



Deadline Games A/S - Fondskode DK0060021962

København, den 27. november 2007

## First North Meddelelse nr. 16-2007

### Periodemeddelelse for 3. kvartal 2007

#### Resumé

*Deadline Games A/S' opnåede i 3. kvartal 2007 et resultat før skat på T.DKK 2.780, mens resultat før skat for årets første ni måneder blev et underskud på T.DKK 10.071. Det er i overensstemmelse med de senest udmeldte forventninger, og er positivt påvirket af den indgåede aftale med spiludgiveren EIDOS om udvikling af nye computerspil. Selskabet har i perioden fastholdt den opbyggede kapacitet i forventning om indgåelse af yderligere udviklingsaftaler inden årets udgang. Omsætningen i årets første ni måneder er ca. DKK 8 mio. højere end forventet, hvilket dog ikke afspejles i en tilsvarende højere indtjening. Dette skyldes omkostninger i forbindelse med opstarten af den indgåede aftale med EIDOS om at udvikle ti nye spil baseret på velkendte tegnefilmfigurer fra Hanna-Barbera studiet, som ejes af Warner Brothers.*

*Deadline Games har i 3. kvartal 2007 fortsat arbejdet med de egenudviklede spil "Projekt SF" og "Escobar" samt med udviklingen af selskabets teknologiske platform "Kapow Multi Engine". Ressourceindsatsen på disse områder har dog været på et noget lavere niveau end tidligere, især hvad angår udviklingen af "Escobar". Dette skyldes bl.a., at den indgåede aftale med EIDOS om udviklingen af ti nye computerspil har krævet betydelige ressourcer i opstarten af produktionen både i Danmark og hos underleverandøren GameBrains i Kuala Lumpur, Malaysia.*

*De tidligere udmeldte forventninger om et underskud på DKK 15 mio. før skat for hele 2007 fastholdes.*



## Hovedtal (ureviderede)

DKK ('000)	Q3 2007	Q3 2006	9M 2007	9M 2006
Nettoomsætning	20.489	1.580	20.547	17.739
Resultat af primær drift	2.610	-4.121	-10.071	-7.517
Finansielle poster, netto	169	2	-285	-21
Resultat før skat	2.780	-4.119	-10.356	-7.538
Aktiver i alt	59.820	22.626	59.820	22.626
Egenkapital i alt	51.799	18.191	51.799	18.191

## Kommentarer til udviklingen i perioden

Deadline Games indgik den 23. august 2007 en aftale med spiludgiveren EIDOS om udvikling af nye computerspil (se First North Meddelelse nr. 14-2007). Det britisk ejede EIDOS er en af verdens førende udgivere af computerspil. Den treårige aftale omfatter ti nye spil med tegnefilmfigurer fra Hanna-Barbera-studiet, som ejes af Warner Brothers. Hanna-Barbera står bag de kendte figurer Tom & Jerry, Flintstones, Yogi Bear og mange flere. Spillene skal udvikles til forskellige spilkonsoller. Udviklingen af de 10 spiltitler beskæftiger centrale udviklingsressourcer i Deadline Games. Udviklingsprojektet er vigtigt og udfordrende for Deadline Games. 90% af udviklingen er outsourcet til et spiludviklingsfirma i Malaysia, hvilket skaber en ny arbejdsform i forhold til tidligere projekter. Deadline Games har ansvar for det kreative design, kvalitetssikring og projektstyring, mens de resterende opgaver udføres i Malaysia. Samarbejdet med GameBrains i Kuala Lumpur forløber efter planen, og de første tre spilprojekter har i 3. kvartal 2007 gennemgået designfasen og er i 4. kvartal 2007 gået ind i produktionsfasen. EIDOS, som aftalen er indgået med, har afregnet de forfaldne milepælsbetalinger. Udviklingen af Warner Brothers-titlerne forventes at skabe øget interesse fra forlag og fungere som forløber for lignende projekter, og projektet er ligeledes et led i selskabets mål om vækst gennem strategiske samarbejder.

Det egenudviklede og selvfinansierede spil, "Projekt SF", som udvikles til Xbox 360 og Playstation 3, blev klar til præsentation og kommercielle drøftelser med spilforlag og finansielle samarbejdspartnere ultimo 3. kvartal 2007, som planlagt. "Projekt SF" er således med succes bragt til Vertical Slice-niveau. Præsentationerne har givet positiv respons, og der vil i 4. kvartal fortsat være kommercielle drøftelser med spilforlagene og de finansielle samarbejdspartnere omkring "Projekt SF". Spillets hovedmarkeder forventes at være Nordamerika og Europa. Forventet produktionsstart på projektet er primo 2008.

Det andet egenudviklede spilkoncept "Escobar", til samme spilplatforme og markeder bliver udviklet i samarbejde med Hollywood filmproduceren Donald Kushner. Aktiviteten inden for dette projekt er neddroppet, idet udgivelsesplanerne for filmen endnu ikke ligger fast. Ressourcerne allokeret til projekt "Escobar" er flyttet til blandt andet udviklingen af Hanna-Barbera titlerne, samt en række nye initiativer, der arbejdes på i samarbejde med partnere i Hollywood og internationale partnere i spilbranchen. Udviklingen af projekt "Escobar" forventes fortsat at foregå i et væsentligt langsommere tempo i resten af 2007.

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 lang række produkter, hvor Kynapse var klart stærkest, hvad angår både teknologi og



brugervenlighed, samt i deres fokusering på at udnytte potentialet i Xbox360 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.

#### *Kommentarer til regnskabet*

Deadline Games opnåede en omsætning i 3. kvartal 2007 på T.DKK 20.489 samt et overskud før skat på T.DKK 2.780. Omsætningen hidrører i al væsentlighed fra EIDOS-aftalen.

Omsætningen i årets første ni måneder er ca. DKK 8 mio. højere end forventet, hvilket dog ikke fuldt ud afspejles i en tilsvarende højere indtjening. Dette skyldes primært forventede ekstraordinære omkostninger i forbindelse med opstarten af udviklingen af Warner Brothers projekterne.

I de første ni måneder af 2007 udgjorde resultat før skat et underskud på T.DKK 10.071, hvilket er i overensstemmelse med de senest udmeldte forventninger.

Da egne udviklingsprojekter egenfinansieres frem til et senere stadie end tidligere, aktiveres de afholdte udviklingsomkostninger. Der er i 3. kvartal 2007 aktiveret i alt T.DKK 2.664 vedrørende de to ovenfor nævnte spilprojekter, ligesom der er aktiveret T.DKK 1.482 vedrørende videreudvikling af "Kapow Multi"-teknologien.

Der er ikke afsat skat af periodens resultat.

#### *Forventninger til fremtiden*

De tidligere udmeldte resultatforventninger for hele 2007 fastholdes.

## **Egenkapitalforklaring**

Selskabets egenkapital har i perioden udviklet sig således:

DKK ('000)	TDKK
Egenkapital 1. juli 2007	49.019
Periodens resultat før skat	2.780
Egenkapital 30. september 2007	51.799

## **Selskabets aktiebesiddelser i selskabet**

Selskabet ejer pr. 30. september 2007 ikke egne aktier.



### **Bestyrelsens og direktionens direkte og indirekte aktiebesiddelser i selskabet**

Dana Rhaetia Holdings ApS *186.274 stk. aktier pr. 30. september 2007*  
(Adm. direktør Chris Mottes)

*Aktiebesiddelsen er i halvårsrapporten for 2007 fejlagtigt opgjort til 219.513 stk aktier pr. 30. juni 2007, men den er ikke ændret fra opgørelsen i kvartalsrapporten for 1. kvartal 2007, hvor den er opgjort til 186.274 stk. aktier pr. 31. marts 2007.*

Hans Abildstrøm *6.500 stk. aktier pr. 30. september 2007*  
(Bestyrelsesmedlem)

### **Godkendt rådgiver og dennes relevante medarbejderes samlede direkte og indirekte aktiebesiddelser i selskabet**

Korral Partners A/S *Ingen aktier pr. 30. september 2007*

Ansatte hos Korral Partners A/S *167.613 stk. aktier pr. 30. september 2007*

### **Yderligere information**

Kontakt venligst administrerende direktør Chris Mottes.

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

Telefon +45 40 93 12 55  
Telefax +45 33 13 12 85

### **Godkendt rådgiver**

Korral Partners A/S  
Kongens. Nytorv 26, 4.  
DK-1050 København K

Telefon: +45 39 66 66 66  
Telefax: +45 39 66 66 00