

ÅRSRAPPORT 2007



DEADLINE GAMES A/S



Kort om Deadline Games

Deadline Games udvikler højkvalitets computer- og videospil til spilkonsoller som Nintendo Wii & DS, Sony Playstation 3 & PSP, Microsoft Xbox 360 og til PC. Udgangspunktet er selskabets kernekompetencer inden for udvikling af originale spilkoncepter samt strukturering, styring og koordinering af udviklingsprocesser i tæt samarbejde med Deadline Games' outsourcingpartnere i ind- og udland. Hovedparten af Deadline Games' produkter er baseret på den unikke og egenudviklede "Kapow Multi Engine"-teknologi.

Medarbejderne er Deadline Games' vigtigste ressource, og der rekrutteres medarbejdere fra hele verden. Selskabet havde ved udgangen af 2007 76 medarbejdere fordelt på 8 forskellige nationaliteter. I tillæg hertil beskæftiges et antal medarbejdere hos udvalgte outsourcingpartnere. Deadline Games har således opbygget et internationalt innovativt miljø, hvilket er afgørende i den globale spilbranche.

Deadline Games' mål er at skabe værdi for sine aktionærer. Det skal langsigtet opnås via positive finansielle resultater, et godt brancheomdømme, hvor virksomhedens spilprojekter leveres til tiden, til prisen og i den forventede kvalitet, via opbygning af værdiskabende IP-rettigheder samt udvikling af førsteklases produkter med stort internationalt salgspotentiale.

Deadline Games' hovedkontor er beliggende centralt i København, og selskabets aktier er optaget til handel på First North.

Indhold

| | |
|--------------------------------|----|
| Hovedpunkter..... | 3 |
| Hoved- og nøgletal..... | 4 |
| Ledelsens beretning..... | 5 |
| Deadline Games' strategi..... | 10 |
| Viden og kompetencer | 11 |
| Aktionærforhold..... | 13 |
| Risikoforhold | 15 |
| Corporate governance | 18 |
| Bestyrelse og ledelse | 21 |
| Regnskabsberetning | 22 |
| Ledelsens påtegning | 24 |
| Revisionens påtegning..... | 25 |
| Anvendt regnskabspraksis | 26 |
| Resultatopgørelse | 28 |
| Balance | 29 |
| Egenkapitalopgørelse | 31 |
| Pengestrømsopgørelse..... | 32 |
| Noter | 33 |



Hovedpunkter

- Deadline Games etablerede i starten af 2007 et advisory board med internationalt anerkendte spilproducere. Advisory board'et fungerer som rådgivere for Deadline Games og støtte realiseringen af virksomhedens mål om at blive en førende nordisk spiludvikler med international succes.
- Deadline Games fortsatte gennem hele 2007 udviklingen af de to egenudviklede spilprojekter, "Escobar" og "Projekt SF". "Projekt SF" blev i starten af 2008 endeligt navngivet "Faith and a 45" og blev præsenteret med megen opmærksomhed internationalt.
- Med den meget positive modtagelse af Nintendos Wii konsol vurderes markedsbetingelserne for udvikling af nye spil til netop den platform at være gode.
- Deadline Games gennemførte i første halvår af 2007 en rettet emission, der gav selskabet et nettoprovenu på ca. 44 mio. kr. i ny kapital. Provenuet blev som forudsat anvendt til den videre udvikling af de to egenudviklede spilprojekter "Escobar" og "Faith and a 45", til opbygning af en pipeline med yderligere spilprojekter samt til en opgradering af selskabets egenudviklede "Kapow Multi Engine"-teknologi.
- Deadline Games opnåede i 2007 licens som godkendt udvikler til samtlige næste-generations spil-platforme, herunder Nintendos Wii, Microsofts Xbox 360 og Sonys Playstation 3.
- Deadline Games indgik aftale med spiludgiveren EIDOS om udvikling af ti nye spil over de næste tre år. Spillene er baseret på kendte tegneseriefikurer fra filmstudiet Hanna-Barbera, som bl.a. står bag Tom & Jerry. EIDOS har indgået en licensaftale med Warner Brothers om disse rettigheder.
- Deadline Games indgik i 2007 en samarbejdsaftale med den anerkendte spiludvikler GameBrains i Malaysia med henblik på en udvidelse af produktionskapaciteten.
- Deadline Games indgik ultimo 2007 en produktionsaftale med Warner Brothers omkring udviklingen af yderligere et spil.
- Årets resultat før skat blev på minus 15,5 mio. kr., hvilket er på niveau med de senest udmeldte forventninger. Egenkapitalen udgjorde 49,9 mio. kr. ved året udgang.
- I 2008 forventes et resultat før skat i niveauet minus 5 mio. kr., baseret på aktuelle spil i produktion samt på pipelinen af egenudviklede projekter og produktion for fremmed regning. Der forventes et positivt resultat i 2009.
- På længere sigt forventes det, at væksten vil blive understøttet af opkøb samt yderligere outsourcing af produktion til udenlandske partnere.



Hoved- og nøgletal

| DKK '000 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 |
|-----------------------------------|---------|---------|---------|----------|----------|
| Resultatopgørelse | | | | | |
| Nettoomsætning | 22.426 | 19.665 | 30.738 | 18.150 | 25.629 |
| Resultat af primær drift | 760 | (4.830) | 932 | (11.563) | (15.266) |
| Finansielle poster, netto | (317) | (354) | (215) | (17) | (221) |
| Resultat før skat | 443 | (5.184) | 717 | (11.580) | (15.487) |
| Årets resultat | 250 | (3.643) | 320 | (8.354) | (12.218) |
| Balance | | | | | |
| Balancesum | 11.764 | 8.083 | 30.226 | 25.773 | 56.093 |
| Egenkapital | 5.078 | 1.435 | 24.612 | 17.375 | 49.937 |
| Pengestrømme | | | | | |
| Driftsaktivitet | 178 | (710) | 2.547 | (7.947) | (17.168) |
| Investeringsaktivitet | (2.953) | (661) | (4.404) | (13.494) | (21.121) |
| Finansieringsaktivitet | 3.269 | 848 | 19.685 | 4.074 | 41.858 |
| Medarbejdere | | | | | |
| Gennemsnitligt antal medarbejdere | 28 | 44 | 49 | 59 | 69 |
| Nøgletal *) | | | | | |
| Egenkapitalandel, % | 43,2 | 17,8 | 81,4 | 67,4 | 89,0 |
| Forrentning af egenkapital, % | 10,5 | (111,9) | 2,5 | (39,8) | (36,3) |
| Resultat pr. aktie, kr. | 0,4 | (4,9) | 0,4 | (8,8) | (1,0) |
| Indre værdi pr. aktie, kr. | 6,9 | 1,9 | 26,4 | 18,1 | 4,2 |

*) Nøgletal er udarbejdet i overensstemmelse med Den Danske Finansanalytikerforenings "Anbefalinger & Nøgletal 2005"



Ledelsens beretning

Deadline Games har i de seneste år styrket sin position inden for spilbranchen og er godt positioneret til at få andel i den forventede vækst inden for denne branche. Med henblik på at styrke selskabets position yderligere, og dermed skabe mulighed for øget vækst og værdiskabelse, blev der i 2006 truffet beslutning om at udvide antallet af spilprojekter og samtidig at anvende mere selvfinansiering frem for den traditionelle finansierings- og udviklingsform i branchen. Ifølge den finansierer spilforlagene en stor del af udviklingen mod til gengæld at besidde de immaterielle rettigheder til spilkoncepterne. Den model har Deadline Games søgt erstattet med en model, hvor selskabet egenfinansierer en større del af udviklingen mod til gengæld at have mulighed for at fastholde de immaterielle rettigheder til spillene. Modellen giver mulighed for en større fremtidig indtjening, men medfører samtidig et større kapitalbehov. Der blev i februar 2007 gennemført en rettet emission med et nettoprovenu på ca. 44 mio. kr., og kapitalforhøjelsen skabte grundlaget for at kunne gennemføre den fastlagte strategi.

Der blev i 2007 investeret i videreudvikling af selskabets teknologi-plattform, "Kapow Multi Engine", således at det er muligt for Deadline Games at udvikle spil til de nye næstgenerations-spilkonsoller, Playstation 3 og Xbox 360. Samtidig blev udviklingen af de to nye næstgenerations-spilkoncepter – "Escobar" og "Faith and a 45", fortsat.

Det egenudviklede og selvfinansierede spil, "Faith and a 45" som udvikles til Xbox 360, Playstation 3 og PC, blev i 2007 som planlagt klar til præsentation og kommercielle drøftelser med spilforlag og finansielle samarbejdspartnere. "Faith and a 45" er således med succes bragt til Vertical Slice-niveau. Præsentationerne og den efterfølgende lancering af trailer og markedsundersøgelser på internettet og på branchekonferencer, har givet meget lovende respons. Der er løbende kommercielle drøftelser med potentielle spilforlag, Spillet's hovedmarkeder forventes at være Nordamerika og Europa. Forventet produktionsstart på projektet er tredje kvartal 2008.

Det andet egenudviklede spilkoncept "Escobar", til samme spilplatforme og markeder bliver udviklet i samarbejde med Hollywood filmproducenten Donald

Kushner. Aktiviteten inden for dette projekt er ned-droslet, idet udgivelsesplanerne for filmen fortsat ikke ligger fast. Ressourcerne allokeret til projekt "Escobar" er flyttet til udviklingen af andre projekter, som bl.a. udvikles med samarbejdspartnere, samt en række nye egenudviklede initiativer. Det fortsatte arbejde med projekt "Escobar" forventes udelukkende at omfatte vedligeholdelse af spilkonceptet indtil udgivelsesplanerne for filmen er fastlagt.

Deadline Games indgik i december måned 2007 en aftale med spiludgiveren Warner Brothers Games om udvikling af et nyt computerspil til næste generations konsoller. Warner Brothers Games er en afdeling i en af verdens største media selskaber, Time Warner Inc. Projektet vil beskæftige et hold af over 20 medarbejdere på selskabets kontor i København. Af hensyn til samarbejdspartneren kan vi ikke oplyse yderligere om projektet, men det vurderes, at det har potentiale til at åbne muligheder for fremtidig indtjening på nye områder for selskabet.

Deadline Games indgik i august måned 2007 en aftale med spiludgiveren EIDOS om udvikling af ti nye computerspil. Den tre-årige aftale omfatter ti nye spil med tegnefilmfigurer fra Hanna-Barbera studiet. Udviklingen har forløbet efter planen i 2007. EIDOS har siden november 2007 været påvirket af omstruktureringer i forbindelse med ledelsesændringer og negative resultater. I den forbindelse er der i januar 2008 opstået uoverensstemmelser mellem EIDOS og Deadline Games omkring afregningen af den senest forfaldne milepælsbetaling. Ved regnskabs aflæg-gelse er udeståendet fortsat genstand for drøftelser mellem parterne og så længe de pågår, er produktionsarbejdet stoppet. Udviklingen af Warner Brothers-titlerne har skabt øget interesse fra forlag og fungerer som forløber for lignende projekter.

Deadline Games har etableret et samarbejde med virksomheden Kynogon om at anvende deres software "Kynapse" til opbygning af avanceret kunstig intelligens i Deadline Games' spil. Kynogon er valgt efter en evaluering af en række produkter, hvor Kynapse var klart stærkest, hvad angår både teknologi og brugervenlighed, samt i deres fokusering på at udnytte potentialet i Xbox 360 og Playstation 3 til at skabe en uovertruffen kunstig intelligens. Deadline Games har gennemført en tæt integration af Kynapse i selskabets "Kapow Multi Engine"-teknologi, og Kynapse



er nu en etableret del teknologiplatformen. Deadline Games stærke evne til at skabe miljøer og karakterer, der er troværdige og udfordrende, er blevet yderligere styrket med integrationen af Kynapse i "Kapow Multi Engine"-teknologien.

Markedsforhold

Microsofts lancering af Xbox 360 i september 2005 var startskuddet til introduktionen af den næste generation af spilkonsoller. Sonys lancering af deres næstgenerations spilkonsol, PlayStation 3, blev udskudt med mere end et år i forhold til den oprindelige forventning, og det påvirkede markedet for spil negativt. Efter annonceringen af lanceringen af PlayStation 3 i november 2006 i USA og Japan samt Europa i marts 2007 blev markedet dog væsentligt styrket.

Nintendo's lancering af Wii konsollen har betydet en fuldstændig redefinerings af markedets kernekunde-begreb og udvidet det til et væsentlig bredere segment af kunder demografisk. Det vil givet være med til at styrke industriens fremtidige muligheder.

På baggrund af lanceringerne af spilkonsollerne er Deadline Games' væsentligste kunder, spilforlagene, igen begyndt at investere i spil med originale koncepter fra uafhængige producenter som Deadline Games. Dette betyder en forbedring af forretningsmulighederne for Deadline Games.

Lanceringen af de nye konsoller betyder, at der p.t. sker en væsentlig forøgelse af salget af spil til disse, og salget forventes at stige markant i den kommende periode. Deadline Games har som mål at lancere spil til de nye konsoller omkring årsskiftet 2008/2009. På dette tidspunkt forventes der at være solgt omkring 65 mio. nye konsoller, og der vil derfor være et stort markedspotentiale for attraktive spil.

Samtidig forventes der i den kommende periode at være attraktive muligheder for de spiludviklingsvirksomheder, der er i stand til at udvikle spændende spilkoncepter til de håndholdte konsoller.

Nye spilkoncepter

Øvrige projekter

Deadline Games ønsker at imødekomme den fremtidige efterspørgsel efter videospil på fokusmarkederne

i Europa og USA ved at opbygge en pipeline af spilkoncepter til tredjegerations spilkonsoller, PlayStation 3 og Xbox 360 samt Nintendo Wii, DS og PC. Der blev i 2007 udviklet flere spilkoncepter til Nintendo Wii og DS markedet, som selskabet aktuelt drøfter med interesserede potentielle samarbejdspartnere.

Udvikling af den teknologiske platform

Teknologien bag udviklingen af spil bliver stadig mere kompleks og udgør en afgørende konkurrenceparameter. Udviklingen af Deadline Games' spil er baseret på den egenudviklede teknologi, "Kapow Multi Engine". Deadline Games har siden virksomhedens etablering udviklet denne teknologi-plattform, og det er hensigten, at også Deadline Games' fremtidige produktioner skal baseres på denne. Der pågår en kontinuerlig investering i udvikling og tilpasning af teknologien, og denne videreudvikling er væsentlig for udviklingen af projekterne "Escobar", "Faith and a 45" og selskabets øvrige pipeline.

"Kapow Multi Engine" er et allround redskab til at designe spil i og skal kun justeres i begrænset omfang for at fungere i forbindelse med flere spilkoncepter inden for en generation af spilkonsoller.

"Kapow Multi Engine" er en særdeles brugervenlig teknologi set i relation til fleksibilitet, understøttende features og evnen til at tilpasse sig nye platforme. "Kapow Multi Engine" inkluderer et kreativt udviklingsværktøj, som spilforlag anser for at være fremtiden i spiludviklingsbranchen. For medarbejderne medfører "Kapow Multi Engine", at der opnås hurtige visuelle resultater af deres arbejde.

"Kapow Multi Engine" er et integreret udviklingsmiljø og run-time-system. Det betyder, at "Kapow Multi Engine" tillader scener at blive editet og testet uden at skifte værktøj og uden nogen form for komprimering af data. Scenerne kan ses direkte i det endelige spil sideløbende med, at brugeren editet. Den integrerede editor giver brugeren et højt produktivetsniveau, som resulterer i effektive og hurtige udviklingsfaser. Det er Deadline Games' vurdering, at selskabet med videreudviklingen af "Kapow Multi Engine" fortsat vil have et teknologisk stærkt værktøj, der gør det muligt at konkurrere på verdensmarkedet for produktion af næstgenerations-spil.



Finansieringsformer

Den traditionelle finansieringsmodel

Deadline Games har hidtil anvendt en traditionel finansieringsmodel, hvor spilforlaget i henhold til spiludviklingsaftalen finansierer produktionen fra tidspunktet for aftalens indgåelse frem til spillet er færdigproduceret og kan lanceres. Aftalen med spilforlaget kan typisk indgås efter ca. to måneders udvikling, og aftalen indgås på basis af en prototype af spillet.

Ved anvendelse af den traditionelle finansieringsmodel udbetaler spilforlaget for hver opnået milepæl et beløb til dækning af de medgående udgifter til opnåelse af den pågældende milepæl. Beløbet udbetales normalt forud. Selskabet vil som udgangspunkt ikke være forpligtet til at tilbagebetale beløb modtaget fra spilforlaget i det tilfælde, at udviklingsprocessen ikke fører til lanceringen af et færdigt produkt, eller hvis salget ikke lever op til forventningerne. Det er således spilforlaget, der bærer den største del af tabsrisikoen, men det er også spilforlaget, der har de primære IP-retteligheder til spillet og dermed den største indtjeningsmulighed.

Deadline Games vil endvidere, under den traditionelle aftaleform, efter lancering af spillet modtage royaltybetalinger, hvis spillet genererer indtægter til spilforlaget, der overstiger et på forhånd aftalt beløb. De under produktionen udbetalte milestone-baserede udbetalinger modregnes i de optjente royalties, således at udbetaling af royalty først sker, når samtlige royaltyforskud og eventuelle øvrige omkostninger er tjent ind.

Finansiering med færdiggørelsesgaranti

Ved anvendelse af denne finansieringsmodel finansierer Deadline Games spiludviklingsprocessen frem til tidspunktet ca. otte til ti måneder inde i spiludviklingsprocessen. På dette udviklingsstadium har selskabet udviklet en spildemo, en såkaldt "Vertical Slice", hvor det er muligt at spille et helt spileniveau i spillet. På dette tidspunkt er det muligt at bedømme det endelige spilprodukts karakteristika i form af udseende, indhold og princip for selve spilafviklingen (gameplay). Det er ligeledes nemmere at vurdere lanceringstidspunkt og salgspotentiale. Risici forbundet med vurdering af spilproduktets fremtidige indtjeningspotentiale er derfor tilsvarende lavere.

På basis af spildemoen kan Deadline Games vælge at finansiere den resterende spiludviklingsproces gennem låntagning i en bank frem for finansiering via et spilforlag. Finansieringen finder sted på baggrund af en færdiggørelsesgaranti udstedt af et finansieringsselskab, der forinden har gennemført en due diligence-proces vedrørende selskabets evne til at gennemføre en spiludviklingsproces med et tilfredsstillende resultat. Finansieringsselskabet garanterer overfor banken, at de vil holde banken skadesløs i tilfælde af, at selskabets spilprodukt ikke genererer tilstrækkelige indtægter til selskabet til at tilbagebetale lånet. Dette indebærer, at finansieringsselskabet bærer den primære projektrelaterede tabsrisiko vedrørende afholdte finansieringsudgifter fra tidspunktet for spildemoen og frem til og med tidspunktet for den endelige godkendelse af spillet. Selskabet betaler et honorar til finansieringsselskabet, der typisk udgør i størrelsesorden 5-8% af de samlede udgifter til spiludviklingsprocessen.

Det er en forudsætning for at opnå en færdiggørelsesgaranti fra et finansieringsselskab, at der er indgået en distributionsaftale med et spilforlag eller en distributør. Distributionsaftalen udstikker de kommercielle betingelser for spildistributørens forpligtelser i forbindelse med lanceringen af spillet på markedet og omfatter lanceringsprocessen fra tidspunktet for spildgodkendelsen. Distributionsaftalen baseres på den Vertical Slice version, der kan fremvises i forbindelse med indgåelsen af aftalen med finansieringsselskabet.

Spilforlagets rolle er således ikke at finansiere spiludviklingsprocessen, som det er tilfældet i forbindelse med en traditionel finansieringsmodel, hvor der indgås en spiludviklingsaftale. Dette reducerer spilforlagets likviditetsforbrug og tabsrisici væsentligt, og Deadline Games befinder sig i en mere fordelagtig forhandlingsposition i forbindelse med forhandlinger om ejerskabet til og kontrollen med IP-rettelighederne.

Distributionsaftalen er typisk uopsigelig og garanterer Deadline Games en forudbetalt minimumsroyalty, der helt eller delvist dækker selskabets afholdte udgifter til spiludviklingsprocessen. Såfremt spillet genererer flere indtægter til spilforlaget, vil disse medføre en efterbetaling af royalties til selskabet.



Spilforlaget bærer risici vedrørende afholdelse af udgifter til markedsføring samt den garanterede minimums royalty.

Ved anvendelse af denne finansieringsmodel består Deadline Games' indtægter af royalties fra salg af spil. Til forskel fra en traditionel finansieringsmodel opnår Deadline Games ved anvendelse af finansieringsmodellen med færdiggørelsesgaranti royalties fra salg af alle solgte spil og ikke først ved det solgte antal spil, hvor spilforlaget opnår breakeven.

Royalties anvendes til tilbagebetaling af finansieringen, og royalties herudover udgør selskabets overskud fra spilprojektet. Derudover har Deadline Games potentielt mulighed for andre indtægter som følge af ejerskab til IP-retighederne.

På nuværende tidspunkt har et finansieringsselskab gennemført en due diligence-proces med tilfredsstillende resultat, hvorfor finansieringsselskabet principielt har godkendt Deadline Games som en kompetent leverandør og erklæret sig villig til at udstede en færdiggørelsesgaranti. Det vurderes løbende, hvilken af de to finansieringsmodeller, eller kombinationer heraf, der er mest hensigtsmæssige for selskabets spilprojekter.

Etablering af advisory board

I begyndelsen af 2007 har Deadline Games etableret et advisory board bestående af nogle af spilindustriens absolut mest succesrige forretningsudviklere. Hver især repræsenterer medlemmerne af advisory boardet erfaringer fra verdens største spilforlag inden for produktion, markedsføring og salg. Formålet med etableringen af et advisory board er at tilføre Deadline Games yderligere viden og kompetencer, som kan medvirke til at støtte virksomhedens mål om at opnå en position som en førende nordisk spiludvikler med international succes. Etableringen af et advisory board er således et vigtigt strategisk tiltag i forbindelse med Deadline Games' strategi om at egenfinansiere en større del af spiludviklingen. En strategi, der på længere sigt giver virksomheden mulighed for at fastholde de immaterielle rettigheder til spillene og dermed øge indtjeningen. I efteråret 2007 blev advisory boardet reduceret fra tre til to medlemmer, idet et af medlemmerne fik en stilling hvor dennes rolle i Deadline Games ville udgøre en interessekonflikt.

Aftalen med advisory board-medlemmerne indebærer en forpligtelse til løbende at evaluere projekter og virksomhedens overordnede strategier, aktivt at deltage i salgs- og forhandlingsforløb, samt at Deadline Games får mulighed for at trække på de to medlemmers netværk og kontakter inden for den internationale spilindustri.

Forslag til generalforsamlingen

Bestyrelsen indstiller til generalforsamlingen, at der for regnskabsåret 2007 ikke udbetales udbytte.

Samtlige bestyrelsesmedlemmer, Carsten Lønfeldt, Hans Zabell Ablidstrøm og Christian Jørgensen stiller op til genvalg til bestyrelsen.

Der stilles forslag om bemyndigelse til bestyrelsen om at gennemføre kapitaludvidelse på op til 10 mio. kr.

Der stilles forslag om bemyndigelse til fortsættelse af det etablerede warrantsprogram, som er en del af selskabets medarbejderincitamentsordning.

Begivenheder efter regnskabsårets udgang

De tidligere omtalte uoverensstemmelser med EIDOS, er ved regnskabs aflæggelse endnu ikke løst. EIDOS har meddelt, at de nedlægger produktionen af i alt 14 spil, som de har indgået udviklingsaftaler omkring. Hvorvidt de Hanna-Barbera titler som Deadline Games udvikler for dem er berørt af den beslutning, har EIDOS endnu ikke orienteret om.

Forventninger til fremtiden

Internationale spilforlag udviser stadig stigende interesse for selskabet og dets produkter. Branchen har gennem de seneste år oplevet en øget konsolidering samt en decideret afvikling af og/eller opkøb blandt de mindre uafhængige spiludviklere. Dette har resulteret i, at et selskab som Deadline Games nu er en endnu mere interessant og seriøs spiller på markedet, og flere af de udenlandske spilforlag henvender sig uopfordret til selskabet med forslag til udviklingsaftaler på nye koncepter og licensbaserede titler mv.

En af selskabets fremtidige udfordringer er at finde den rigtige sammensætning af koncept- og produktionsporteføljen, herunder vægtningen af forholdet mellem egenudviklede koncepter og licensbaserede produkter. Selskabets ledelse betragter dog markedsituationen for positiv, hvorfor det er ledelsens opfat-



telse, at det vil være muligt at indgå attraktive og strategiske udviklingsaftaler i løbet af regnskabsåret 2008.

På tidspunktet for aflæggelsen af årsrapporten pågår der forhandlinger med flere spilforlag om indgåelse af produktionsaftaler på nye koncepter samt licenstitler, men det er endnu uvist, hvornår disse forhandlinger afsluttes og produktionsstart fastlægges, idet der typisk er tale om internationale spilforlag, hvor beslutningsprocesser kan være langstrakte.

Ledelsen forventer i 2008 at indgå flere finansieringsaftaler omkring udviklingen af nye spil. Disse kan enten blive etableret i forbindelse med de tre originale spilkoncepter, "Escobar", projekt "GO Travel" eller "Faith and a 45", der er under udvikling, fra andre nye egenudviklede eller fremmedudviklede originale spilkoncepter eller fra deciderede licensaftaler, hvor der indgås en aftale med et spilforlag om at udvikle et spil til rettigheder, der er ejet af spilforlaget. Selskabet vil som udgangspunkt søge at anvende en eller en kombination af to principielle modeller til finansiering af en spiludviklingsproces. Disse finansieringsmodeller er beskrevet under afsnittet "Finansieringsformer" på side 7.

Deadline Games har siden lanceringen af den succesfulde "Globetrotter"-serie til PC i Norden, afventet et gunstigt marked for lancering af lignende produkter på konsoller på verdensplan. PC-plattformen menes ikke at være den rette platform for den type koncepter fremover. Med det udvidede marked der er opstået med Nintendo Wii og DS's succes, har selskabet udviklet konceptet projekt "GO Travel", som vil lancere rejse-, trivia- og mini-game genren til disse platforme og henvender sig til det medfølgende nye markedsegment.

Resultatet for 2008 er derfor dels afhængigt af, at det lykkedes selskabet at indgå de forventede finansieringsaftaler, og dels afhængig af hvilken type finansieringsaftale, der indgås. Idet udviklingstiden for næstgenerations-spilprojekter typisk ligger på 24-30 måneder, vil 2008 primært blive et produktionsår for Deadline Games, hvor der ikke vil blive lanceret nye spil på markedet, men hvor man vil arbejde videre med eksisterende og nye spilprojekter til markeds-lancering i 2009 og 2010.

Med det styrkede kapitalberedskab som følge af kapitaludvidelsen i starten af 2007 og yderligere finansieringstilsagn fra større aktionærer i selskabet for 2008, er det ledelsens strategi at arbejde hen imod en større grad af egenfinansiering, der på længere sigt vil øge muligheden for en øget indtjening, ligesom det med denne strategi forventes, at selskabet kan bibeholde en større andel af de intellektuelle rettigheder til spillene og på den måde øge værdien af selskabet.

Selskabets ledelse vil vurdere hvert enkelt spilprojekt ud fra en kommerciel vurdering, der tager hensyn til både kortsigtede og langsigtede mål, værdiforøgelse samt finansieringsbehov.

Selskabet aktiverer løbende de udviklingsomkostninger, der afholdes i forbindelse med udvikling af nye spilprojekter samt de udviklingsomkostninger, der anvendes i forbindelse med udviklingen af "Kapow Multi Engine"-teknologien.

Resultat før skat i 2008 forventes med udgangspunkt i ovenstående at blive negativt i niveauet 8 mio. kr. Resultatet kan dog påvirkes væsentligt i både positiv og negativ retning, alt afhængigt af tidspunktet for indgåelse af nye produktionsaftaler samt finansieringsaftaler samt de konkrete vilkår for disse. Selskabet forventer et positivt resultat før skat i 2009.

Selskabet vil løbende informere markedet om indgåelse af nye produktions- og finansieringsaftaler samt om den forventede resultatpåvirkning af disse.

Udtalelser om fremtidige forhold

Ovenstående udsagn om fremtidige forhold, herunder især fremtidig omsætning og driftsresultat afspejler ledelsens nuværende forventninger og er forbundet med risici. Mange faktorer, hvoraf en del vil være uden for Deadline Games' kontrol, kan medføre, at den faktiske udvikling afviger væsentligt fra forventningerne. Disse faktorer er blandt andet udviklingen i konjunkturerne og på de finansielle markeder, den teknologiske udvikling, ændringer i love og regler på Deadline Games' markeder, udviklingen i efterspørgslen efter Deadline Games' produkter og konkurrenceforhold.

Se endvidere afsnittet om risikoforhold på side 15.



Deadline Games' strategi

Deadline Games ændrede over 2006-2007 strategi for mere målrettet at indrette sig på at udvikle Triple-A computer- og videospil, der baserer sig på næste-generationens teknologi. Der blev i den forbindelse investeret betydeligt at opgradere selskabets teknologiske platform "Kapow Multi Engine" samt i udviklingen af to egne og originale spilkoncepter.

Samtidig er det målet at minimere risikoen fra selskabets primære aktivitet ved at gennemføre flere sideløbende spiludviklingsprojekter. Derfor er der i 2007 sket en forøgelse af antallet af sideløbende produktionshold fra et til to. I 2008 er det hensigten at igangsætte endnu et spilprojekt, således at der er tre sideløbende produktioner. Det forventes, at hvert hold i fremtiden har mellem 20 og 50 medarbejdere, alt efter hvilke platforme der udvikles til. Det enkelte team skal opbygges omkring en kerne af erfarne medarbejdere, der rekrutteres nationalt og internationalt med henblik på at skabe unikke spilkoncepter.

Det er ledelsens opfattelse, at der er et fortsat behov for at positionere Deadline Games blandt den internationale elite af spiludviklere, eftersom dette vil forbedre mulighederne for at indgå aftaler med distributører, spilforlag og joint ventures om større og økonomisk mere fordelagtige samarbejder. Derfor skal Deadline Games positioneres som en af den globale branches ti mest ansete aktører inden for udvikling af computer- og videospil, anerkendt for at udvikle innovative produktioner af høj kvalitet.

For at nå disse mål kræves en stærk teknologisk platform og fagligt højt kvalificerede medarbejdere samt en erfaren og kompetent ledelse med et indgående kendskab til blandt andet fokusmarkederne og branchen som helhed.

Deadline Games vil fortsat investere i at skabe attraktive jobs og et godt arbejdsmiljø med en stærk virksomhedskultur for på den måde at tiltrække nye og fastholde eksisterende medarbejdere. Dette er en afgørende forudsætning for at være en teknologisk markedsleder i den globale spiludviklerbranche.

Da Deadline Games' kerneforretning baserer sig på udvikling af spil til stationære og håndholdte konsoller fra konsolproducenterne Microsoft, Sony og Nintendo. Selskabet er afhængigt af at opretholde og vedligeholde den licenserede udviklerstatus fra disse konsolproducenter, for fortsat at være i stand til at udvikle Selskabets produkter. Deadline Games har i 2007 opnået licens til at udvikle til platformene Xbox 360, PS3 samt Wii og DS. Licenserne er ikke tidsbegrænsede og gælder alle produkter.

På længere sigt vil Deadline Games også opnå vækst ved at overtage konkurrenter, stifte datterselskaber og samarbejde med talentfulde, internt trænede udviklingsmedarbejdere, som skal opbygge satellitselskaber.

Udnyttelse af stordriftsfordele, fastholdelse af en "slank" administration og forøgelse af effektiviteten er en integreret del af strategien. Derfor fastholdes en centraliseret administration og salgsorganisation, ligesom projektledelsessystemer og den teknologiske platform bruges på tværs af hele organisationen.



Viden og kompetencer

Deadline Games er en innovativ virksomhed, hvor den økonomiske succes er baseret på virksomhedens kernekompetence: at styre og koordinere samt indarbejde kreativitet og fleksibilitet i udviklingsprocesserne. Det endelige produkt – et computer- eller videospil – er resultatet af denne kompetence. Det er evnen til bevidst at dirigere og styre disse processer i overensstemmelse med Deadline Games' overordnede strategi og virksomhedens værdier, der skal generere overskud og dermed sikre virksomhedens fremtidige eksistens.

Deadline Games har siden virksomhedens etablering arbejdet med at opbygge en række konkurrencemæssige fordele og kompetencer, som skal sikre den langsigtede rentabilitet. De nødvendige kompetencer for at opnå succes i den internationale spilbranche omfatter blandt andet tilstedeværelsen af en stærk teknisk platform, grafisk viden, evnen til innovation og konceptudvikling, effektiv projektstyring af komplekse processer, kommerciel forståelse samt evnen til at vurdere, hvad der er underholdende og fængende. Grundet sin bevidste satsning inden for disse områder har Deadline Games opnået succes ved at bringe ingeniører på forkant med den teknologiske udvikling sammen med kreative medarbejdere, som kan skabe state-of-the-art indhold i spillene. Den egenudviklede "Kapow Multi Engine"-teknologi og den fortløbende udvikling af denne platform har spillet og vil også fremover spille en væsentlig rolle, hvad angår muligheden for at være en innovativ virksomhed.

Deadline Games' vigtigste ressource er virksomhedens medarbejdere. Deadline Games havde ved udgangen af 2007 76 medarbejdere af 8 forskellige nationaliteter. Der rekrutteres medarbejdere fra hele verden for at sikre et internationalt miljø og kompensere for det begrænsede udbud af arbejdskraft i Danmark og det øvrige Norden. Hovedparten af medarbejderne er højtuddannede inden for datalogi, multimedie og design, computer science, arkitektur og ingeniørfaget.

De ambitiøse planer for de kommende år kræver dog tiltrækning af et betydeligt antal nye ansatte, og Deadline Games har derfor behov for at bruge flere res-

sourcer på rekruttering og på at søge nye veje – blandt andet er der overvejelser om at placere en del af udviklingen uden for Danmark. For at bidrage til den generelle videreudvikling af den danske spilbranche samt for at medvirke til at etablere et godt rekrutteringsgrundlag er Deadline Games en synlig og drivende kraft i forbindelse med oprettelse og udvikling af uddannelser i Danmark målrettet mod branchens behov. Administrerende direktør Chris Mottes er medlem af bestyrelsen for Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning, som han også er en af de drivende kræfter bag oprettelsen af. Akademiet er et samarbejde mellem en række uddannelsesinstitutioner, hvor Deadline Games' medarbejdere ofte fungerer som undervisere.

Deadline Games lægger vægt på at tilgodese medarbejdernes individuelle ønsker og behov med hensyn til arbejdsmiljø og arbejdstider. Der fokuseres endvidere på, i samarbejde med hver enkelt medarbejder, at udvikle individuelle kvaliteter, definere langsigtede mål, fremhæve værdien af stabilitet, kommunikation og sociale færdigheder samt at belønne medarbejderne kollektivt for virksomhedens succes. Dette opnås blandt andet ved at udvikle stærke ledelsesmæssige færdigheder, designe effektive udviklingsværktøjer/processer og videreudvikle det resultatafhængige aflønningssystem.

Deadline Games' værdier

Deadline Games' virksomhedskultur bygger på en række værdier, som er afgørende forudsætninger for succes i udviklingsprocesserne:

Kreativitet

Skabelsen af et spilkoncept er en kreativ proces, der bygger på ledelsens og medarbejdernes evne til at udtrykke sig audiovisuelt gennem brug af teknologi. Deadline Games organisation skal give plads til og fremme medarbejdernes kreative udfoldelse.

Tolerance

Deadline Games ønsker at være en internationalt funderet organisation, som rekrutterer medarbejdere og ledere internationalt, og som genererer indtægter fra det globale marked. Deadline Games organisation



skal give plads til kulturelle forskelligheder samt sikre en afvejet balance mellem de ansattes arbejde og fritid.

Udvikling

Deadline Games opererer i en branche, hvor stadigt mere avanceret teknologi stiller krav til organisationen og de ansattes udvikling. Deadline Games interne miljø skal motivere de ansatte til at følge med denne gennem socialt forankrede og udfordrende arbejdsopgaver.

Kommunikation

Deadline Games er en organisation i vækst og forandring. Deadline Games ledelse skal kommunikere og forklare væsentlige ændringer og overordnede strategier til virksomhedens medarbejdere for at skabe forståelse for og opbakning om ledelsens dispositioner.



Aktionærforhold

Aktieinformation

Aktiekapitalen i Deadline Games bestod ultimo 2007 af 1.420.216 aktier a 1 kr. og udgjorde nominelt 1.420.216 kr.

Aktiekapitalen blev i april 2007 udvidet med 460.000 aktier i forbindelse med en rettet emission svarende til nominelt 460.000 kr. Aktiekapitalen blev igen i juni 2007 udvidet med 2.721 aktier, nominelt 2.721 kr. som følge af udnyttelse af warrant-aftaler.

Deadline Games-aktien er optaget til handel på First North under fondskoden DK0060021962 og kortnavnet DGAMES. Selskabets godkendte rådgiver er Korral Partners A/S.

Deadline Games aktien lå på kurs 47 ultimo 2007 mod primo 2007 på 101 – et fald på 53%.

Kursudviklingen i løbet af regnskabsåret medførte, at Deadline Games markedsværdi faldt fra 97 mio. kr. primo 2007 til 67 mio. kr. ultimo 2007.

Der blev i 2007 omsat 366.220 aktier over First North svarende til ca. 38% af det samlede antal aktier ved regnskabsårets begyndelse.

Ejerforhold

Deadline Games havde ultimo 2007 ca. 300 navne-noterede aktionærer, som tilsammen ejede omkring 90% af den samlede aktiekapital. Følgende aktionærer har over for Deadline Games oplyst at eje mere end 5% af selskabets aktiekapital:

| | |
|---|-------|
| Gamle Hest Holding ApS Hf. Frederikshøj 193 2450 København SV | 13,1% |
| Dana Rhaetia Holding ApS Amerikavej 12, 1.tv. 1437 København V | 13,1% |
| Templeview International Inc. c/o Mossack Fonesca & Co. Apartado Postal 0832-0886 | 7,6% |

Panama, Republica de Panama

Finn Helmer 7,0%
Ruchlistrasse 25 B
CH-6312 St., Schweiz

Ved udgangen af 2007 var bestyrelsens og direktionsens direkte og indirekte besiddelser af Deadline Games-aktier på 379.048 aktier og 15.253 warrants.

Deadline Games ejede ved udgangen af 2007 ingen egne aktier.

Incitamentsordninger

Det er en del af Deadline Games' strategi at etablere incitamentsordninger, der understøtter værdiskabelsen for selskabets aktionærer. Deadline Games' incitamentsordninger omfatter p.t. alene warrantstildelinger. Selskabet har tildelt warrants til bestyrelsen, direktionen og ledende medarbejdere, og ultimo 2007 var der en samlet udestående beholdning på 36.958 warrants tildelt i alt 46 personer. De tildelte warrants giver ret til at tegne Deadline Games-aktier til kurs 50 i særligt angivne tidsrum inden for udnyttelsesperioden.

Investor Relations

Det er Deadline Games ambition at sikre et højt og troværdigt informationsniveau. Selskabet tilstræber gennem en åben og aktiv kommunikation med investorer, analytikere, presse og øvrige interessegrupper at sikre aktiemarkedet det bedst mulige grundlag for prisfastsættelse af Deadline Games-aktien. Kommunikationen med investorer finder sted via den løbende offentliggørelse af meddelelser, investorpræsentationer samt individuelle møder.

Hjemmesiden www.deadlinegames.com er interessenternes primære informationskilde, og den opdateres løbende med ny og relevant information om Deadline Games resultater, aktiviteter og strategi. På hjemmesiden findes også en særskilt sektion til brug for generalforsamlingen i 2008, hvor der er mulighed for at se og downloade årsrapporten samt tilmelde sig generalforsamlingen. Endvidere forefindes vedtægterne og indkaldelsen på siden. Aktionærer, analytikere, investorer, børsmæglerselskaber samt andre inte-



resserede, der har spørgsmål vedrørende Deadline Games, bedes henvende sig til:

Deadline Games A/S
Fabrikmestervej 4-6
1437 København K

Kontaktpersoner:
Adm. direktør Chris Mottes
Telefon: 33 13 12 75
E-mail: ir@deadlinegames.com

Udbytte

Udbytte vedtages af den ordinære generalforsamling. Bestyrelsen indstiller, at der ikke betales udbytte for 2007.

Generalforsamling

Selskabets ordinære generalforsamling afholdes 28. april 2008 kl. 10.00 på selskabets adresse.

Finanskalender

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| 26. marts 2008 | Offentliggørelse af årsrapport 2007 |
| 28. april 2008 | Ordinær generalforsamling |
| 22. maj 2008 | Periodemeddelelse for 1. kvartal 2008 |
| 19. august 2008 | Periodemeddelelse for 2. kvartal 2008 |
| 18. november 2008 | Periodemeddelelse for 3. kvartal 2008 |

Meddelelser i 2007

| | |
|-------------------|--|
| 10. januar 2007 | Deadline Games etablerer Advisory Board med anerkendte spilproducere |
| 2. februar 2007 | Indkaldelse til ekstraordinær generalforsamling |
| 2. februar 2007 | Forventet tilførelse af ny kapital via rettet emission |
| 26. februar 2007 | Deadline Games ruster sig til vækst |
| 27. februar 2007 | Forløb af ekstraordinær generalforsamling |
| 30. marts 2007 | Årsrapport 2006 |
| 27. april 2007 | Forløb af generalforsamling |
| 11. maj 2007 | Prospektmeddelelse |
| 14. maj 2007 | Rettelse til prospektmeddelelse af 11. maj 2007 |
| 15. maj 2007 | Rettelse til prospektmeddelelse af 14. maj 2007 |
| 24. maj 2007 | Periodemeddelelse for 1. kvartal 2007 |
| 1. juni 2007 | Aktiekapital og stemmerettigheder i Deadline Games |
| 22. juni 2007 | Kapitalforhøjelse |
| 23. august 2007 | Deadline Games aftaler udvikling af ti nye spil med EIDOS INTERACTIVE Ltd. |
| 30. august 2007 | Periodemeddelelse for 2. kvartal 2007 |
| 27. november 2007 | Periodemeddelelse for 3. kvartal 2007 |
| 20. december 2007 | Finanskalender for regnskabsåret 2008 |



Risikoforhold

Deadline Games' aktiviteter indebærer en række risici, som anses for naturlige og uundgåelige for den type forretning, som selskabet driver. Selskabet søger i videst muligt omfang at imødegå og styre de risici, som selskabet via egne handlinger kan påvirke. Nedenfor beskrives en række af selskabets risikofaktorer. Beskrivelsen er ikke udtømmende, og der er ikke tale om en prioriteret rækkefølge af risikofaktorerne.

Projektfinansiering

Deadline Games vil som udgangspunktet anvende én eller en kombination af to grundlæggende modeller til finansiering af spiludvikling – den traditionelle finansieringsmodel og den nyere finansieringsmodel med færdiggørelsesgaranti. Begge finansieringsmodeller tager udgangspunkt i, at selskabet løbende modtager betalinger til at dække de medgående omkostninger til gennemførelsen af spiludviklingsprocessen. Betingelsen for, at selskabet modtager disse betalinger er, at selskabet lever op til en række milepæle i udviklingsprocessen. Såfremt selskabet ikke lever op til disse milepæle, er der risiko for, at selskabet ikke har tilstrækkelig likviditet til at fortsætte processen med udvikling af spilprojektet. Derudover vil spilforlaget typisk have mulighed for at afbryde kontraktforholdet undervejs, mod en vis kompensation til Deadline Games.

Udover disse risici, der er gældende for alle typer af spilfinansiering, er der endvidere følgende risici ved:

Traditionel finansieringsmodel

Ved den traditionelle model for projektfinansiering er selskabets tabsrisiko begrænset til selskabets investering i de indledende ca. to måneders udviklingsproces vedrørende et nyt spilprojekt.

Finansiering med færdiggørelsesgaranti

Ved projektfinansiering med færdiggørelsesgaranti forventes selskabets tabsrisiko at udgøre en investering i de indledende ca. otte måneders udviklingsproces vedrørende et nyt spilprojekt.

Teknologi-plattform

For at Deadline Games kan udvikle attraktive, innovative og konkurrencedygtige spil er det en forudsætning, at selskabet råder over den rette teknologiske platform. Udviklingen af spil er baseret på den egenudviklede "Kapow Multi Engine"-teknologi, og Deadline Games investerer løbende i videreudviklingen af sin teknologiske base og råder i dag over en konkurrencedygtig teknologisk platform, som danner udgangspunkt for udviklingen af spil af høj kvalitet.

Rekruttering af medarbejdere

Deadline Games skal være i stand til at tiltrække og rekruttere kvalificerede medarbejdere, da tilstedeværelsen af de rette medarbejdere er en afgørende konkurrenceparameter. Såfremt selskabet ikke formår det, er der en risiko for, at selskabet ikke vil være i stand til at realisere den fastlagte strategi. Deadline Games arbejder aktivt på at tiltrække de rette medarbejdere og søger at skabe arbejdsvilkår, som er attraktive for de grupper af medarbejdere, som udgør kernen i spiludviklingen.

Markedsføring af computer- og videospil

Markedsføring og regulering

Markedsføring af Deadline Games spilkoncepter kan være i strid med markedsføringsloven eller på anden måde blive erklæret uegnet til reklamer på TV, i radio eller gennem andre medier, f.eks. som følge af volds-scener og lignende indholdsmæssige aspekter. Ligeledes kan de lokale myndigheder i et land til enhver tid begrænse forskellige befolkningsgruppers adgang til spillet ved f.eks. at fastsætte minimumsalder for køb eller forbyde brug i institutioner. På samme måde kan distribution af spilkonceptet være begrænset til særligt autoriserede detailforhandlere, hvorfor den forventede eksponering på markedet ikke kan opfyldes. Det skal pointeres, at det er spilforlaget og ikke selskabet, der er ansvarlig for markedsføringen af spilprodukterne, hvorfor selskabet ikke har indflydelse herpå. Ovenstående restriktioner kan imidlertid få en negativ indflydelse på selskabets indtjening.

Omdømme

Deadline Games kan blive udsat for dårlig omtale i forbindelse med retssager eller andre forhold, som



bevirker, at andre aktører ikke vil forbindes eller indgå samarbejde med selskabet. Spilforlaget kan begå fejl i markedsføringen over for målgruppen, eller tidligere udgivelser kan blive opfattet som værende ikke-attraktive, hvorfor nye spilkoncepter ikke opnår de forventede salgstal.

Lancering af spil

Såfremt spilforlaget lancerer et spil på et uhensigtsmæssigt tidspunkt, f.eks. i relation til andre udgivelser fra andre forlag, kan det medføre reduceret salg og manglende indtægter. Tilsvarende kan der opstå udsving i efterspørgslen på markedet, hvilket kan medføre, at selskabets spil lanceres på et tidspunkt med svigtende efterspørgsel og dermed genererer et lave antal solgte spil end forventet. Endvidere kan spilforlaget som følge af mangel på likviditet være ude af stand til at opfylde kontrakten med Deadline Games.

Andre aktører i branchen

Deadline Games' konkurrenter kan udvikle, besidde eller tilegne sig spil og services eller indlede samarbejder med selskabets spilforlag, som kan influere på salgspotentialet og indtægterne til selskabet. Det kan medføre, at selskabet må ændre i spil og services, betale licenser eller ophøre med at udføre en aktivitet. Hvis Deadline Games spil-koncepter og services er i konflikt med andres patentrettigheder, kan tredjepart indlede juridiske søgsmål mod selskabet eller selskabets samarbejdspartnere. Hvis søgsmålene vindes eller ender i forlig, kan Deadline Games udover erstatningsansvar risikere at skulle anskaffe licenser for at kunne fortsætte planlagte aktiviteter.

Generelle juridiske forhold

Lovvalg ved indgåelse af nye aftaler

Deadline Games opererer i en globalt orienteret branche, hvor aftaler indgås mellem parter fra forskellige jurisdiktioner. F.eks. var kontrakten med spilforlaget EIDOS vedr. spillet "Total Overdose", der blev udgivet i 2005, underlagt engelsk ret. Da selskabets fokusmarkeder er USA og Europa, samarbejder selskabet med både en engelsk og en amerikansk advokat, der bistår i forhandlinger og fortolkninger af kontrakter. Selskabets ledelse er opmærksom på væsentligheden af den kontraktmæssige behandling af IP-

rettighederne, særligt i relation til indgåelse af nye kontrakter.

Utilsigtede handlinger

Såfremt selskabet utilsigtet overtræder tekniske krav, regler og rettigheder, kan virksomheden ifalde erstatningsansvar og være tvunget til at ændre ældre eller nyere udviklede spil og/eller ophøre med alle relaterede aktiviteter. Derved kan Deadline Games opleve andre ugunstige konsekvenser, bl.a. forsinkelser, som kan skade selskabets økonomiske og finansielle resultater betydeligt. Disse risici modvirkes helt eller delvist ved i et vist omfang at tegne relevante forsikringer.

Ejendomsrettigheder

Der er en risiko for, at det ikke lykkedes Deadline Games at beskytte ejendomsrettigheder, at der kan opstå konflikter vedrørende rettigheder til andre af konkurrenternes spilkoncepter ligesom, der kan forekomme sagsanlæg fra konkurrenter med heraf følgende risiko for udbetalinger af erstatninger og udgifter til at opnå licens til aktiviteter. Endvidere kan selskabet blive pålagt erstatningsansvar fra tabte retssager. Denne risiko modvirkes ved at anvende juridiske rådgivere og tegne relevante forsikringer.

Finansielle risici

Deadline Games' internationale aktiviteter bevirker, at selskabets resultat og egenkapital påvirkes af en række finansielle risici, og det er selskabets politik at identificere og afdække disse risici i henhold til retningslinier fastlagt af bestyrelse og direktion.

Valutakursrisiko

Deadline Games afholder primært sine omkostninger i DKK, mens indtægter typisk er i EUR og USD. Da DKK kursen er fastlåst overfor EUR, så kun små valutakursudsving er mulige, er risiciene forbundet med handel i EUR begrænset. Derimod er der traditionelt forholdsvist store udsving i USD/EUR- og USD/DKK-kurserne. Selskabet har hidtil ikke benyttet sig af finansielle instrumenter til at håndtere de hertil relaterede risici, men vil overveje at gøre det, såfremt der indgås fremtidige kontrakter med afregning i USD eller andre volatile valutaer.



Likviditetsrisiko

Det er Deadline Games' politik vedvarende at sikre tilstedeværelsen af et tilstrækkeligt finansielt beredskab. De likvide beholdninger udgjorde ultimo 2007 4,1 mio. kr., og selskabet havde ingen bankgæld.

For at sikre tilstrækkelig likviditet til at gennemføre Deadline Games' strategi er det nødvendigt at indgå finansieringsaftaler for yderligere to spil i 2008. Hvis det ikke lykkes, er der risiko for at Deadline Games må foretage yderligere kapitaludvidelser.

På tidspunktet for aflæggelsen af årsrapporten pågår der forhandlinger med flere spilforlag om indgåelse af finansieringsaftaler. Ledelsen forventer i 2008 at indgå minimum to nye finansieringsaftaler omkring udviklingen af nye spil.

Det er i forbindelse med aflæggelsen af årsrapporten lykkedes at opnå et nyt finansieringstilsagn på 3 mio. kr. med udløb ultimo 2008. Finansieringen er stillet til rådighed på markedsvilkår af flere af Deadline Games' større aktionærer. Samme aktionærer har overfor ledelsen tilkendegivet at være indstillet på at tilvejebringe resten af den finansiering, som selskabet i henhold til budgettet får behov for i 2008, svarende til et beløb på op til yderligere 5 mio. kr. Tilkendegivelserne er afgivet under forudsætning af at Deadline Games realiserer forventningerne om at få solgt de beskrevne spiludviklingsprojekter. Det er ledelsens forventning at denne yderligere finansiering samlet vil kunne konverteres til ny aktiekapital i løbet af 2008. Selskabets samlede løbende driftsomkostninger er i niveauet 4 mio. kr. månedligt.

Kreditrisiko

Kreditrisikoen i forbindelse med likvide midler og pengemarkedsindsudskud minimeres ved udelukkende at placere midlerne hos finansielle institutioner med høj kreditværdighed.

Debitorrisiko

Den største del af Deadline Games' salg sker til kunder, med hvem selskabet har haft et flerårigt samarbejde. Selskabet har faste betalingsbetingelser og en praksis for, hvordan der følges op på overskridelse af disse. I forbindelse med salg til nye kunder stilles der

som oftest krav om forudbetaling. Selskabets hidtidige praksis for håndtering af debitorer har vist sig særdeles effektiv, og der har over en årrække kun været tale om begrænsede tab på debitorer.

Miljøforhold

Deadline Games søger i udøvelsen af sin virksomhed at vurdere og begrænse de miljømæssige påvirkninger. Det ligger selskabet på sinde både direkte og indirekte at bidrage til et bæredygtigt miljø. Den direkte miljøpåvirkning fra Deadline Games' aktiviteter er meget begrænset, da aktiviteterne udelukkende omfatter udvikling af spilprodukter og salg af disse.

Deadline Games' påvirkning af det eksterne miljø relaterer sig således i al væsentlighed til opvarmning og nedkøling af selskabets bygninger og forbrug af elektricitet samt vand. Der lægges vægt på at vælge miljømæssigt fornuftige løsninger på disse områder. Selskabet er ikke involveret i miljøsager, og Deadline Games er ikke omfattet af reglerne om miljøgodkendelse og lov om aflæggelse af "grønne regnskaber".



Corporate governance

Bestyrelsen i Deadline Games lægger vægt på, at der udøves god virksomhedsledelse og hermed, at de overordnede ledelsesforhold er tilrettelagt hensigtsmæssigt og på en sådan måde, at selskabet lever op til sine forpligtelser over for aktionærer, medarbejdere, myndigheder og øvrige interessenter samt, at den langsigtede værdiskabelse understøttes.

Ledelsen i selskabet forholder sig løbende til udviklingen inden for området, herunder blandt andet lovgivning, god praksis og anbefalinger, og søger at forbedre selskabets egne standarder på området.

Deadline Games følger generelt OMX Nordic Exchange Copenhagens anbefalinger for god selskabsledelse.

Samspil mellem aktionærer og andre interessenter

Deadline Games' ledelse ønsker og arbejder aktivt for at opretholde en god kommunikation og dialog med aktionærer og øvrige interessenter. Selskabet tilstræber en høj grad af åbenhed og effektiv formidling af information.

Dialogen med og informationen til aktionærer og interessenter finder sted via udsendelse af periodemeddelelser og øvrige meddelelser fra selskabet og via møder med investorer, analytikere og pressen. Periodemeddelelser og andre meddelelser er tilgængelige på Deadline Games' hjemmeside umiddelbart efter offentliggørelsen. Hjemmesiden indeholder desuden materiale, som anvendes i forbindelse med investorpræsentationer. Deadline Games arbejder løbende på at styrke den elektroniske kommunikation med aktionærerne og har blandt andet introduceret en online aktionærportal, hvor aktionærer ved anvendelse af en adgangskode kan tilmelde sig til generalforsamlinger og få overblik over bevægelserne i deres aktieportefølje.

Deadline Games' bestyrelse drøfter med jævne mellemrum selskabets kapital- og aktiestruktur og vurderer, om denne er i overensstemmelse med selskabets og aktionærernes interesser. Deadline Games har én

aktieklasse, og selskabets vedtægter indeholder ingen grænser for ejerskab og stemmeret. Bestyrelsen vil også for den kommende periode løbende søge at sikre, at kapitalstrukturen har en sådan sammensætning og likviditetsberedskabet en sådan størrelse, at der er mulighed for at realisere selskabets vækststrategi.

Hvis der fremsættes et tilbud om overtagelse af selskabets aktier, vil bestyrelsen – i overensstemmelse med lovgivningen – forholde sig åbent hertil og formidle tilbudet til aktionærerne, ledsaget af bestyrelsens kommentarer.

Generalforsamlingen er selskabets øverste besluttede myndighed, og bestyrelsen lægger vægt på, at aktionærerne får en grundig orientering om de forhold, der træffes beslutning om på generalforsamlingen. Alle aktionærer har ret til at deltage og stemme på generalforsamlingen, hvis de jf. vedtægternes regler har løst adgangskort. På generalforsamlingen kan aktionærerne stille spørgsmål til bestyrelse og direktion og kan ligeledes inden for en angiven frist stille forslag, der ønskes behandlet på den ordinære generalforsamling.

Bestyrelsens arbejde

Bestyrelsen fastlægger selskabets mål og strategier og godkender de overordnede budgetter og handlingsplaner. Desuden fører bestyrelsen i bred forstand tilsyn med selskabet og kontrollerer, at det ledes på forsvarlig vis og i overensstemmelse med lovgivning og vedtægter.

Der holdes normalt mellem fire og seks bestyrelsesmøder om året, og bestyrelsen mødes derudover efter behov. I 2007 blev der afholdt syv bestyrelsesmøder. Der er udarbejdet en fast plan for mødernes indhold – herunder planlægges der én gang om året afholdt et strategiseminar.

Der er ikke hidtil fundet behov for at etablere bestyrelsesudvalg.

Bestyrelsen modtager løbende orientering om selskabets forhold, der blandt andet indeholder en opfølg-



ning på udviklingen og styringen af de væsentligste aktiviteter.

Bestyrelsens sammensætning

Bestyrelsen består i henhold til selskabets vedtægter af mellem tre og syv medlemmer valgt af generalforsamlingen. Der er p.t. tre generalforsamlingsvalgte bestyrelsesmedlemmer. Disse vælges for et år ad gangen, og der er ikke fastsat en aldersgrænse for bestyrelsesmedlemmer. Der er ikke hidtil fundet behov for at fastsætte en sådan grænse, da bestyrelsesformanden løbende vurderer de enkelte bestyrelsesmedlemmers kompetencer. Oplysninger om de enkelte bestyrelsesmedlemmer findes på side 22 i nærværende årsrapport.

Direktion

Direktionen ansættes af bestyrelsen og er ansvarlig for den daglige ledelse af Deadline Games, ligesom det er direktionens ansvar at udarbejde forslag til de overordnede mål, strategier og handlingsplaner samt budgetter og politikker for den operationelle styring af selskabet.

Udover Deadline Games direktion, som består af én person, har selskabet en ledergruppe, der omfatter den kreative direktør, udviklingschefen, IT- og sikkerhedschefen, økonomichefen og HR-chefen.

Evaluering af bestyrelse og direktion

Der er endnu ikke indført den planlagte formaliserede evaluering af bestyrelsens og direktionens arbejde, men der sker en løbende vurdering af samarbejdet mellem bestyrelse og direktion samt af sammensætningen af direktionen og dennes arbejde og resultater.

Den første formaliserede evaluering af bestyrelsens og direktionens arbejde forventes at finde sted i 2008.

Vederlag til bestyrelse og direktion

Deadline Games søger at sikre, at vederlaget til bestyrelse og direktion ligger på et konkurrencedygtigt og rimeligt niveau og er tilstrækkeligt til at sikre, at selskabet kan tiltrække og fastholde kompetente personer.

Medlemmerne af bestyrelsen modtager et fast årligt vederlag, og det samlede vederlag til bestyrelsen godkendes af generalforsamlingen i forbindelse med godkendelsen af årsrapporten. Vederlaget udgjorde i 2007 243.750 kr., heraf 112.500 kr. til formanden.

Aflønningen af direktionen, der p.t. består af den administrerende direktør, fastlægges af bestyrelsen. I 2007 udgjorde vederlaget til direktionen 1.346.532 kr. og omfattede en fast løn inklusive visse goder. Direktionens ansættelsesforhold, herunder aflønning og fratrædelsesvilkår, vurderes at være i overensstemmelse med sædvanlig standard for en stilling af denne karakter og medfører ikke særlige forpligtelser for selskabet.

Direktion og ledende medarbejdere er blevet tildelt warrants.

Risikostyring

Det er bestyrelsens opgave at kontrollere, at selskabet har en effektiv risikostyring, herunder at væsentlige risici knyttet til de forretningsmæssige aktiviteter og den fastlagte strategi identificeres, at der fastlægges en politik og rammer for selskabets risici, samt at der opbygges systemer til styring af risici. Politikkerne og rammerne for den operationelle og finansielle risikostyring vedtages af bestyrelsen, og rapportering vedrørende risici indgår i den løbende rapportering til bestyrelsen. For en nærmere beskrivelse af Deadline Games' risikoforhold henvises til side 16 i årsrapporten.

Revision

Deadline Games' eksterne revisor vælges af generalforsamlingen for ét år ad gangen. Forud for indstilling til valg på generalforsamlingen foretager bestyrelsen en kritisk vurdering af revisors uafhængighed, kompetence m.v.

Rammerne for revisors arbejde – herunder fastsættelse af honorering, revisions-relaterede arbejdsopgaver samt ikke-revisionsrelaterede arbejdsopgaver – er beskrevet i et aftalebrev.

I forbindelse med revisionen af årsrapporten revideres regnskabspraksis på de væsentligste områder, lige-



som bestyrelsen og revisor drøfter revisors observationer.

Bestyrelsen vurderer mindst én gang årligt interne kontrolsystemer med henblik på at sikre, at disse er hensigtsmæssige og tilstrækkelige samt i overensstemmelse med god praksis på området.



Bestyrelse og ledelse

Bestyrelse

Carsten Lønfeldt (formand), 1947

Medlem og formand for bestyrelsen siden 2007.

Formand for bestyrelsen for: BioPorto A/S, Gypsum Recycling International A/S og ByrumLabflex A/S.

Næstformand for bestyrelsen for: Rheoscience A/S.

Medlem af bestyrelsen for: Polaris Management A/S, ALK-Abelló A/S, Dameca A/S, ATP Invest, Investeringsforeningen Investin og Investeringsforeningen Nykredit Invest.

Hans Zabell Abildstrøm, 1962

Medlem af bestyrelsen siden 2002.

Advokat og partner i Advokataktieselskabet Horten.

Formand for bestyrelsen for: Gaia Solar A/S, Det Rytmske Musikhus' Fond og Koncertvirksomhedens Fond (VEGA).

Medlem af bestyrelsen for: Cognos A/S, Global Crossing PEC Danmark ApS, Global Crossing PEC Norge AS (Norge) og Global Crossing Sverige AB (Sverige).

Hans Abildstrøm rådgiver en række danske og internationale selskaber, hvis virksomhed hovedsagligt er inden for IT, telekommunikation og dertil relaterede produkter.

Christian Jørgensen, 1959

Medlem af bestyrelsen siden 2007.

General Manager, Western Europe, Baxter Healthcare SA.

Medlem af bestyrelsen for: RTX Telecom A/S.

Ledelse

Christian Linnemann Mottes, 1967

Administrerende direktør. Ansat siden 1996.

Medlem af bestyrelsen for: Det Danske Akademi for Digitalt Interaktiv Underholdning (DADIU) og Producentforeningen.

Simon Jon Andreasen, 1967

Kreativ direktør. Ansat siden 1996.

Per Kyed Laursen, 1968

Udviklingschef. Ansat siden 2000.

Jonas Chonovitsch, 1972

IT-, QA- og sikkerhedschef. Ansat siden 1997.

Torben Bartels, 1963

CFO. Ansat siden september 2007.

Mette Godsk, 1976

Human Resource Manager. Ansat siden januar 2006.



Regnskabsberetning

Resultatopgørelsen

Nettoomsætning

Deadline Games havde i 2007 en nettoomsætning på 25,6 mio. kr., primært hidrørende fra produktionen af spillene omfattet af Hanna-Barbera kontrakten med EIDOS INTERACTIVE Ltd. Omsætningen i 2006 var på 18,2 mio. kr. Årsagen til den begrænsede stigning i omsætningen er at Deadline Games med den ændrede strategi omkring egenudvikling af næstegenerations spilkoncepter har bevæget sig ind nyt område, hvor det typisk tager 2-3 år at udvikle et spil til de mest avancerede stationære konsoller. Modsat f.eks. Playstation 2 og de håndholdte konsoller, hvor udviklingstiden er ca. 12 måneder.

Finansielle poster og skat

De finansielle poster udgjorde netto en omkostning på 221 t.kr. i forhold til en omkostning på 16 t.kr. i 2006 på grund af væsentlige finansieringsomkostninger i perioden inden kapitaludvidelsen blev gennemført i maj 2007.

Årets skatteindtægt på 3,3 mio. kr. (3,2 mio. kr. i 2006) er hensat som et udskudt skatteaktiv i balancen. Det samlede udskudte skatteaktiv udgør herefter 8,8 mio. kr. pr. 31. december 2007.

Resultat efter skat

Deadline Games fik et resultat efter skat på minus 12,2 mio. kr. i 2007 mod et resultat efter skat på minus 8,4 mio. kr. i 2006. Resultatnedgangen, der var forventet, og som er i overensstemmelse med det niveau, som selskabet senest har kommunikeret til First North, skyldes primært, at 2007 blev yderligere et investeringsår, hvor de betydelige investeringer i de to nye spilprojekter til næstegenerationskonsollerne Playstation 3 og Xbox 360 blev fortsat. Yderligere blev der investeret målrettet i selskabets kerneteknologi, "Kapow Multi Engine" – en teknologi, der gør det muligt for selskabet at udvikle spil til de nye platforme.



Balancen

Immaterielle anlægsaktiver

Stigningen i immaterielle anlægsaktiver fra 14,0 mio. kr. i 2006 til 32,9 mio. kr. i 2007 afspejler selskabets fortsatte store investeringsaktivitet. Investeringerne har også i 2007 koncentreret sig om følgende tre projekter:

1. *Selskabets kernesoftware*, "Kapow Multi Engine", der gør selskabet i stand til at udvikle produkter til de nye næstgenerations-spilkonsoller, Playstation 3 og Xbox 360

2. *Spilprojektet Escobar*. Projektet bygger på begivenhederne omkring jagten på verdens farligste narkebagmand Pablo Escobar. Projektet er et af de første originale projekter i verden, som udvikles parallelt til film og spil, og manuskriptet skrives til begge formater af en kendt Hollywood filmforfatter. Udviklingen er neddroset væsentligt sidst på året på grund af opstået usikkerhed omkring tidspunktet for lanceringen af filmen. Som en direkte konsekvens af den opståede usikkerhed er der foretaget en nedskrivning på 1 mio. kr. af de aktiverede udviklingsomkostninger på projektet, der herefter er optaget til en beskeden værdi.

3. *Spilprojektet Faith and a 45*. Deadline Games har i 2007 færdiggjort og videreudviklet præproduktionen af et spilkoncept baseret på stærke historiske personligheder. Konceptet blev tidligt i 2008 præsenteret offentligt og har fået en meget positiv modtagelse. Præproduktion indebærer afdækning af risici, budgettering for resten af perioden frem til lancering af spillet samt udarbejdelse af dele af den programkode, hvorpå det resterende arbejde med spillet skal baseres.

Materielle anlægsaktiver

De materielle anlægsaktiver omfatter it-udstyr og kon-torinventar.

Finansielle anlægsaktiver omfatter primært udskudte skatteaktiver samt huslejedeposita.

Likvide beholdninger

De likvide beholdninger udgjorde 4,1 mio. kr. ultimo 2007, mod 0,5 mio. kr. ultimo 2006. Med baggrund i den meget betydelige investeringsaktivitet er det selskabets politik at sikre en positiv likviditet i samtlige de kontrakter der indgås om produktion for fremmed regning.

Egenkapital

Egenkapitalen udgjorde 49,9 mio. kr. pr. 31. december 2007 mod 17,4 mio. kr. året før. Bevægelserne i egenkapitalen i 2007 kan dels tilskrives årets resultat, dels en kapitaludvidelse på i alt 44,8 mio. kr., der blev gennemført i april og juni 2007 i form af en aktie-emission og en række medarbejderes delvise udnyttelse af selskabets warrantprogram.

Gældsforpligtelser

De samlede gældsforpligtelser udgjorde 6,2 mio. kr. pr. 31. december 2007 mod 8,4 mio. kr. årets før. Posten består primært af leasinggæld, leverandørgæld, feriepengeforpligtelser o. lign.

Pengestrømsopgørelse og likviditet

Året 2007 medførte en positiv ændring i likvide midler på 3,6 mio. kr. mod en negativ effekt på 17,4 mio. kr. i 2006.

Pengestrømmene fra driften var minus 17,2 mio. kr. mod minus 7,9 mio. kr. i 2006.

De samlede investeringer udgjorde 21,1 mio. kr. mod 13,5 mio. kr. i 2006.

Finansieringsaktiviteter gav et bidrag på 41,9 mio. kr. i 2007 mod 4,1 mio. kr. i 2006, og skyldes i al væsentlighed kapitaludvidelserne der blev gennemført i april og juni 2007.

Finansielle anlægsaktiver



Ledelsens påtegning

Vi har dags dato aflagt årsrapporten for 2007 for Deadline Games A/S.

Årsrapporten er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabsloven. Vi anser den valgte regnskabspraksis for hensigtsmæssig, således at årsrapporten giver et retvisende billede af selskabets aktiver og passiver, finansielle stilling, resultatet samt pengestrømme.

Årsrapporten indstilles til generalforsamlingens godkendelse.

København, den 26. marts 2008

Direktion

Christian Linnemann Mottes

Bestyrelse

Carsten Lønfeldt

Hans Zabell Abildstrøm

Christian Jørgensen



Den uafhængige revisors påtegning

Til aktionærerne i Deadline Games A/S

Vi har revideret årsrapporten for Deadline Games A/S for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2007 omfattende ledelsespåtegning, ledelsesberetning, anvendt regnskabspraksis, resultatopgørelse, balance, egenkapitalopgørelse, pengestrømsopgørelse og noter. Årsrapporten aflægges efter årsregnskabsloven.

Ledelsens ansvar for årsrapporten

Ledelsen har ansvaret for at udarbejde og aflægge en årsrapport, der giver et retvisende billede i overensstemmelse med årsregnskabsloven. Dette ansvar omfatter udformning, implementering og opretholdelse af interne kontroller, der er relevante for at udarbejde og aflægge en årsrapport, der giver et retvisende billede uden væsentlig fejlinformation, uanset om fejlinformationen skyldes besvigelser eller fejl, samt valg og anvendelse af en hensigtsmæssig regnskabspraksis og udøvelse af regnskabsmæssige skøn, som er rimelige efter omstændighederne.

Revisors ansvar og den udførte revision

Vores ansvar er at udtrykke en konklusion om årsrapporten på grundlag af vores revision. Vi har udført vores revision i overensstemmelse med danske revisionsstandarder. Disse standarder kræver, at vi lever op til etiske krav samt planlægger og udfører revisionen med henblik på at opnå høj grad af sikkerhed for, at årsrapporten ikke indeholder væsentlig fejlinformation.

En revision omfatter handlinger for at opnå revisionsbevis for de beløb og oplysninger, der er anført i årsrapporten. De valgte handlinger afhænger af revisors vurdering, herunder vurderingen af risikoen for væsentlig fejlinformation i årsrapporten, uanset om fejlinformationen skyldes besvigelser eller fejl. Ved risikovurderingen overvejer revisor interne kontroller, der er relevante for selskabets udarbejdelse og aflæggelse af en årsrapport, der giver et retvisende billede, med henblik på at udforme revisionshandling, der er passende efter omstændighederne, men ikke med det formål at udtrykke en konklusion om effektiviteten af

selskabets interne kontrol. En revision omfatter endvidere stillingtagen til, om den af ledelsen anvendte regnskabspraksis er passende, om de af ledelsen udøvede regnskabsmæssige skøn er rimelige samt en vurdering af den samlede præsentation af årsrapporten.

Det er vores opfattelse, at det opnåede revisionsbevis er tilstrækkeligt og egnet som grundlag for vores konklusion.

Revisionen har ikke givet anledning til forbehold.

Konklusion

Det er vores opfattelse, at årsrapporten giver et retvisende billede af selskabets aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31. december 2007 samt af resultatet af selskabets aktiviteter for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2007 i overensstemmelse med årsregnskabsloven.

Supplerende oplysninger

Uden det har påvirket vores konklusion, gør vi opmærksom på oplysningerne på side 18 i ledelsesberetningen i afsnittet "likviditetsrisiko", hvori ledelsen redegør for behovet for tilførsel af yderligere likviditet til fortsat finansiering af selskabets drifts- og udviklingsaktiviteter. Usikkerheden henføres til, at der ikke er opnået endeligt tilsagn om den omtalte tilførsel af yderligere finansiering. Ledelsen vurderer, at finansieringstilsagnet vil blive imødekommet såfremt selskabet følger de fastlagte budgetter hvori er indregnet indgåelse af to nye spilaftaler omkring udviklingen af nye spil. Ledelsen aflægges i overensstemmelse hermed årsrapporten under forudsætningen om virksomhedens fortsatte drift. Vi har ikke fundet grundlag for at anlægge en anden vurdering.

København, den 26. marts 2008

Deloitte

Statsautoriseret Revisionsaktieselskab

Torben Skov
statsautoriseret revisor



Anvendt regnskabspraksis

Årsrapporten er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabslovens bestemmelser for regnskabsklasse B med tilvalg af relevante bestemmelser fra regnskabsklasse C.

Årsrapporten er aflagt efter samme principper som sidste år.

Generelt om indregning og måling

Aktiver indregnes i balancen, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil tilflyde selskabet, og aktivets værdi kan måles pålideligt.

Forpligtelser indregnes i balancen, når selskabet som følge af en tidligere begivenhed har en retlig eller faktisk forpligtelse, og det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil fragå selskabet, og forpligtelsens værdi kan måles pålideligt.

Ved første indregning måles aktiver og forpligtelser til kostpris. Måling efter første indregning sker som beskrevet for hver enkelt regnskabspost nedenfor.

Ved indregning og måling tages hensyn til forudsigelige risici og tab, der fremkommer, inden årsrapporten aflægges, og som be- eller afkræfter forhold, der eksisterede på balancedagen.

I resultatopgørelsen indregnes indtægter i takt med, at de indtjenes, mens omkostninger indregnes med de beløb, der vedrører regnskabsåret. Værdireguleringer af finansielle aktiver og forpligtelser indregnes i resultatopgørelsen som finansielle indtægter eller finansielle omkostninger.

Resultatopgørelsen

Nettoomsætning

Indtægten ved salg af handelsvarer indregnes i nettoomsætningen efter faktureringsprincippet.

Andre eksterne omkostninger

Andre eksterne omkostninger omfatter omkostninger til salg, reklame, administration, lokaler, tab på debitorer mv.

Personaleomkostninger

Personaleomkostninger omfatter løn og gager samt sociale omkostninger, pensioner mv. til selskabets personale.

Skat

Årets skat, som består af årets aktuelle skat og ændring af udskudt skat, indregnes i resultatopgørelsen med den del, der kan henføres til årets resultat, og direkte på egenkapitalen med den del, der kan henføres til posterings direkte på egenkapitalen.

Aktuelle skatteforpligtelser, henholdsvis tilgodehavende aktuel skat, indregnes i balancen opgjort som beregnet skat af årets skattepligtige indkomst, reguleret for betalt acontoskat.

Udskudt skat indregnes og måles efter den balanceorienterede gælds metode af alle midlertidige forskelle mellem regnskabsmæssige og skattemæssige værdier af aktiver og forpligtelser.

Udskudte skatteaktiver, herunder skatteværdien af fremførselsberettigede skattemæssige underskud, indregnes i balancen med den værdi, hvortil aktivet forventes at kunne realiseres, enten ved modregning i udskudte skatteforpligtelser eller som nettoskatteaktiver.

Balancen

Immaterielle anlægsaktiver

Immaterielle anlægsaktiver omfatter egenudviklet og erhvervet software. Afskrivning af immaterielle anlægsaktiver foretages fra ibrugtagning lineært over aktivernes forventede levetid som følger software 3 år.

Omkostninger til udvikling af software til eget brug indregnes som immaterielle anlægsaktiver, når disse er klart definerede og identificerbare, der er tilstrækkelige ressourcer til projektgennemførelse, og der er sikkerhed for, at kapitalværdien af de fremtidige indtæg-



ter eller omkostningsreduktioner kan dække projektomkostninger og fremtidige driftsomkostninger i henhold til kravene i årsregnskabsloven.

Aktiverede udviklingsomkostninger omfatter direkte løn med tillæg af indirekte personaleomkostninger. Erhvervet software indregnes til kostpris.

Materielle anlægsaktiver

Driftsmateriel og inventar måles til kostpris med fradrag af akkumulerede af- og nedskrivninger.

Afskrivningsgrundlaget er kostpris med tillæg af opskrivninger og fradrag af forventet restværdi efter afsluttet brugstid. Der foretages lineære afskrivninger baseret på følgende vurdering af aktivernes forventede brugstider:

Andre anlæg, driftsmateriel og inventar: 3-5 år.

Aktiver med en kostpris under 12 t.kr. pr. enhed indregnes som omkostninger i resultatopgørelsen på anskaffelsestidspunktet.

Materielle anlægsaktiver nedskrives til genindvindingsværdi, såfremt denne er lavere end den regnskabsmæssige værdi.

Tilgodehavender

Tilgodehavender måles til amortiseret kostpris, der sædvanligvis svarer til nominal værdi, med fradrag af nedskrivninger til imødegåelse af forventede tab.

Pengestrømsopgørelsen

Pengestrømsopgørelsen for selskabet præsenteres efter den indirekte metode og viser pengestrømme vedrørende drift, investeringer og finansiering samt selskabets likvider ved årets begyndelse og slutning.

Pengestrømme vedrørende driftsaktiviteter opgøres som driftsresultatet reguleret for ikke-kontante driftsposter, ændring i driftskapital samt betalt selskabsskat.

Pengestrømme vedrørende investeringsaktiviteter omfatter betalinger i forbindelse med køb og salg af

virksomheder og aktiviteter samt køb og salg af immaterielle, materielle og finansielle anlægsaktiver.

Pengestrømme vedrørende finansieringsaktiviteter omfatter ændringer i størrelse eller sammensætning af selskabets aktiekapital og omkostninger forbundet hermed, samt optagelse af lån, afdrag på rentebærende gæld og betaling af udbytte.



Resultatopgørelse

| | Note | 2006 DKK '000 | 2007 DKK |
|-----------------------------|------|------------------|---------------------|
| Nettoomsætning | | 18.150 | 25.628.895 |
| Andre eksterne omkostninger | | (11.753) | (21.492.502) |
| Personaleomkostninger | 1 | (16.129) | (16.609.823) |
| Af- og nedskrivninger | 2 | (1.831) | (2.792.494) |
| Driftsresultat | | (11.563) | (15.265.924) |
| Finansielle indtægter | | 29 | 327.539 |
| Finansielle omkostninger | | (45) | (548.948) |
| Resultat før skat | | (11.579) | (15.487.333) |
| Skat af årets resultat | 3 | 3.226 | 3.269.463 |
| Årets resultat | | (8.353) | (12.217.870) |
| Resultatdisponering | | | |
| Overført til næste år | | (8.353) | (12.217.870) |



Balance

| | Note | 2006 DKK '000 | 2007 DKK |
|---|------|------------------|-------------------|
| Egenudviklet software | | 13.960 | 32.857.685 |
| Software | | 60 | 36.839 |
| Immaterielle anlægsaktiver | 4 | 14.020 | 32.894.524 |
| Produktionsanlæg og maskiner | | 2.531 | 2.331.837 |
| Andre anlæg, driftsmateriel og inventar | | 1.349 | 1.001.909 |
| Materielle anlægsaktiver | 5 | 3.880 | 3.333.746 |
| Andre værdipapirer og kapitalandele | | 1 | 1.000 |
| Andre tilgodehavender | | 1.391 | 1.536.509 |
| Udskudte skatteaktiver | 6 | 5.548 | 8.817.334 |
| Finansielle anlægsaktiver | | 6.940 | 10.354.843 |
| Anlægsaktiver | | 24.840 | 46.583.113 |
| Tilgodehavender fra salg og tjenesteydelser | | 12 | 4.667.565 |
| Andre tilgodehavender | | 23 | 0 |
| Periodeafgrænsningsposter | | 388 | 762.538 |
| Tilgodehavender | | 423 | 5.430.103 |
| Likvide beholdninger | | 511 | 4.079.340 |
| Omsætningsaktiver | | 933 | 9.509.443 |
| Aktiver | | 25.774 | 56.092.556 |



Balance

| | Note | 2006 DKK '000 | 2007 DKK |
|--|--------|------------------|-------------------|
| Aktiekapital | 7 | 957 | 1.420.216 |
| Overkurs ved emission | | 23.755 | 68.072.889 |
| Overført overskud og underskud | | (7.338) | (19.556.738) |
| Egenkapital | | 17.375 | 49.936.367 |
| Leasingforpligtelser | 8 | 480 | 749.865 |
| Langfristede gældsforpligtelser | | 480 | 749.865 |
| Kreditinstitutter | | 3.739 | 0 |
| Leasingforpligtelser | | 240 | 565.553 |
| Leverandørgæld | | 496 | 1.530.677 |
| Anden gæld | | 3.443 | 3.310.094 |
| Kortfristede gældsforpligtelser | | 7.918 | 5.406.324 |
| Gældsforpligtelser | | 8.398 | 6.156.189 |
| Passiver | | 25.774 | 56.092.556 |
| Pantsætninger og eventualforpligtelser mv. | 10, 11 | | |
| Øvrige noter | 12, 13 | | |



Egenkapitalopgørelse

| DKK '000 | Aktiekapital | Overkurs ved emission | Overført resultat | I alt |
|-------------------------------|--------------|--------------------------|----------------------|---------------|
| Egenkapital 01.01.2007 | 957 | 23.755 | (7.338) | 17.375 |
| Kapitalforhøjelse 22.04.2007 | 460 | 44.184 | | 44.644 |
| Kapitalforhøjelse 22.06.2007 | 3 | 133 | | 136 |
| Årets resultat | | | (12.218) | (12.218) |
| Egenkapital 31.12.2007 | 1.420 | 68.072 | (19.556) | 49.937 |



Pengestrømsopgørelse

| | Note | 2006 DKK '000 | 2007 DKK |
|--|------|------------------|---------------------|
| Driftsresultat | | (11.563) | (14.487.332) |
| Afskrivninger | | 1.831 | 1.792.494 |
| Ændring i driftskapital | 9 | 1.802 | (4.251.720) |
| | | (7.930) | (16.946.558) |
| Modtagne renteindtægter | | 23 | 327.538 |
| Betalte renteomkostninger | | (39) | (548.948) |
| Pengestrømme vedrørende drift | | (7.946) | (17.167.968) |
| Køb af immaterielle anlægsaktiver | 4 | (11.917) | (19.897.914) |
| Køb af materielle anlægsaktiver | | (2.210) | (1.222.991) |
| Salg af materielle anlægsaktiver | | 0 | 0 |
| Køb af finansielle anlægsaktiver | | 633 | 0 |
| Pengestrømme vedrørende investeringer | | (13.494) | (21.120.905) |
| Kapitalforhøjelser | | 1.117 | 44.779.970 |
| Lån, kreditinstitutter | | 2.957 | (2.922.300) |
| Pengestrømme vedrørende finansiering | | 4.074 | 41.857.670 |
| Ændring i likvider | | (17.366) | 3.568.797 |
| Likvider 01.01.2007 | | 17.877 | 510.543 |
| Likvider 31.12.2007 | | 511 | 4.079.340 |



Noter

| | 2006 DKK '000 | 2007 DKK |
|--|------------------|--------------------|
| 1. Personalemkostninger | | |
| Lønninger og gager | 24.510 | 29.864.442 |
| Lønninger og gager overført til egenudviklet software | (11.390) | (18.363.530) |
| Pensionsbidrag | 1.255 | 1.441.301 |
| Andre sociale omkostninger | 264 | 362.443 |
| Øvrige personalemkostninger | 1.490 | 3.305.167 |
| | 16.129 | 16.609.823 |
| | | |
| Vederlag til direktion | 1.167 | 1.346.532 |
| Vederlag til bestyrelse | 175 | 243.750 |
| | | |
| Gennemsnitligt antal medarbejdere | 59 | 69 |
| 2. Af- og nedskrivninger | | |
| Egenudviklet software | 57 | 1.000.000 |
| Erhvervet software | 121 | 22.997 |
| Andre anlæg mv. | 329 | 347.121 |
| Produktionsanlæg og maskiner | 1.254 | 1.422.375 |
| Fortjeneste/tab ved salg af anlægsaktiver | 69 | 0 |
| | 1.831 | 2.792.493 |
| 3. Skat af årets resultat | | |
| Ændring af udskudt skat | (3.226) | (3.863.878) |
| Ændring af udskudt skat som følge af ændring i skatteprocent | 0 | 594.415 |
| | (3.226) | (3.269.463) |



| | Egenudviklet software DKK | Erhvervet software DKK |
|---|---------------------------------|------------------------------|
| 4. Immaterielle anlægsaktiver | | |
| Kostpris 01.01.2007 | 13.959.771 | 59.835 |
| Tilgang | 19.897.914 | 0 |
| Afgang | 0 | 0 |
| Kostpris 31.12.2007 | 33.857.685 | 59.835 |
| Af- og nedskrivninger 01.01.2007 | 0 | 0 |
| Afskrivninger | 0 | 22.997 |
| Af- og nedskrivninger vedrørende afgang | 1.000.000 | 0 |
| Af- og nedskrivninger 31.12.2007 | 1.000.000 | 0 |
| Regnskabsmæssig værdi 31.12.2007 | 32.857.685 | 36.839 |

| | Produktionsanlæg og maskiner DKK | Andre an- læg mv. DKK |
|---|--|-----------------------------|
| 5. Materielle anlægsaktiver | | |
| Kostpris 01.01.2007 | 6.852.960 | 1.824.883 |
| Tilgang | 1.222.989 | 0 |
| Afgang | 0 | 0 |
| Kostpris 31.12.2007 | 8.075.949 | 1.824.883 |
| Af- og nedskrivninger 01.01.2007 | (4.321.737) | (475.853) |
| Afskrivninger | (1.422.375) | (347.121) |
| Af- og nedskrivninger vedrørende afgang | 0 | 0 |
| Af- og nedskrivninger 31.12.2007 | (5.744.112) | (822.974) |
| Regnskabsmæssig værdi 31.12.2007 | 2.331.837 | 1.001.909 |
| Heraf udgør finansielt leasede aktiver | 1.942.989 | 0 |
| Regnskabsmæssig værdi 31.12.2006 | 2.531.223 | 1.349.030 |



| | 2006 DKK '000 | 2007 DKK |
|---|------------------|---------------------|
| 6. Udskudt skat | | |
| Udskudt skat hviler på følgende poster: | | |
| Immaterielle anlægsaktiver | 14.020 | 16.976.192 |
| Materielle anlægsaktiver | (436) | (946.102) |
| Gældsforpligtelser | (720) | (1.315.418) |
| Skattemæssige underskud | (32.677) | (49.984.011) |
| Udskudt skat 31.12.2007 | (19.813) | (35.269.339) |
| Udskudt skat heraf, 28% / 25% | (5.548) | (8.817.335) |

7. Aktiekapital

Aktiekapitalen består af 1.420.216 aktier a 1 kr. Aktierne er ikke opdelt i klasser.

| | DKK |
|--|------------------|
| Ændring i aktiekapitalen i perioden 01.01.1999-31.12.2007: | |
| Aktiekapital 01.01.1999 | 126.000 |
| Tilgang, 2001 | 74.000 |
| Tilgang, 2002 | 316.600 |
| Tilgang, 2003 | 221.400 |
| Tilgang, 2005 | 192.995 |
| Tilgang, 2006 | 26.500 |
| Tilgang, 22.04.2007 | 460.000 |
| Tilgang, 22.06.2007 | 2.721 |
| Aktiekapital 31.12.2007 | 1.420.216 |

Udestående warrants pr. 31.12.2007 specificeres således:

| | Tildelingsår | Tegningskurs | I alt | Udløb |
|-------------------------|--------------|--------------|---------------|-------|
| Bestyrelse | 2007 | 50,00 | 12.000 | 2008 |
| Direktion | 2005-2007 | 50,00 | 3.253 | 2008 |
| Ledelse | 2005-2007 | 50,00 | 7.373 | 2008 |
| Medarbejdere | 2005-2007 | 50,00 | 14.332 | 2008 |
| I alt 31.12.2007 | | | 36.958 | |



Markedsværdien af udestående warrants pr. 26. marts 2008 er opgjort til 0 kr. Værdien er fastsat ud fra den korte restløbetid på ca. 3 måneder samt det forhold at tegningskursen er betydeligt out-of-the-money i forhold til den aktuelle børskurs.

| | 2006 | 2007 |
|---|------------|----------------|
| | DKK '000 | DKK |
| 8. Langfristede gældsforpligtelser | | |
| Leasing forpligtelser med forfald mellem 1-5 år. | 480 | 749.865 |
| Langfristede gældsforpligtelser 31.12.2007 | 480 | 749.865 |

| | DKK '000 | DKK |
|-----------------------------------|----------------|--------------------|
| 9. Ændring i driftskapital | | |
| Ændring i varebeholdninger | 0 | 0 |
| Andre reguleringer | 104 | (497.007) |
| Anden gæld | 0 | 133.967 |
| Ændring i tilgodehavender | 2.695 | (4.655.625) |
| Ændring i leverandørgæld mv. | (893) | 1.034.879 |
| | (1.802) | (4.251.720) |

10. Pantsætninger

Til sikkerhed for bankgæld er deponeret ejerpantebrev nom. 3.500.000 kr. i immaterielle rettigheder samt driftsinventar.

| | | |
|---|-------|-----------|
| Regnskabsmæssig værdi af pantsatte driftsinventar | 3.880 | 3.333.747 |
|---|-------|-----------|

11. Eventualforpligtelser

Huslejeforpligtelse vedrørende uopsigelig kontrakt indtil 1. februar 2011 udgør ca.

| | | |
|--|--------|------------|
| | 11.000 | 10.595.000 |
|--|--------|------------|

Selskabet har indgået leasingkontrakter på to firmabiler med udløb senest i år 2010. Den samlede forpligtelse udgør ca. 290.000 kr.



12. Nærtstående parter

Nærtstående parter er selskabets bestyrelse og direktion:

- Carsten Lønfeldt
- Christian Jørgensen
- Hans Zabell Abildstrøm
- Christian Linnemann Mottes

Transaktioner mellem nærtstående parter og Deadline Games A/S i 2007:

- Bestyrelseshonorar og tildeling af warrants.
- Bogholderimæssig assistance for Dana Rhetia Holding Aps, der er ejet af Christian Linnemann Mottes (direktør for Deadline Games A/S).

Alle ovenstående transaktionerne er sket på markedsmæssige vilkår.

13. Aktionærforhold

Følgende aktionærer ejer mere end 5% af selskabets aktiekapital:

- Dana Rhaetia Holdings ApS, CVR-nr. 25 83 89 47
- Gamle Hest Holding ApS, CVR-nr. 25 83 89 04
- Finn Helmer, Ruchlistrasse 25 B, CH – 6312 St., Schweiz
- Templeview International Inc., c/o Mossack Fonesca & Co., Apartado Postal 0832-0886, Panama, Republica de Panama