET

Game Publishers Association Publications Committee  
Newzoo Global Games Market Report 2017  
NPD Group  
Steam

# STRATEGIA

---

Remedy on pitkällä aikavälillä kannattavaa kasvua hakeva peliyhtiö. Tavoitteenamme on olla pelaajille yksi maailman arvostetuimpia ja kaupallisesti maailman menestyneimpiä yhtiöitä, joka luo pitkäkestoisia ja monitahoisia tarinallisia pelikokemuksia ja pelibrändejä.

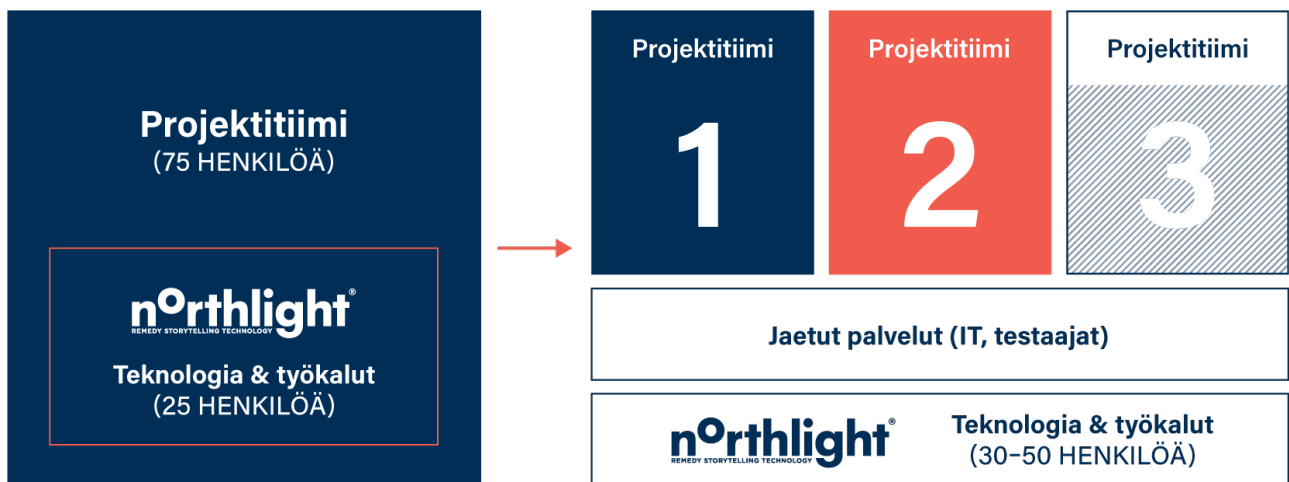
1. Luomme yhä pitkäkestoisempia pelejä, joissa yhdistyvät korkealaatuinen pelattavuus ja moniulotteiset, tarinalliset pelikokemukset. Pelimme ovat pääsääntöisesti isojen peliruutujen pelilaitteille (esim. PlayStation 4, Xbox One ja tietokoneet).
2. Luomme pelibrändejä ja pelejä tavalla, joka mahdollistaa 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 toteutettuja.
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.

Remedyn pitkä kokemus pelialalta luo edellytykset yhtiön liiketoiminta- ja tuotantomallien muutokseen ja siirtymään arvoketjussa vahvempaan asemaan. Tavoitteena on siirtyä vaiheittain 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 tasaisemman kassavirran ja suuremman hinnoitteluvapauden. Samanlaisesti pelituotantoa kehitetään kohti moniprojektimallia ja yksinoikeuspeleistä siirrytään useamman pelialustan julkaisuihin.

## SIIRTYMINEN MONIPROJEKTIMALLIIN



## ROOLI PELITUOTANNON ARVOKETJUSSA



## LIIKETOIMINTA

---

Remedyn liiketoimintamalliin liittyvä keskeinen tavoite on siirtyä arvoketjussa vahvempaan asemaan. Edellisen *Quantum Break* -pelin kuten tuotannossa olevan *CrossFire 2* -pelin yksinpelikampanjan 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 jatkamaan tämän kaltaisten hankkeiden toteuttamista sopivien pelibrändien ja kumppanien kanssa, sekä samanaikaisesti luomaan ja jatkokehittämään omia pelibrändejä. Tämä vaatii aiempaa suurempaa oman rahoituksen osuutta pelihankkeeseen, mikä lisää riskiä, mutta mahdollistaa yhtiölle aiempaa suuremman osuuden pelien myyntituotosta. Myös pelien mahdolliset jatko-osat, brändin laajempi kehittäminen ja hyödyntäminen sekä brändiin liittyvä arvonnousu ovat tällöin vahvemmin Remedyn omistuksessa.

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

Moniprojektimallilla haetaan myös skaalaetuja ja tuotannon tehostamista. Remedyn pelinkehitysmenetelmät, 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.

#### **REMEDYN ANSAINTAMALLI PERUSTUU KOLMEEN TULOVIRTAAN:**

1. Tasainen tulovirta pelin kehitysmaksuista yhtiön julkaisijakumppaneilta
2. Rojaltitulot Remedyn kehittämien ja julkaisijakumppaneiden omistamien, menestyneiden pelien tuotoista
3. Osuus myyntituloista Remedyn omistamien pelien kuluttajamyynistä

### **Tulevaisuuden näkymät**

Johtuen yksittäisten peliprojektien kehitysvaiheista sekä julkaisusopimukseen ja niiden ajoituksiin liittyvistä epävarmuustekijöistä, yhtiö ei katso tarkoituksenmukaiseksi antaa arviota vuoden 2018 liikevaihdon ja liiketuloksen kehityksestä. Vaihtelut puolivuotistulosten ja tilikausienkin välillä voivat olla merkittäviä riippuen julkaisijoiden kanssa tehtävistä sopimuksista.

### **Taloudelliset tavoitteet**

Yhtiön tavoitteena on pitkällä aikavälillä luoda kannattavaa kasvua laajentamalla tuoteportfoliotaan ja solmimalla uusia kumppanuuksia asiakkaidensa kanssa. Kasvun on tarkoitus toteutua ensisijaisesti orgaanisesti. Taloudellisesti yhtiö on vakaalla pohjalla.

Uuden strategian rakennusvaihe on käynnissä vielä vuoden 2018 ja sen mukaiset panostukset tulevat rasittamaan tulosta. Vuoden 2018 aikana yhtiöllä tulee olemaan kaksi pelihanketta tuotantovaiheessa, jossa sekä niiden aiheuttamat henkilöstökulut että ulkopuolisten palvelujen ostot ovat suurimmillaan. Toinen projekteista on koodinimellä P7 kulkeva yhtiön oma pelibrändi, jossa yhtiön oma rahoitusosuus on merkittävä. Samalla yhtiö myös aloittaa kolmannen peliprojektin, jatkaen rekrytointeja ja muita kasvustrategiaa tukevia panostuksia. Nämä kaikki tulevat rasittamaan yhtiön tulosta vuoden 2018 aikana.

Julkaisijakumppaneilta saatavien kehitysmaksujen suuruus riippuu tulevista pelihankkeista, ja muista yhteistyön ehdoista.

## Projektit

Remedyllä oli vuonna 2017 kehitystuotannossa kaksi peliä, *CrossFire 2* ja *P7*, joita rakennetaan sisäisen Northlight-tekniologiatiimin avulla. Lisäksi aloitimme vuoden lopussa esivalmistelut kolmannen peliprojektin käynnistämiseksi vuoden 2018 aikana.



### CROSSFIRE 2

Remedy on mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa korealaisen Smilegate Entertainment Ltd -pelijätin *CrossFire 2* -peliä. Kyseessä on jatko-osa maailman menestyneimpiin lukeutuvalle ensimmäiselle *CrossFire*-pelille. Sillä on 80 maassa yli 650 miljoonan rekisteröityneen käyttäjän pelaajakunta ja yhtäaikaista pelaajia yli 8 miljoonaa. *CrossFire* on myynyt miljardeja, ja se on edelläkävijä ns. free-to-play ("F2P") eli ilmaiseksi pelattavien pelien markkinoilla Aasiassa.

Remedyn vastuulla on tehdä yksinpelikampanja osaksi laajempaa kehittäillä olevaa *CrossFire 2* -peliä, jonka kehitys- ja kaupallistamissuunnitelmista vastaa Smilegate. Vuoden 2017 aikana Remedyn toimitti julkaisijalle yksinpelikampanjan sovitut välitavoitteet ajallaan, ja vastaavasti saimme välitavoitteisiin sidotut maksut ajallaan. Solmimme helmikuussa sopimuksen kehitysprojektin laajentamisesta, ja kehitystyö jatkuu edelleen vuonna 2018.

Yhteistyön ansiosta Remedy on saanut arvokasta kokemusta tietokoneille julkaistavien MMO-pelien (massive multiplayer online) eli massiivisten verkkomoninpelien toteuttamisesta. *CrossFire 2* -yksinpelikampanja on ensimmäinen ns. first person shooter eli ensimmäisen persoonan näkökulmasta toteutettu pelimme, mikä laajentaa käytössämme olevia pelimekaniikkoja.



**northlight**<sup>®</sup>  
REMEDY STORYTELLING TECHNOLOGY

## P7

Projektinimellä P7 kulkevassa pelissä Remedyn kehittämä pelityyppi ja -maailma sekä pelimekaniikat ja tarinankerronnan tavat tulevat antamaan pelaajille aiempia pelejä enemmän vapauksia tehtävien suorittamisessa ja hahmonsa kehittämisessä. Näiden avulla pystymme tarjoamaan pelaajille pidempikestoisia pelikokemuksia.

P7 siirtyi vuonna 2017 esituotantovaiheesta tuotantovaiheeseen. Lisäksi solmimme toukokuussa Digital Bros -konserniin kuuluvan 505 GAMES S.p.A. -yhtiön kanssa julkaisusopimuksen P7:n julkaisemisesta konsoli- ja tietokonepelialustoille. Pelin kehitys on edistynyt suunnitelmiamme mukaisesti ja P7 odotetaan julkaistavan vuoden 2019 aikana. P7 on Remedyn omistama ja osin itse rahoittama peli- ja pelibrändi.

## NORTHLIGHT

Remedyn pelit rakennetaan kehittämämme Northlight-tekniikan avulla. Kyseessä on pelinkehitystyökalujen, pelimoottorin ja lisensoitujen ohjelmistojen muodostama kokonaisuus. Sen 20-vuotinen historia ulottuu ensimmäisen *Max Payne* -pelin kehittämiseen, ja jokainen suuri peliprojektimme on tuonut jotain uutta Northlightiin. *Alan Wake* antoi työkaluja pelimaailman rakentamiseen ja sen valaisemiseen, kun taas *Quantum Break* teki suuren harppauksen hahmoteknologiassa ja erikoistehosteissa.

Vuonna 2017 kehitimme Northlight-tekniikkaa eteenpäin ja vahvistimme entisestään sitä kehittävää tiimiä. Erityisesti moninpeli-, tekoäly- ja animaatioteknologiat, sekä pelinkehitystyökalumme ottivat merkittäviä askeleita eteenpäin. Northlightia kehitetään yksinoikeudella Remedyn pelejä varten.



# HENKILÖSTÖ

---

Vuonna 2017 Remedy otti käyttöön uuden strategian mukaisen moniprojektimallin, jonka mukaan yritys kehittää useampaa suurta peliprojektia samanaikaisesti. Malliin siirtyminen on vaatinut muutoksia organisaatorakenteeseen ja projektien tapaan työllistää niiden eri vaiheissa. Lisäksi moniprojektimalli on tarkoittanut rekryointitarpeiden lisääntymistä.

Henkilöstömäärä kasvoi vuoden aikana 10 %, nousten 149 henkilöön. Suurin osa henkilöstöstä oli kiinnitetty joko *CrossFire 2* tai *P7*-peliprojektiin, joihin valtaosa rekrytoinneista kohdistui. Vahvistimme myös molempien peliprojektien perustana toimivaa Northlight-teknologiatiimiä. Remedyn pelinkehitystoimintaa tukivat liikkeenjohto, henkilöstö- ja taloushallinto, IT, laadunvarmistus ja markkinointi.

Erytisesti naisten osuus henkilöstössämme kasvoi kuluneen vuoden aikana, sillä uusista työntekijöistä joka viides oli nainen. Kaiken kaikkiaan henkilöstöstä 13 % oli naisia. Työntekijöiden keski-ikä oli 34 vuotta ja nykyisten työntekijöidemme keskimääräinen työsuhteen kesto neljä vuotta. 95 % henkilöstöstä oli kokoaikaisessa työsuhteessa. Vuonna 2016 aloitettua sitoutusohjelmaa jatkettiin vuonna 2017. Remedy tunnustaa pitkäaikaisia työntekijöitään viiden vuoden välein annettavilla urapalkinnoilla. Lisäksi jo pitkään käytössä ollut bonusjärjestelmää jatkokehitettiin.

Rekrytointi ja toisaalta myös työntekijöiden sitouttaminen pelialalla on vaativaa, sillä kokeneista pelinkehittäjistä on kova kysyntä. Omat haasteensa luovat Suomen maantieteellinen sijainti sekä elinkustannus- ja palkkatasot. Miltei puolet vuoden 2017 uusista työntekijöistä oli kansainvälisiä rekrytointeja, koska pelialan työvoiman saatavuus on Suomessa rajallista. Tästä johtuen myös rekrytointistrategiaa ja käytäntöjä kehitettiin vuoden 2017 aikana.

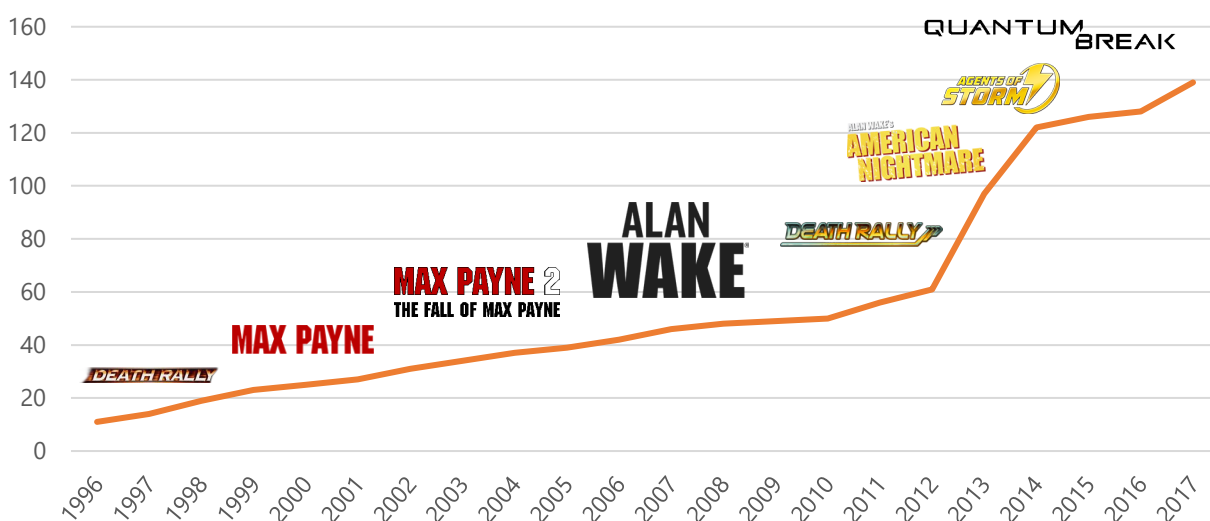
Vuoden 2017 lopussa Remedyn henkilöstöstä 61 % oli Suomen kansalaisia. Työntekijämme edustavat jopa 20:tä eri kansallisuutta, ja virallinen toimistokielemme on pitkään ollut englanti. Remedy tarjoaa Suomeen muuttaville työntekijöilleen kattavat relokaatiopalvelut. Lisäksi järjestämme heille ja heidän perheilleen yhteisiä tilaisuuksia, jotta sopeutuminen uuteen ympäristöön sujuisi mutkattomasti myös työajan ulkopuolella.

Keskityimme vuoden aikana työhyvinvointiin- ja kykyihin. Henkilökohtaisen työajan hallintaan ja työhyvinvointiin kiinnitettiin huomiota uusien järjestelmien ja palveluiden sekä tapahtumien muodossa. Esimiestyöhön on panostettu ja sitä kehitettiin kokonaisvaltaisesti ja pitkäjänteisesti, jotta työntekijöillä olisi parhaat mahdollisuudet sekä antaa että saada palautetta ja kehittää itseään. Moniprojektimallin ansiosta tarjolla on yhä monimuotoisempia urapolkua, ja jopa 30 työntekijää siirtyi uuteen tai merkittävämpään rooliin vuoden 2017 aikana.

Remedy kannustaa ja tukee työntekijöitä hankkimaan jatkokoulutusta ja osallistumaan pelialan tapahtumiin. Kokeneet tekijämme ovatkin haluttuja puhujia alan arvostetuimmissa konferensseissa. Lisäksi järjestimme ensimmäistä kertaa työntekijöillemme oman Remedy Developer's Day -seminaarin, johon kutsuimme puhujiksi asiantuntijoita muista pelistudioista. Tapahtuman tavoitteena oli inspiroida työntekijöitämme ja antaa mahdollisuus uuden oppimiseen sekä ajatusten ja kokemusten jakamiseen.

Peliprojektien vaativat rekrytoinnit kasvattivat henkilöstömäärää nykyisen toimiston ääri rajoille, joten Remedy solmi vuoden 2017 lopussa sopimuksen suurempien toimitilojen vuokraamisesta Espoon Olarinluomasta. Nykyaikaisempi ja tilaratkaisuiltaan monipuolisempi toimisto tukee strategian mukaista kasvua ja tarjoaa paremmat mahdollisuudet uuden organisaatorakenteen mukaiseen työskentelyyn. Remontoituun toimistoon on tarkoitus muuttaa vuoden 2018 aikana.

## HENKILÖSTÖMÄÄRÄN KEHITYS PELIPROJEKTIEEN MYÖTÄ



## OSAKKEET JA OSAKKEENOMISTAJAT

Kaupankäynti Remedy Entertainment Oyj:n osakkeella Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä First North -markkinapaikalla alkoi 29.5.2017 kaupankäyntitunnuksella REMEDY. Osakkeen merkintähinta listautumisannissa oli 5,65 euroa.

Tammi-joulukuu 2017	Osakkeen korkein kaupankäyntihinta, euroa	Osakkeen alin kaupankäyntihinta, euroa	Osakkeen viimeisin kaupankäyntihinta, euroa
REMEDY	7,18	5,95	6,44

	31.12.2017	31.12.2016*
Markkina-arvo, euroa	77 744 646	N/A
Osakkeenomistajia	4 184	N/A

\* Vertailukauden lukuja ei ole saatavilla, kaupankäynti yhtiön osakkeella alkoi 29.5.2017.

Yhtiöllä on yksi osakesarja. Osakkeet on liitetty arvo-osuusjärjestelmään 5.5.2017 alkaen (ISIN-koodi: FI4000251897). Yhtiöllä ei ole hallussaan omia osakkeita. Yhtiön osakemäärä 31.12.2017 oli yhteensä 12 072 150. Varsinainen yhtiökokous on päätöksellään 4.4.2017 valtuuttanut hallituksen päättämään osakeannista ja osakkeisiin oikeuttavien erityisten oikeuksien antamisesta. Valtuutuksen nojalla voidaan antaa enintään 3 500 000 osaketta. Yhtiön hallitus päätti yhtiökokouksen antaman valtuutuksen nojalla laskea liikkeeseen yhteensä enintään 2 300 000 uutta osaketta toukuussa 2017 järjestetyssä listautumisannissa. Valtuutusta on jäljellä siten, että hallitus voi laskea liikkeeseen 1 200 000 uutta osaketta.

### SUURIMMAT OSAKKEENOMISTAJAT 31.12.2017

NIMI	OSAKEMÄÄRÄ	OMISTUSOSUUS
Mäki Markus Heimo Tapio	3 447 000	28,6 %
Nordea Bank Ab (Publ), Suomen Sivuliike	2 137 239	17,7 %
Järvi Sami Antero	860 000	7,1 %
Reini Mika Olavi	567 800	4,7 %
Virtala Tero Tapani	370 000	3,1 %
Lehtinen Saku Hermann	307 600	2,5 %
Sijoitusrahasto Taaleritehdas Mikro Markka	266 075	2,2 %
Hyytiäinen Anssi Kalervo	218 306	1,8 %
Tolsa Tero Sakari Anttoni	212 000	1,8 %
Blåfield Henri Erik	131 950	1,1 %

# TIETOA SJOITTAJILLE JA OSAKKEENOMISTAJILLE

---

## Taloudellinen tiedottaminen vuonna 2018

- 26.3.2018 Varsinainen yhtiökokous  
16.8.2018 Puolivuosikatsaus kaudelta 1.1.–30.6.2018

Remedyn julkaisemat pörssi- ja lehdistötiedotteet voi tilata suoraan sähköpostiin verkkosivuiltamme [www.remedygames.com/tilaa-tiedotteita](http://www.remedygames.com/tilaa-tiedotteita)

Säännöllisesti julkistettavia taloudellisia raportteja edeltää aina hiljainen jakso, joka alkaa 30 vuorokautta ennen seuraavan taloudellisen raportin julkistamispäivää ja päättyy taloudellisen raportin julkistamiseen. Hiljaisen jakson aikana Remedy ei kommentoi yhtiön taloudellista tilannetta, markkinoita tai tulevaisuudennäkymiä. Hiljaisen jakson aikana yhtiön edustajat eivät tapaa sijoittajia, analyytikkoita tai muita markkinatoimijoita eivätkä anna haastatteluja tai ota muuten kantaa yhtiön taloudellista tilannetta tai yleisiä näkemyksiä koskeviin asioihin.

Hiljaisen jakson aikana julkistettua sisäpiiritietoa koskevien haastattelujen antamisesta päättää hallituksen puheenjohtaja tai toimitusjohtaja tapauskohtaisesti.

## Sijoittajasuhteet

Remedyn sijoittajasuhteita hoitavat yhtiön toimitusjohtaja ja sijoittajasuhdevastaava. Vuonna 2017 järjestimme listautumisen yhteydessä yhtiöesittelytilaisuuden Helsingin keskustassa. Lisäksi osallistuimme keskustelupaneeleihin ja yhtiöesittelytilaisuuksiin mm. Sijoitus Invest -tapahtumassa Helsingin messukeskuksessa.

**Tero Virtala, toimitusjohtaja**

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: [tero.virtala@remedygames.com](mailto:tero.virtala@remedygames.com)

**Lauri Haavisto, sijoittajasuhdevastaava**

Puhelin: 09 435 5040

Sähköposti: [lauri@remedygames.com](mailto:lauri@remedygames.com)

Yleiset kysymykset: [ir@remedygames.com](mailto:ir@remedygames.com)

## Analyytikot

Remedyn tietojen mukaan seuraavat analyytikot ja pankkiiriliikkeet seuraavat yhtiötä sijoituskohteena. Remedy ei vastaa heidän arvioistaan eikä suosituksistaan.

### INDERES OY

**Mikael Rautanen**

+358 50 346 0321

[mikael.rautanen@inderes.fi](mailto:mikael.rautanen@inderes.fi)

**Atte Riikola**

+358 44 593 4500

[atte.riikola@inderes.fi](mailto:atte.riikola@inderes.fi)

## HALLINNOINTI

---

Remedy Entertainment Oyj ("Remedy" tai "yhtiö") on suomalainen julkinen osakeyhtiö, joka noudattaa päätöksenteossaan ja hallinnoinnissaan Suomen lainsäädäntöä, yhtiön yhtiöjärjestystä, Nasdaq Helsinki Oy:n First North Finland -markkinapaikkaa koskevia sääntöjä ja määräyksiä sekä yhtiön hallituksen määrittelemiä hallinnointiperiaatteita.

Yhtiön hakiessa osakkeidensa listausta First North -markkinapaikalle se ei noudata arvopaperimarkkinayhdistyksen antamaa, 1.1.2016 voimaan tullutta Suomen listayhtiöiden hallinnointikoodia (Corporate Governance 2015), jota sovelletaan Helsingin Pörssin pörssilistalle listattuihin yhtiöihin ("Hallinnointikoodi"). Hallinnointikoodin noudattamisen ei ole nähty yhtiön johdon arvion mukaan olevan tässä vaiheessa yhtiön kokoon ja liiketoiminnan laajuuteen nähden perusteltua.

Remedy noudattaa tilinpäätöksen ja puolivuotiskatsausten laadinnassa suomalaista tilinpäätöskäytäntöä (Finnish Accounting Standards, FAS), joka perustuu Suomen kirjanpitolakiin ja -asetukseen sekä kirjanpitolautakunnan ohjeisiin ja lausuntoihin, sekä First North Finland -markkinapaikkaa koskevia sääntöjä.

## Yhtiökokous

Yhtiökokous on Remedyn ylin päätöksentekoeelin ja osakkeenomistajat osallistuvat Remedyn hallintoon ja johtamiseen yhtiökokouksissa tehtävien päätöksiensä kautta. Yleensä yhtiökokouksen kutsuu koolle hallitus. Lisäksi yhtiökokous on osakeyhtiölain mukaan pidettävä, mikäli yhtiön tilintarkastaja



tai osakkeenomistajat, jotka edustavat vähintään yhtä kymmenesosaa kaikista osakkeista, kirjallisesti vaativat yhtiökokouksen koollekutsumista tietyn asian käsittelemistä varten.

Yhtiön yhtiöjärjestyksen mukaan varsinainen yhtiökokous on pidettävä vuosittain hallituksen määräämänä päivänä kuuden kuukauden kuluessa tilikauden päättymisestä lukien. Varsinaisessa yhtiökokouksessa on esitettävä tilinpäätös, joka käsittää tuloslaskelman, taseen ja toimintakertomuksen, ja tilintarkastuskertomus.

Yhtiökokous päättää sille osakeyhtiölain mukaan kuuluvista tehtävistä, kuten tilinpäätöksen vahvistamisesta, voitonjaosta sekä vastuuvapauden myöntämisestä hallituksen jäsenille ja toimitusjohtajalle. Yhtiökokous valitsee myös hallituksen jäsenet ja tilintarkastajat sekä päättää heille maksettavista palkkioista.

### **KUTSU YHTIÖKOKOUKSEEN**

Yhtiön yhtiöjärjestyksen mukaan kutsu yhtiökokoukseen on julkaistava yhtiön internet-sivuilla aikaisintaan kolme (3) kuukautta ja viimeistään kolme (3) viikkoa ennen yhtiökokousta, kuitenkin aina vähintään yhdeksän (9) päivää ennen yhtiökokouksen täsmäytyspäivää. Yhtiön yhtiöjärjestyksen mukaan osakkeenomistajan on, halutessaan osallistua yhtiökokoukseen, ilmoittauduttava ennakoita kokouskutsussa mainitulla tavalla ja viimeistään kutsussa mainittuna päivänä, joka voi olla aikaisintaan kymmenen (10) päivää ennen kokouspäivää.

### **OSALLISTUMINEN YHTIÖKOKOUKSEEN**

Oikeus osallistua yhtiökokoukseen on osakkeenomistajalla, joka on viimeistään kahdeksan arkipäivää ennen yhtiökokousta (yhtiökokouksen täsmäytyspäivä) merkitty Euroclear Finlandin ylläpitämään yhtiön osakasluetteloon ja joka on ilmoittautunut yhtiökokoukseen viimeistään yhtiökokouskutsussa mainittuna päivänä, tai hallintarekisteröidyllä osakkeenomistajalla, joka on merkitty tilapäisesti yhtiön osakasluetteloon yhtiökokoukseen osallistumista varten.

### **ÄÄNIOIKEUS**

Osakkeenomistaja saa osallistua yhtiökokoukseen ja käyttää siellä äänioikeuttaan joko henkilökohtaisesti tai valtuuttamansa asiamiehen välityksellä. Kukin Remedyn osake oikeuttaa yhteen ääneen.

Jos hallintarekisteröityjen osakkeiden omistaja haluaa osallistua yhtiökokoukseen ja käyttää äänioikeuttaan, hänen tulee rekisteröidä osakkeet tilapäisesti omiin nimiinsä Euroclear Finlandin ylläpitämään yhtiön osakasluetteloon. Tilapäistä merkintää koskeva ilmoitus on tehtävä viimeistään yhtiökokouskutsussa ilmoitettuna ajankohtana, jonka on oltava yhtiökokouksen täsmäytyspäivän jälkeen. Hallintarekisteröidyn osakkeenomistajan katsotaan ilmoittautuneen yhtiökokoukseen osallistumista varten, jos hänet on ilmoitettu tilapäisesti merkittäväksi osakasluetteloon. Yhtiökokouksen päätösvaltaisuuden edellytykseksi ei ole osakeyhtiölaissa tai yhtiön yhtiöjärjestyksessä asetettu tiettyä osallistujamäärää.

## **VARSINAINEN YHTIÖKOKOUS 2017**

Yhtiön varsinainen yhtiökokous pidettiin 4.4.2017 Espoossa. Yhtiön varsinainen yhtiökokous päätti varsinaiselle yhtiökokoukselle kuuluvat asiat, ja

- vahvisti tuloslaskelman ja taseen 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta,
- päätti osingonjaosta siten, että 31.12.2016 päättyneeltä tilikaudelta jaetaan yhteensä 599 924,70 euroa ulkona oleville osakkeille eli 0,067 euroa per osake (huomioiden varsinaisen yhtiökokouksen 4.4.2017 päätös osakkeiden jakamisesta suhteessa 1:9)

Lisäksi varsinainen yhtiökokous päätti mm. muuttaa yhtiöjärjystä sekä valtuuttaa hallituksen päättämään

- Osakkeiden hakemisesta kaupankäynnin kohteeksi First North Finland -markkinapaikalla sekä siihen liittyvistä asioista;
- Osakeanneista tai optio-oikeuksien tai muiden erityisten oikeuksien antamisesta siten, että annettavien osakkeiden määrä on enintään 3 500 000 (huomioiden varsinaisen yhtiökokouksen 4.4.2017 päätös osakkeiden jakamisesta suhteessa 1:9); ja
- Yhtiön omien osakkeiden suunnatusta hankkimisesta siten, että hankittavien osakkeiden määrä on enintään 500 000 (huomioiden varsinaisen yhtiökokouksen 4.4.2017 päätös osakkeiden jakamisesta suhteessa 1:9).

Yhtiön varsinainen yhtiökokous päätti lisäksi korottaa osakepääomaa 80 000 euroon rahastokorotuksella Yhtiön julkiseksi osakeyhtiöksi muuttumisen yhteydessä.

## Hallitus

Hallituksella on yleinen vastuu Remedyn hallinnosta ja toiminnan asianmukaisesta järjestämisestä. Hallitus on vahvistanut itselleen kirjallisen työjärjestyksen, jossa määritellään hallituksen käsiteltäväksi kuuluvat asiat. Hallitus vahvistaa yhtiön strategiaa, organisaatiota, kirjanpitoa ja varainhoidon valvontaa koskevat periaatteet sekä nimittää yhtiön toimitusjohtajan. Yhtiön hallitukseen kuuluu yhtiöjärjestyksen mukaan vähintään kolme ja enintään kuusi varsinaista jäsentä. Lisäksi hallitukseen voidaan valita yhdestä kuuteen varajäsentä.

Hallituksen jäsenten toimikausi päättyy valintaa ensiksi seuraavan varsinaisen yhtiökokouksen päättyessä. Hallitus valitsee keskuudestaan puheenjohtajan.

### HALLITUS 2017



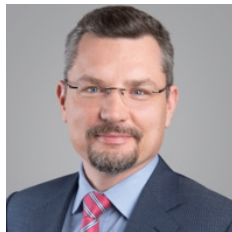
**Markus Mäki**

Puheenjohtaja vuodesta 1998 alkaen



**Christian Fredrikson**

Hallituksessa vuodesta 2013 alkaen



**Henri Österlund**

Hallituksessa huhtikuusta 2017 alkaen



**Jussi Laakkonen**

Hallituksessa huhtikuusta 2017 alkaen



**Ossi Pohjola**

Hallituksessa huhtikuusta 2016 alkaen

Remedyn 4.4.2017 kokoontunut yhtiökokous valitsi Remedyn hallitukseen uusina jäseninä Jussi Laakkosen ja Henri Österlundin.

## Toimitusjohtaja ja johtoryhmä

Yhtiön toimitusjohtajan valitsee hallitus. Toimitusjohtaja johtaa ja kehittää yhtiön liiketoimintaa ja vastaa operatiivisesta hallinnosta hallituksen antamien ohjeiden mukaisesti. Hän esittelee ja raportoi hallitukselle. Toimitusjohtaja hoitaa yhtiön juoksevaa hallintoa osakeyhtiölain ja hallituksen antamien määräysten mukaisesti, ja vastaa siitä, että yhtiön kirjanpito on lain mukainen ja varainhoito luotettavalla tavalla järjestetty. Johtoryhmä avustaa toimitusjohtajaa mm. strategian, toimintaperiaatteiden ja muiden liiketoimintojen ja yhtiön yhteisten asioiden valmistelussa.

## JOHTORYHMÄ 2017



**Tero Virtala**

Toimitusjohtaja

Remedyllä vuodesta 2016



**Markus Mäki**

Tuotanto- ja

teknologiajohtaja

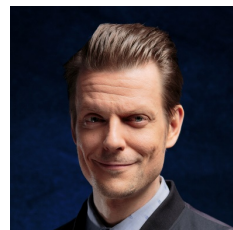
Remedyn perustaja



**Mika Reini**

Talousjohtaja

Remedyllä 1998–2018



**Sami Järvi**

Luova johtaja

Remedyllä vuodesta 1996

## Palkitseminen

### HALLITUS

Yhtiöjärjestyksen mukaisesti yhtiön hallituksen jäsenten palkkioista päättävät osakkeenomistajat varsinaisessa yhtiökokouksessa. Remedy Entertainment Oyj:n 4.4.2017 kokoontunut varsinainen yhtiökokous päätti yhtiön hallituksen jäsenten palkkiosta seuraavasti:

- Hallituksen jäsenille maksetaan palkkiona 2.000 euroa kuukaudessa ja puheenjohtajalle 3.000 euroa kuukaudessa.

### TOIMITUSJOHTAJA JA MUU JOHTORYHMÄ

Yhtiön hallitus nimittää toimitusjohtajan ja päättää toimitusjohtajalle maksettavasta palkkiosta ja toimitusjohtajasopimuksen muista ehdoista. Toimitusjohtaja valitaan tehtävänsä toistaiseksi.

### OSAKEPOHJAISET KANNUSTINOHJELMAT

Yhtiöllä oli vuonna 2014 hyväksytty yhtiön avainhenkilöille suunnattu osakeperusteinen optio-oikeuksien toteutettu kannustinohjelma. Yhtiön uusien tai hallussa olevien osakkeiden merkintään oikeuttavia optio-oikeuksia annettiin nimetyille avainhenkilöille yhteensä 852 300 kappaletta. Optio-oikeuksilla merkittävien osakkeiden merkintäaika oli 1.6.2014–31.12.2017 ja osakkeen osakekohtainen merkintähinta oli 0,50 euroa. Mahdollisilla osingonjaoilla ei ollut vaikutusta merkintähintaan. Katsauskauden aikana optio-oikeuksilla merkittiin yhteensä 818 050 yhtiön uutta osaketta, minkä jälkeen avainhenkilöillä olevia optio-oikeuksia jäi vielä käyttämättä 800 kappaletta. Uudet osakkeet

haettiin kaupankäynnin kohteeksi Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämällä Nasdaq First North -markkinapaikalla. Optio-ohjelma päättyi päivämäärällä 31.12.2017, minkä jälkeen sen nojalla myönnettyillä optio-oikeuksilla ei voi enää merkitä osakkeita.

## Riskienhallinta

Remedy Entertainment Oyj:n hallitus vastaa siitä, että yhtiön riskienhallinta on asianmukaisesti ja tehokkaasti järjestetty. Remedyn riskienhallinnan tavoitteena on tunnistaa, arvioida ja hallita yhtiön strategiset, toiminnalliset, rahoitukselliset ja perinteiset vahinkoriskit. Yhtiö ottaa toiminnassaan riskejä, jotka liittyvät sen strategiaan ja tavoitteiden toteuttamiseen. Riskienhallinnalla pyritään näiden riskialueiden ennakoivaan ja kokonaisvaltaiseen hallintaan.

Yhtiö raportoi merkittävimmistä riskeistä tilinpäätöksissään ja puolivuositarkastuksissaan. Kyky kantaa riskejä ja hallita niitä tehokkaasti on liiketoiminnan menestyksen ja omistaja-arvon luomisen kannalta keskeisessä asemassa. Remedyn liiketoimintaan ja toimintaympäristöön liittyviä riskejä on esitetty First North -listautumisen yhteydessä 11.5.2017 julkaistussa esitteessä.

Riskejä arvioidaan yhtiön hallituksessa säännöllisesti. Hallitus käy vuosittain tilinpäätöksen käsittelyn yhteydessä läpi yhtiön toimintaan vaikuttavat olennaiset riskit ja niiden mahdolliset vaikutukset sekä päättää linjauksista riskeihin suhtautumisen osalta. Toimenpiteiden riittävyttä ja vaikuttavuutta arvioidaan osana liiketoiminnan seuranta. Tarvittaessa ryhdytään korjaaviin toimenpiteisiin.

## Hyväksytty neuvonantaja

Remedy Entertainment Oyj:n hyväksyttynä neuvonantajana toimii Alexander Corporate Finance Oy ([www.alexander.fi/acf](http://www.alexander.fi/acf)). Yhtiön hyväksytty neuvonantaja varmistaa, että yhtiö täyttää Nasdaq Helsinki Oy:n ylläpitämän First North Finland -markkinapaikan vaatimukset ja kulloinkin voimassa olevat velvoitteet.



## Sisäpiirihallinto

Remedy Entertainment Oyj noudattaa sisäpiiriasioissa Suomen lainsäädäntöä sekä Euroopan Parlamentin ja Neuvoston asetusta N:o 596/2014 markkinoiden väärinkäytöstä ("MAR") ja niitä täydentäviä asetuksia ja määräyksiä sekä Nasdaq Helsinki Oy:n ("Helsingin Pörssi") sisäpiiriohjetta. Lisäksi yhtiöllä on sen hallituksen vahvistama yhtiön oma sisäpiiriohje.

Yhtiö ei ylläpidä julkista sisäpiirirekisteriä markkinoiden väärinkäyttöasetuksen ((EU) N:o 596/2014, "MAR") voimaantulon myötä 3.7.2016.

### SISÄPIIRILÄISET JA SISÄPIIRILUETTELO

Yhtiöllä on velvollisuus laatia ja ylläpitää luetteloa kaikista henkilöistä, joilla on pääsy sisäpiirintietoon ja jotka työskentelevät yhtiölle työsopimuksen perusteella tai muuten suorittavat tehtäviä, joiden kautta heillä on pääsy sisäpiirintietoon (kuten neuvonantajista, kirjanpitäjistä tai luottoluokituslaitoksista).

MAR ei erottele pysyviä sisäpiiriläisiä ja hankekohtaisia sisäpiiriläisiä. Erillisen pysyviä sisäpiiriläisiä koskevan luettelon ylläpitäminen on yhtiön päätettävissä. Yhtiö on päättänyt perustaa pysyviä sisäpiiriläisiä koskevan luettelon. Siten yhtiön sisäpiiriläiset voidaan jakaa kahteen ryhmään, pysyvät sisäpiiriläiset ja hankekohtaiset sisäpiiriläiset.

Yhtiön pysyviä sisäpiiriläisiä ovat:

- Yhtiön hallituksen varsinaiset sekä varajäsenet;
- toimitusjohtaja, sekä
- johtoryhmän jäsenet

Hankekohtaisia sisäpiiriläisiä ovat henkilöt, joilla on pääsy yksilöityä hanketta koskevaan sisäpiirintietoon.

### SULJETTU IKKUNA

Yhtiön pysyvät sisäpiiriläiset eivät saa käydä kauppaa tai toteuttaa omaan tai kolmannen osapuolen lukuun suoraan tai välillisesti yhtiön rahoitusvälineisiin liittyviä liiketoimia ajanjaksona, joka alkaa 30

päivää ennen kunkin tilinpäätöstiedotteen ja puolivuosisikatsauksen julkistamista ja päättyy tilinpäätöksen tai puolivuosisikatsauksen julkistamiseen (suljettu ikkuna).

## **JOHDON LIIKETOIMET**

MAR velvoittaa yhtiön johtohenkilöitä, joita ovat yhtiön pysyvät sisäpiiriläiset, ja heidän lähipiiriin kuuluvia ilmoittamaan yhtiölle ja Finanssivalvonnalle yhtiön rahoitusvälineillä tekemänsä liiketoimet. Myös johtohenkilöiden lähipiiriin kuuluvilla henkilöillä on siten itsenäinen velvollisuus ilmoittaa liiketoimet yhtiölle ja Finanssivalvonnalle. Yhtiö on laatinut luettelon kaikista johtotehtävissä toimivista henkilöistä sekä heidän lähipiiriin kuuluvista henkilöistä.

Remedy julkaisee edellä tarkoitetut liiketoimet yhtiötiedotteella viimeistään kolmen (3) työpäivän kuluessa liiketoimesta.