



## Kapitaludvidelse / rettet emission af 460.000 stk. nye aktier i

### Deadline Games A/S



### på First North

Godkendt Rådgiver: Korral Partners A/S



#### Den Godkendte Rådgivers rolle på First North:

*Den Godkendte Rådgiver har rådgivet Selskabet i forbindelse med Selskabets nye aktiers optagelse til handel på First North i regi af Københavns Fondsbørs. Som følge heraf har Selskabets ledelse udarbejdet et prospekt, som Selskabet er ansvarlig for. Den Godkendte Rådgiver har gennemgået prospektet og skønner på baggrund af de foreliggende oplysninger, som den Godkendte Rådgiver har modtaget fra Selskabet, at der ikke mangler informationer, der væsentligt kan ændre billedet af Selskabet. Den Godkendte Rådgiver har ikke pligt til og har ikke foretaget en egentlig efterprøvning af de udsagn ledelsen har givet i forbindelse med udarbejdelsen af dette prospekt.*

*Den Godkendte Rådgiver hjælper Selskabet med at opfylde de forpligtelser, som følger af, at Selskabets aktier er optaget til handel på First North. Disse opgaver vil som minimum være: Løbende at være til rådighed for sparring med Selskabets bestyrelse og direktion – herunder eventuelt deltagelse på bestyrelsesmøder i det omfang det skønnes relevant. At gennemgå meddelelser fra Selskabet inden offentliggørelse uden at dette må forsinke tidspunktet for offentliggørelse, jf. afsnit 3.2 i Regelsæt for First North samt opdatering af Selskabet om dets forpligtelser på First North.*

*Den Godkendte rådgiver kan alene rådgive omkring de forhold, som Den Godkendte Rådgiver er blevet bekendt med, og der er ikke pligt til, at den Godkendte Rådgiver selv skal opsøge eller efterprøve informationer om Selskabet.*

#### VIGTIG INFORMATION FØR INVESTERING PÅ FIRST NORTH

Potentielle investorer, selskaber og rådgivere skal være opmærksomme på, at First North ikke kan sammenlignes med det eksisterende børsmarked. Investeringer i selskaber hvis aktier er optaget til handel på First North, kan være mere risikobetonede end investeringer i børsnoterede selskaber, idet selskaberne ofte er mindre og dermed mere følsomme overfor ydre og indre påvirkninger. Ligeledes kan likviditeten, og dermed omsætteligheden i aktier, der er optaget til handel på First North være mere begrænset, end ved investeringer i børsnoterede aktier.



## Indholdsfortegnelse

INDLEDNING .....	2
RESUMÉ .....	5
RISIKOFAKTORER.....	10
ANSVAR OG ERKLÆRINGER .....	14
DEN GLOBALE SPILINDUSTRI.....	16
BESKRIVELSE AF SELSKABET.....	25
HOVEDVIRKSOMHED OG FORRETNINGSMODEL.....	32
UDVIKLINGSPROJEKTER .....	53
LANCEREDE PRODUKTER .....	55
BESTYRELSE OG DIREKTION .....	59
FINANSIELLE OPLYSNINGER.....	72
SELSKABETS EKSISTERENDE AKTIEKAPITAL .....	89
AKTIEEMISSIONEN .....	101
YDERLIGERE OPLYSNINGER .....	109
TERMER OG FORKORTELSER.....	110



## INDLEDNING

### Prospektet

Nærværende prospekt er udarbejdet i forbindelse med Selskabets bestyrelses beslutning om at foretage en forhøjelse af Selskabets aktiekapital efter bemyndigelse givet på Selskabets ekstraordinære generalforsamling den 27. februar 2007. Kapitalforhøjelsen omfatter udstedelse af 460.000 stk. aktier á nominelt DKK 1,00 med et forventet kontantprovenu til Selskabet på DKK 46.993.600,00. Emissionen er rettet mod eksisterende aktionærer, danske og internationale banker. Emissionen er fuldttegnet.

Tegningskursen for den rettede emission er fastsat til DKK 102,16 per aktie á nominelt DKK 1,00 ud fra "Kurs alle handler" på First North i perioden fra og med den 27. november 2006 til og med den 1. december 2006.

De nye aktier udstedes den 22. maj 2007 og første handelsdag for de nye aktier er den 22. maj 2007.

### Øvrige oplysninger

Kapitalforhøjelsen er besluttet af Selskabets bestyrelse den 27. februar 2007 og anmeldt i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen den 9. maj 2007. Aktierne er godkendt til optagelse til handel på First North.

Henvisninger i prospektet til "Deadline Games", "Selskabet", "Virksomheden" eller "Udsteder" er til Deadline Games A/S.

Henvisninger i prospektet til Prospektdatoen er til datoen for offentliggørelsen af nærværende prospekt den 15. maj 2007.

Det er ikke hensigten, at nærværende prospekt skal danne grundlag for en investerings- eller anden vurdering, og prospektet må ikke betragtes som en anbefaling fra Selskabet eller den Godkendte Rådgiver om, at modtagere af prospektet bør tegne eller købe aktier i Selskabet. Potentielle købere bør selv vurdere, om oplysningerne i prospektet er relevante, og et eventuelt køb bør baseres på de undersøgelser, som vedkommende finder nødvendige.

Det er ikke tilladt nogen at give oplysninger eller fremsætte erklæringer, der ikke er indeholdt i dette prospekt, og sådanne oplysninger og erklæringer kan i givet fald ikke betragtes som tiltrådt af Selskabet eller den Godkendte Rådgiver. Udlevering af prospektet kan ikke på noget tidspunkt betragtes som indeståelse for, at der ikke er sket ændringer i Selskabets virksomhed eller forhold siden datoen for offentliggørelse af prospektet, eller at oplysninger indeholdt heri er korrekte på noget tidspunkt efter datoen for offentliggørelse af prospektet. I henhold til regelsættet for First North skal Selskabet offentliggøre alle væsentlige nye oplysninger, der måtte fremkomme efter datoen for prospektets offentliggørelse.

I forbindelse med optagelsen til handel på First North kan den Godkendte Rådgiver eller dennes respektive tilknyttede selskaber, som optræder som investor for egen regning, købe aktier i Selskabet. De kan i denne egenskab for egen regning eje, købe eller sælge disse værdipapirer og kan udbyde eller sælge sådanne værdipapirer i andre sammenhænge end i forbindelse med aktiernes optagelse til handel. Den Godkendte Rådgiver skal i henhold til reglerne for First North på kvartalsbasis samlet give meddelelse om ejerskab i Selskabet samtidig med Selskabets offentliggørelse af periodeoplysninger og årsrapport.



Prospektet er ikke et tilbud om at sælge eller en opfordring fra Selskabets side eller på Selskabets vegne til at købe aktier i nogen jurisdiktion, hvor et sådant tilbud eller en sådan opfordring ikke er godkendt eller til personer, som det er ulovligt at give et sådant tilbud eller opfordring til.

Prospektet bør ikke videresendes, reproduceres eller på anden måde videredistribueres.

Der henvises til afsnittet om "Risikofaktorer" for en beskrivelse af væsentlige faktorer vedrørende investering i Selskabet.

De aktier, der er optaget til handel på First North, er ikke underlagt begrænsninger i omsættelighed og videresalg.

Nærværende prospekt er kun udarbejdet på dansk

### Fremadrettede udsagn

Visse udsagn i dette prospekt, herunder visse udsagn i afsnittene "Risikofaktorer", "Beskrivelse af Selskabet", "Udviklingsprojekter", "Den globale spilindustri" og "Finansielle oplysninger" er baseret på Selskabets ledelses opfattelse samt ledelsens forudsætninger og de oplysninger, der i øjeblikket er til rådighed for ledelsen, og disse udsagn kan udgøre fremadrettede udsagn. Alle udtalelser med undtagelse af historiske kendsgerninger i prospektet, herunder uden begrænsning udtalelser vedrørende Selskabets økonomiske stilling, forretningsstrategi, planer og mål for den fremtidige drift (herunder udviklingsplaner og -mål vedrørende Selskabets produkter), er fremadrettede udsagn, der indebærer kendte og ukendte risici, usikkerheder og andre forhold, der kan få Selskabets faktiske resultater, udvikling eller præstationer til at afvige væsentligt fra de fremtidige resultater, den udvikling eller de præstationer, der er udtrykt eller underforstået i forbindelse med disse fremadrettede udsagn. Disse fremadrettede udsagn er baseret på forudsætninger om fremtidige begivenheder, herunder en række forudsætninger vedrørende Selskabets nuværende og fremtidige forretningsstrategier og fremtidige driftsmiljø, som kan vise sig ikke at være korrekte. Selskabets faktiske resultater, udvikling eller præstationer kan afvige væsentligt fra de fremadrettede udsagn i prospektet som følge af væsentlige faktorer, herunder blandt andet risici forbundet med udvikling af nye spil og spilprodukter, usikkerhed vedrørende udfaldet af kontraktforhandlinger, personalerekruttering, der går langsommere end forventet, uforudsete vanskeligheder med Selskabets forskellige samarbejdsaftaler, usikkerhed vedrørende produktfremstilling, manglende markedsaccept af Selskabets spil og spilprodukter, manglende evne til at styre væksten, konkurrenceforholdene for Selskabets forretningsområder og markeder, manglende evne til at tiltrække og fastholde medarbejdere med de rette kvalifikationer, og manglende mulighed for at håndhæve eller opnå tilstrækkelig beskyttelse af Selskabets IP-rettigheder og immaterielle rettigheder, ændringer og udvikling i teknologi, der kan gøre Selskabets spil og spilprodukter forældede samt andre faktorer, der omtales i prospektet, herunder de faktorer, der omtales under afsnittet "Risikofaktorer". De fremadrettede udsagn i prospektet gælder kun pr. datoen for offentliggørelse af prospektet, og Selskabet påtager sig ingen forpligtelse til offentligt at opdatere eller revidere fremadrettede udsagn, hvad enten disse følger af nye oplysninger, fremtidige begivenheder eller andre forhold.

### Præsentation af regnskaber og andre oplysninger

Selskabet har siden stiftelsen aflagt årsrapporter i overensstemmelse med god regnskabsskik og Årsregnskabsloven. De reviderede regnskaber for regnskabsårene 2003, 2004 og 2005, som er indeholdt i dette prospekt, er udarbejdet i henhold til disse regler. Årsrapporten for 2005 er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabslovens bestemmelser for regnskabsklasse B, med tilvalg af bestemmelserne for regnskabsklasse C vedrørende pengestrømsopgørelse.



I prospektet er alle henvisninger til "DKK" henvisninger til Kongeriget Danmarks valuta, alle henvisninger til "USD" er henvisninger til Amerikas Forenede Staters valuta, alle henvisninger til "EUR" er henvisninger til den Europæiske Monetære Unions valuta, og alle henvisninger til "GBP" er henvisninger til Det Forenede Kongerige af England, Skotland, Wales og Nordirlands valuta.

Visse økonomiske og statistiske oplysninger i prospektet kan være afrundet til nærmeste hele tal. Summen af tallene i en kolonne svarer således ikke nødvendigvis til totalen for den pågældende kolonne.



## RESUMÉ

### Baggrunden for prospektet

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 sin 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 søge at kombinere den traditionelle finansierings- og udviklingsform, hvor spilforlagene finansierer en stor del af udviklingen mod til gengæld at besidde de immaterielle rettigheder til spilkoncepterne, med en model, hvor Deadline Games egenfinansierer en større del af udviklingen mod til gengæld at have mulighed for at fastholde de immaterielle rettigheder til spillene. Denne model giver mulighed for en større indtjening, men medfører samtidig et større kapitalbehov.

Den rettede emission af 460.000 stk. aktier á nominelt DKK 1,0 pr. stk. og den tilsvarende kapitalforhøjelse, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, blev godkendt på Selskabets ekstraordinære generalforsamling den 27. februar 2007. Emissionen er fuldttegnet. De nye aktier udstedes den 22. maj 2007 og første handelsdag for de nye aktier er den 22. maj 2007. Den nominelle værdi af Selskabets samlede udstedte kapital er herefter DKK 1.417.495, mens den før emissionen, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, udgjorde DKK 957.495.

Selskabets nye aktier udgør 32% af Selskabets kapital efter gennemførelsen af den rettede emission, mens eksisterende aktier udgør 68%.

I den rettede emission af 460.000 stk. nye aktier tegner følgende 5% eller mere af de udbudte aktier, svarende til 23.000 stk. aktier eller mere á nominelt DKK 1,00:

#### Aktionærer der tegner 5% eller mere af de udbudte aktier

<u>Aktionær</u>	<u>Antal aktier</u>	<u>Andel af de udbudte aktier</u>
Erik Damgaard Portefølje Invest A/S	51.879	11,28%
MCS Holding	48.943	10,64%
Bank Trelleborg	25.000	5,43%
Capinordic	39.154	8,51%
L.W. af 1. januar 2003 ApS	36.795	8,00%
PF Filskov A/S	24.471	5,32%
Sydbank A/S	48.943	10,64%
Sparekassen Kronjylland	25.000	5,43%
Dexia Bank, Luxembourg	24.500	5,33%
UBS - Luxembourg	48.943	10,64%
Landsbanki Lux	24.471	5,32%

Selskabet er ikke bekendt med, at nogle af disse aktionærer opnår en samlet beholdning på 5 % eller mere af Selskabets aktiekapital efter kapitaludvidelsen i relation til nærværende prospekt er gennemført.



## Anvendelse af provenu

Det samlede forventede kontante provenu fra den rettede emission på DKK 46.993.600 med fradrag af omkostninger til gennemførelse af den rettede emission tiltænkes anvendt til den videre udvikling af to igangværende spilprojekter "Escobar" og "SF", opbygning af en pipeline med yderligere to eller flere spilprojekter samt opgradering af Selskabets egenudviklede Kapow Multi teknologi.

Selskabet ønsker at gøre opmærksom på, at den ordinære generalforsamling den 27. april 2007 har valgt to nye medlemmer til bestyrelsen, mens to medlemmer er udtrådt af bestyrelsen. Den ny bestyrelse har endnu ikke fastsat rammerne for Selskabets fremtidige strategiske udvikling, hvorfor det i tilfælde af strategisk omprioritering kan blive aktuelt at omfordele provenuet fra den rettede emission mellem Escobar og SF projekterne i forhold til projekterne i pipeline. Dette kan ligeledes medføre, at indsatsen mod udvikling af Kapow Multi Engine teknologien øges eller reduceres, da denne skal tilpasses behovet fra det enkelte projekt.

## Escobar

Deadline Games har indgået aftale med Hollywood filmproducenten, Donald Kushner, vedrørende et joint venture projekt, der omfatter parallel udvikling af en film og et tilsvarende video spil, jf. "First North Meddelelse nr. 07-2006" den 18. september 2006. Projektet bygger på begivenhederne omkring jagten på den columbianske narkobagmand, Pablo Escobar. Selskabet forventer at anvende dele af det samlede kontantprovenu til overtagelse af IP-rettighederne (intellectual property) til Escobar videospillet samt investeringer i den videre udvikling af spillet. IP-rettighederne kan f.eks. anvendes ved produktion og salg af nye versioner af spillet, spil på andre platforme (f.eks. håndholdte spilkonsoller) samt filmrettigheder og merchandise.

## Projekt SF

Deadline Games har gennemført den indledende udvikling af et spilkoncept baseret på stærke historiske personligheder. Den indledende udvikling omfatter 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. Figurerne i spillet har tidligere været anvendt i en verdensomspændende salgssucces ved udgivelse af film. Det er hensigten, at finansiere den resterende udviklingsproces med provenuet fra den rettede emission.

## Pipeline projekter

Selskabet ønsker at imødekomme den fremtidige efterspørgsel efter videospil på fokusmarkederne i Europa og USA ved at indlede opbygningen af en pipeline af spilkoncepter til næste generations spilkonsoller, Playstation 3 og Xbox360. Selskabets pipeline omfatter pr. prospektdatoen en række udviklingsprojekter, der alle vurderes at have et lovende salgspotentiale.

## Kapow Multi Engine

Deadline Games oplever et behov for løbende videreudvikling af Selskabets teknologiske base, Kapow Multi Engine. Kapow Multi Engine udgør en konkurrencemæssig fordel for Selskabet i den globale branche for spiludvikling, hvorfor en kontinuerlig investering i teknologisk tilpasning er væsentlig for udviklingen af projekterne "Escobar", "SF" og pipeline projekterne. Det er Selskabets strategi, at øge antallet af medarbejdere, der arbejder med udvikling af Kapow Multi teknologien



til 20 personer. Dele af provenuet fra den rettede emission vil blive anvendt til finansiering af udviklingen af Kapow Multi Engine.

## Deadline Games A/S

Deadline Games blev stiftet i 1996 af Simon Andreasen og Chris Mottes.

Deadline Games formål er at udvikle, fremstille og sælge underholdningsprodukter, multimedieprodukter og tilhørende produkter, jf. Selskabets vedtægter § 2.

Deadline Games vision er at skabe værdi for sine aktionærer. Deadline Games aktiviteter bygger på en implicit antagelse om, at topmotiverede og velfungerende medarbejdere er mere kreative og præsterer bedre. Deadline Games tror på, at dette vil føre til udvikling af værdiskabende IP-rettigheder og førsteklasses produkter med større salgsvolumen.

Deadline Games mission er at lancere "Triple-A" computer- og videospil til primært 15-35 årige mænd i Europa og USA. Deadline Games vil udvikle produkter med udgangspunkt i virksomhedens kernekompetencer og konkurrencemæssige fordele, som er evnen til at udvikle originale spilkoncepter samt ledelsens dygtighed til at strukturere, styre og koordinere en udviklingsproces i tæt samarbejde med Deadline Games medarbejdere. Deadline Games produkter er baseret på Deadline Games unikke "Kapow Multi Engine" teknologi.

Deadline Games er hjemhørende i Københavns Kommune og har adresse på Fabrikmestervej 4-6, 1437 København K. Deadline Games har idag 66 medarbejdere.

## Risikofaktorer

Selskabet er eksponeret overfor en række risici, der i værste fald kan medføre tab af investorernes indskudte kapital. Selskabets ledelse og bestyrelse har identificeret en række af disse, hvoraf de primære er risici relateret til:

- Projektfinansiering
- Teknologi
- Rekruttering af medarbejdere
- Markedsføring
- Juridiske forhold
- Værdipapirer og
- Valutakurser

Det skal understreges, at Selskabets kan være eksponeret overfor andre risici uden at hverken Selskabets ledelse eller bestyrelse endnu har opnået kendskab hertil.

## Bestyrelse og ledelse

Selskabets bestyrelse består af formand Carsten Lønfeldt samt Hans Abildstrøm og Christian Jørgensen.

Selskabets direktion består af administrerende direktør Chris Mottes.





Ledende medarbejdere i Selskabet er Dennis Willer, Simon Andreasen, Jonas Chonovitsch, Per Kyed Laursen og Mette Godsk.

## Kapital og aktionærforhold

Selskabet havde forud for kapitaludvidelsen, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, udstedt 957.495 stk. aktier i én aktieklassse. Selskabet udsteder ved kapitaludvidelsen yderligere 460.000 stk. nye aktier i samme aktieklassse, således at Selskabet i alt vil have 1.417.495 stk. udstedte aktier. Endvidere er Selskabets bestyrelse bemyndiget til at udstede op til 125.000 stk. tegningsoptioner. Af denne bemyndigelse er der udstedt ialt 29.787 stk. tegningsoptioner.

Efter gennemførelsen af kapitaludvidelsen forventes følgende at opnå en ejerandel, der overstiger 5 % af Selskabets udstedte aktier:

Storaktionærer i Selskabet efter emission - fuldt udvandet		
<u>Aktionær</u>	<u>Antal aktier</u>	<u>Andel af Selskabets samlede aktiekapital</u>
Finn Helmer	98.643	6,96%
Gamle Hest Holding ApS	189.032	13,34%
Dana Rhaetia Holding ApS	189.527	13,37%

Øvrige aktionærer, der ikke tegner nye aktier, udvandes med 48.04 %.

## Finanskalender

Selskabets ledelse har besluttet at periodeoplysninger offentliggøres på følgende datoer for regnskabsårene 2006 og 2007:

Finanskalender	
Årsrapport 2006	30. marts 2007
Ordinær generalforsamling	27. april 2007
Periodeoplysninger for 1. kvartal 2007	24. maj 2007
Periodeoplysninger for 1. halvår 2007	30. august 2007
Periodeoplysninger for 3. kvartal 2007	27. november 2007
Årsrapport 2007	31. marts 2008

Eventuelle ændringer til Selskabets finanskalender vil blive offentliggjort via Selskabets hjemmeside, [www.deadlinegames.com](http://www.deadlinegames.com).

## Hoved- og nøgletal for perioden 2002-2006

DKK 000	2006	2005	2004	2003	2002
Resultatopgørelse					
Nettoomsætning .....	18.150	30.738	19.665	22.426	3.082
Resultat af primær drift .....	-11.563	932	-4.830	760	-4.540
Finansielle poster, netto .....	-17	-215	-354	-317	-20
Resultat før skat .....	-11.580	717	-5.184	443	-4.560
Årets resultat .....	-8.354	320	-3.643	250	-3.215
<b>Balance</b>					
Balancesum .....	25.773	30.226	8.083	11.764	5.749
Egenkapital .....	17.375	24.612	1.435	5.078	-337
<b>Pengestrømme</b>					
Driftsaktivitet .....	-7.947	2.547	-710	178	-4.373
Investeringsaktivitet .....	-13.494	-4.404	-661	-2.953	-2.132
Finansieringsaktivitet .....	4.074	19.685	848	3.269	4.959
<b>Medarbejdere</b>					
Gennemsnitlig antal medarbejdere....	59	49	44	28	20
<b>Nøgletal *)</b>					
Egenkapitalandel, %	67,4	81,4	17,8	43,2	-5,9
Forrentning af egenkapital, %	-39,8	2,5	-111,9	10,5	-253,1
Resultat pr. aktie, kr.	-8,8	0,4	-4,9	0,4	-9,0
Indre værdi pr. aktie, kr.	18,1	26,4	1,9	6,9	-0,7

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



## RISIKOFAKTORER

Selskabets aktiviteter er behæftet med risici vedrørende forhold, som Selskabet kan udøve direkte indflydelse på såvel som kontekstuelle forhold, der ligger udenfor Selskabets indflydelsesfelt. Selskabet råder læseren til at inddrage følgende risici i sin vurdering og samtidigt være opmærksom på at disse ikke nødvendigvis er udtømmende og ikke er opstillet i nogen prioriteret rækkefølge.

### Projektfinansiering

Selskabet vil i udgangspunktet anvende én eller en kombination af to principielle modeller til finansiering af en spiludviklingsproces. Begge finansieringsmodeller tager udgangspunkt i, at Selskabet løbende modtager indbetalinger til at dække de medgående omkostninger til gennemførelsen af spiludviklingsprocessen. Kriteriet for, at Selskabet modtager disse indbetalinger er, at Selskabet opfylder en række milestones i udviklingsprocessen. Såfremt Selskabet ikke opfylder en milestone, er der en risiko for, at Selskabet ikke har tilstrækkelig likviditet til at fortsætte processen med udviklingen af spilprojektet.

### Traditionel finansieringsmodel

Ved Selskabets traditionelle model for projektfinansiering er Selskabets tabsrisiko begrænset til Selskabets investering i de indledende ca. 2 måneders udviklingsproces vedrørende et nyt spilprojekt. Herefter indgår Selskabet en spiludviklingsaftale med et spilforlag, som finansierer den resterende del af spiludviklingsprocessen. I tilfælde af, at salget af spillet ikke lever op til forventningerne, er Selskabet ikke pligtigt at tilbagebetale modtagne beløb fra spilforlaget vedrørende investering i spiludviklingsprocessen udover de indledende ca. 2 måneder.

### Finansiering med færdiggørelsesgaranti

Ved projektfinansiering med færdiggørelsesgaranti forventes Selskabets tabsrisiko at udgøre en investering i de indledende ca. 8 måneders udviklingsproces vedrørende et nyt spilprojekt. Herefter indgås aftale om bankfinansiering garanteret af et finansieringsselskab, som bærer risici for tab vedrørende investeringen i den resterende spiludviklingsproces udover de indledende ca. 8 måneders produktion.

### Royalties

Selskabet vil i udgangspunktet indgå aftaler med spilforlag om lancering af Selskabets spilproduktioner, hvor royalties vedr. forskellige spilversioner, og som udbetales fra spilforlaget, afregnes uafhængigt af hinanden. Et eventuelt tab på én spilversion vil således ikke kunne modregnes i overskuddet fra en anden version.



## Teknologi

### IT-systemer

I forbindelse med Selskabets brug af teknologi er Deadline Games eksponeret ved, at IT-systemerne kan bryde ned, at data kan blive tabt, at hackere stjæler programkoder eller på anden måde obstruerer Deadline Games' udviklingsarbejde samt vira-angreb, som kan forhindre Selskabets medarbejdere i at udføre deres arbejde.

### Kapow Multi Engine

Det er en forudsætning for udvikling af videspil til næste generations konsoller, at Selskabet formår at omstille Selskabets teknologiske kapow Multi base, således at denne er tilpasse de krav, som de nye konsoller stiller. Såfremt Selskabet ikke løser denne opgave med tilfredsstillende resultat er der en risiko for, at Selskabet ikke kan lancere et spilprodukt til markedet.

## Rekruttering af medarbejdere

Deadline Games skal være i stand til at tiltrække og rekruttere kvalificeret arbejdskraft, da denne er en af branchens væsentligste konkurrenceparametre. Såfremt Selskabet ikke formår dette, er der en risiko for, at Selskabet ikke vil være i stand til at lancere spil til markedet, hvorfor Selskabets indtjeningsgrundlag udvandes. Mangel på arbejdskraft udgør derfor i yderste konsekvens en tabsrisiko for Deadline Games.

## Markedsføring af computer- og videospil

### Markedsføring og regulering

Markedsføring af Selskabets spilkoncepter kan være i strid med markedsføringsloven eller på anden måde blive erklæret uegnet til reklamer på TV, i radio eller gennem andre medier, fx som følge af voldsscener og lignende indholdsmæssige aspekter. Ligeledes kan de lokale myndigheder i et land til enhver tid begrænse forskellige befolkningsgruppers adgang til spillet ved fx 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 til markedet ikke 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

Selskabet kan blive udsat for dårlig omtale i forbindelse med retssager eller andre demografiske faktorer, som bevirker at andre aktører ikke vil forbindes med Selskabet. Spilforlaget kan begå fejl i markedsføringen overfor 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, fx 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 generere et lavere antal solgte spil end forventet. Endvidere kan spilforlaget som følge af mangel på likviditet være ude af stand til at opfylde kontrakten med Selskabet.

## Andre aktører i branchen

Selskabets 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 Selskabets spilkoncepter og services er i konflikt med andre patentrettigheder, kan tredjepart indlede juridiske tiltag mod Selskabet eller Selskabets samarbejdspartnere. Hvis disse tiltag skulle lykkes, kan Selskabet udover erstatningsansvar risikere at skulle anskaffe licenser for at kunne fortsætte planlagte operationer.

## Generelle juridiske forhold

### Lovvalg ved indgåelse af nye aftaler

Selskabet opererer i en globalt orienteret branche, hvor aftaler indgås mellem parter fra forskellige juridiktioner. F.eks. blev kontrakten med spilforlaget Eidos om spillet "Total Overdose", der blev udgivet i 2005, indgået så den var 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 indstille alle relaterede aktiviteter. Derved kan Selskabet 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 Selskabet at beskytte ejendomsrettigheder, der kan opstå konflikter vedrørende rettigheder til andre af konkurrenternes spilkoncepter ligesom, der kan forekomme sagsanlæg fra konkurrenter med heraf følgende risiko for udbetalinger til 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.



## Værdipapirer

Markedsrisikoen ved de udbudte aktier beror blandt andet på Selskabets fremtidige drift og udviklingen indenfor spilindustrien. Selskabets aktier er optaget til handel på First North. Det kan i den forbindelse ikke afvises, aktierne vil kunne opleve betydelige kursudsving.

## Valutakurser

Selskabet 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 forholdsvis 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 anden volatil valuta.



## ANSVAR OG ERKLÆRINGER

### Direktion og bestyrelse

Vi har gjort vores bedste for at sikre, at oplysningerne i prospektet efter vores bedste vidende er i overensstemmelse med fakta, og at der ikke er udeladt fakta, som kan påvirke dets indhold.  
København, den 15. maj 2007.

-----  
Christian Linnemann Mottes  
Administrerende direktør

-----  
Carsten Lønfeldt, direktør  
Bestyrelsesformand

-----  
Christian Jørgensen, direktør  
Bestyrelsesmedlem

-----  
Hans Abildstrøm, advokat  
Bestyrelsesmedlem

### Juridisk rådgiver

DLA Nordic har gennemgået de i prospektet indeholdte oplysninger omkring Deadline Games A/S' selskabsretlige registreringsforhold, Selskabets aktiekapital og vedtægter og kan erklære, at disse oplysninger er i overensstemmelse med de foreliggende registreringer i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen.

København, den 15. maj 2007.

Advokatfirma DLA Nordic A/S  
CVR no. 16 99 74 04  
Ved Stranden 18  
PO Box 2034  
1012 København K.

-----  
Hans Abildstrøm  
Advokat



## Godkendt rådgiver

Korral Partners har som den Godkendte Rådgiver rådgivet Deadline Games i forbindelse med, at Selskabets nye aktier optages til handel på First North i regi af Københavns Fondsbørs. Som følge heraf har Deadline Games' ledelse udarbejdet et prospekt, som Selskabet er ansvarlig for. Korral Partners har gennemgået prospektet og skønner på baggrund af de foreliggende oplysninger, som Korral Partners har modtaget fra Selskabet, at der ikke mangler informationer, der væsentligt kan ændre billedet af Selskabet. Den Godkendte Rådgiver har ikke pligt til og har ikke foretaget en egentlig efterprøvning af de udsagn ledelsen har givet i forbindelse med udarbejdelsen af nærværende prospekt.

Den Godkendte Rådgiver hjælper Selskabet med at opfylde de forpligtelser, som følger af, at Selskabets aktier er optaget til handel på First North. Disse opgaver vil som minimum være: Løbende at være til rådighed for sparring med Selskabets bestyrelse og direktion - herunder eventuelt deltagelse på bestyrelsesmøder i det omfang, det skønnes relevant. At gennemgå meddelelser fra Selskabet inden offentliggørelse uden at dette må forsinke tidspunktet for offentliggørelse, jf. afsnit 3.2 i Regelsæt for First North samt opdatering af Selskabet om dets forpligtelser på First North.

Den Godkendte rådgiver kan alene rådgive omkring de forhold, som den Godkendte Rådgiver er blevet bekendt med. Den Godkendte Rådgiver har ikke pligt til selv at opsøge eller efterprøve informationer om Selskabet.

København, den 15. maj 2007.

Korral Partners A/S  
CVR no. 28 11 96 31  
Kongens Nytorv 26, 4. sal  
1050 København K.

-----  
Kjartan Rist  
Partner





## DEN GLOBALE SPILINDUSTRI

Vedr. oplysninger fra tredjemand i dette afsnit gælder, at:

*"Oplysningerne er gengivet korrekt, og at der efter Udsteders overbevisning ud fra de oplysninger, der er offentliggjort af tredjemand, ikke er udeladt fakta, som kan medføre, at de gengivne oplysninger er unøjagtige eller vildledende."*

For at kunne spille et computer- eller videospil skal spilleren erhverve to produkter: En hardware spilkonsol samt software i form af et spil. Hardwaren udvikles og produceres af en konsolproducent, mens softwaren udvikles af en spiludvikler og markedsføres af en distributør. Microsoft, Sony og Nintendo er de primære konsolproducenter, mens software aktørerne udgøres af en væsentligt større gruppe af aktører. I det følgende introduceres de væsentligste hardware- og softwareaktører i relation til Deadline Games. Dernæst beskrives den globale branche med salgstal efterfulgt af specifikt fokus på Skandinavien.

### Hardware aktører: Konsolproducenterne

Microsoft og Sony er de to mest fremtrædende konsolproducenter efterfulgt af Nintendo i markedet for spilkonsoller. Spilkonsoller har siden 1. generation udviklet sig fra at være baseret på 8-bit teknologien og frem til den nuværende 256-bit teknologi (PlayStation 3 og Xbox360). Sony har lanceret PlayStation (PSone), PlayStation 2 (PS2), PlayStation 3 og PlayStation Portable (PSP), mens Microsoft har lanceret Xbox og Xbox360. Nintendo har markedsført N64, GameBoy, GameCube og Game Boy Advance. Nintendo har for nyligt lanceret "Nintendo Wii". Det forventes, at Sony og Microsoft fortsat vil være markedsledende i fremtiden, mens Nintendo vil have en fremtrædende position.

For at opnå rettigheden til at producere et spil til en konsol skal udgiverforlaget have godkendelse fra konsolproducenten, for hvilken der betales en ikke-refundérbar royalty på EUR 7-10 pr. produceret enhed. Konsolproducenterne taber typisk penge på lancering og salg af hardware.<sup>1</sup> Konsolproducentens overskud genereres derfor ved royalties modtaget fra udgiverforlag for hvert spil solgt til en konsol. Konsolproducentens indtægter stammer således fra

1. Salg af hardware spilkonsoller,
2. Salg af egen software og spil samt
3. Royalties fra spil udgivet på et udgiverforlag.

På baggrund af informationer fra Goldman Sachs og Nomura Securities kan det anslås, at det samlede salg af Xbox360 og PS3 vil runde 150 millioner konsoller i 2011.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Merrill Lynch estimat citeret fra <http://www.games-digest.com/2005/06/>.

<sup>2</sup> Goldman Sachs: "Company Update – Sony" (7. august 2006), Goldman Sachs: "Company Update – Microsoft" (7. august 2006) samt Yuta Sakurai citeret i BusinessWeek.com 28. juli 2006.



## Sony

GameDaily BIZ forventer det samlede globale salg af PS3 konsoller har rundet seks millioner solgte eksemplarer inden udgangen af marts 2007.<sup>3</sup>

"Tie ratio" angiver, hvor mange spil, der er blevet solgt pr. solgt konsol til markedet. Til Sony's PSone var tie ratio 9,4, mens der til PS2 blev købt 10,1 spil for hver afsat konsol.<sup>4</sup> Dette skal sammenholdes med, at der i alt til dato er blevet solgt henholdsvis 103 millioner og 104 millioner PSone og PS2 spilkonsoller, hvorfor det samlede antal video spil solgt til de to første generationer af PlayStation overstiger to milliarder eksemplarer.<sup>5</sup>

## Microsoft

Microsoft lancerede Xbox360 i efteråret 2005 og forventer, at det samlede salg vil nå ti millioner solgte eksemplarer ved udgangen af 2006<sup>6</sup>. Goldman Sachs estimerer et akkumuleret salg medio 2007 på 15,2 millioner konsoller<sup>7</sup>.

Microsoft har solgt 24 millioner Xbox til dato med en tie ratio på 8,7, hvilket bringer det samlede software salg op på 209 millioner eksemplarer. Goldman Sachs forventer derimod væsentligt højere akkumuleret salg af Xbox360 på 78 millioner over hele konsollens levetid med en tie ratio på 9,2. Dette resulterer i et samlet antal solgte video spil på næsten 720 millioner eksemplarer.<sup>8</sup> I 2008 og 2009 forventer Goldman Sachs, at det samlede antal solgte video spil til Xbox360 vil overstige henholdsvis 108 millioner og 175 millioner stykker software pr. år.

Xbox360 adskiller sig fra forgængeren, Xbox, bl.a. ved at Xbox360 giver mulighed for at koble konsollen på internettet. Derved opnås en række af de internet-baserede fordele, som hidtil har været forbeholdt brugerne af den traditionelle PC. Microsoft's XboxLive omfatter en online markedsplads, hvor tilbehør som nye spilniveauer, våben eller online spil kan gøres tilgængelige for brugeren.<sup>9</sup> Ligeledes omfatter XboxLive et "community", hvor der gives mulighed for at spille online mod andre brugere overalt i verden. Medio 2007 vurderer Microsoft at 60 % af Xbox360 køberne har tilmeldt sig Microsoft's XboxLive online services på internettet.<sup>10</sup>

## Nintendo

Nintendo forventer akkumuleret salg på seks millioner Wii konsoller pr. marts 2007.<sup>11</sup> Nintendos Entertainment System "NES" solgte 62 millioner spilkonsoller på verdensplan med en tie ratio på 8,1, hvilket medfører, at det globale salg af video spil overstiger 500 millioner eksemplarer over konsollens levetid. Super NES solgte 49 millioner konsoller og opnåede en tie ratio på 7,3 med et globalt salg på næsten 360 millioner stykker software.

<sup>3</sup> "GameDaily BIZ" January 8, 2007.

<sup>4</sup> Goldman Sachs: "Company update – Microsoft – Important new initiatives to accelerate growth", July 25, 2006.

<sup>5</sup> Goldman Sachs: "Company update – Microsoft – Important new initiatives to accelerate growth", July 25, 2006.

<sup>6</sup> Goldman Sachs: "Company Update – Sony – Microsoft holds a media briefing on the Xbox360", September 20, 2006.

<sup>7</sup> Goldman Sachs: "Company update – Microsoft – Important new initiatives to accelerate growth", July 25, 2006.

<sup>8</sup> Goldman Sachs: "Company Update – Sony – Microsoft holds a media briefing on the Xbox360", September 20, 2006.

<sup>9</sup> Goldman Sachs: "Company update – Microsoft – Important new initiatives to accelerate growth", July 25, 2006.

<sup>10</sup> Goldman Sachs: "Company Update – Sony – Microsoft holds a media briefing on the Xbox360", September 20, 2006.

<sup>11</sup> Goldman Sachs: "Company Update – Sony – Nintendo hosts Wii preview: Release date, price in line with guidance", September 14, 2006.



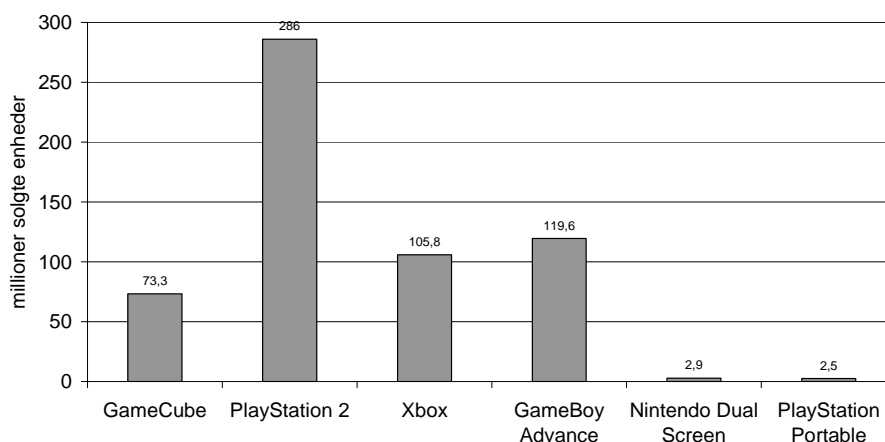
## Markeder for software i USA og Europa

Generelt er udviklingen i de amerikanske markeder en udmærket indikator for den kommende udvikling i Europa. Dette er dog ikke entydigt: Fx er markedet i Tyskland mere orienteret mod spil til PC end i Storbritannien, hvor forbrugerne indtil videre har haft større præference for spilkonsoller.<sup>12</sup> De europæiske markeder har gennem 2005 oplevet større vækstrater i markedet for konsoller og spil end de amerikanske markeder. De europæiske markeder vurderes derfor blandt analytikere at få større og større betydning.

I figuren nedenfor illustreres fordelingen af salg af videospil efter konsoltilhørsforhold i USA.

*Antal solgte videospil:*

**Antal solgte videospil i USA fordelt på hardware type ved udgangen af maj 2005**



Kilde: "IDG september 2005:"And They're Off!! – Industry White Paper 2005".

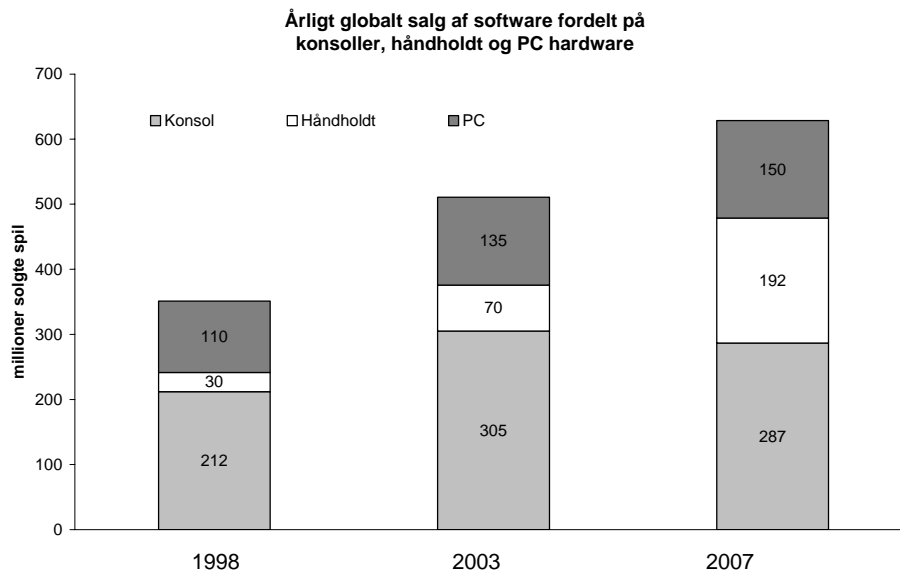
Figuren nedenfor viser, at det totale globale salg af spil til konsoller, håndholdt hardware og PC forventes at vokse fra 351 millioner enheder i 1998 til 629 millioner enheder i 2007 svarende til en gennemsnitlig årlig vækst på 6,0 procent. Den kraftigste vækst er i volumen af håndholdt hardware, som ventes at nå 192 millioner solgte enheder i 2007, hvilket skal ses i relation til et salg i 1998 på 30 millioner enheder. Den samlede vækst i antallet af solgte spil til konsoller og PC over hele perioden fra 1998 til 2007 er 35-36 % for begge. I absolutte størrelser er det dog det samme billede, der gør sig gældende over hele perioden: Der sælges flest konsolspil, men spil til håndholdt hardware vinder betydelige markedsandele<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> IDG september 2005:"And They're Off!! – Industry White Paper 2005".

<sup>13</sup> NB: Geometrisk gennemsnit. Salget angives i mængder, da løbende valutakursudsving, f.eks. mellem USD, EUR og YEN, gør angivelse i én samlet valuta for usikker og dermed potentielt misvisende.



Årligt salg i millioner enheder af spil:



Kilde: "Interactive Leisure Software – Global Market Assessment and Forecast to 2007" – Screen Digest Ltd. 2004 – side 117.

I det følgende beskrives de aktører, der er involveret i processen med lancering af spillet til markedet. Disse er spiludvikleren, udgiverforlaget, distributøren, detailforhandleren og slutbrugeren, som angivet i værdikæden nedenfor.

Værdikæden:



## Spiludvikleren

Spiludvikleren står for at skabe spilkonceptet, prototypen og selve produktionen af spillet inklusive design og programmering. Medarbejderstaben består primært af game designere, producere, grafikere, animatører, level designere, programmører og lyddesignere.

En stor del af spiludviklingsstudierne holder til i USA, Canada, Kina og Japan. I Europa er det hovedsageligt Storbritannien, Frankrig og Norden, der huser større spiludviklingsindustrier<sup>14</sup>. Spiludviklere er i udgangspunktet oftest uafhængige små virksomheder, men bliver efter en vækstfase ofte etablerede aktører i markedet. Der er en tendens i markedet til, at uafhængige spilstudier i stigende grad opkøbes af og integreres i spilforlag.

Nogle titler designes af udvikleren eller af udgiveren selv. Andre titler er baseret på licenser fra andre medier, som oftest film eller TV. Almindeligvis vælges en *tvær-plattform* løsning. Denne indebærer, at spillet lanceres til flere spilplatforme på samme tid, fx PlayStation2, Xbox, Nintendo og PC. Alternativt produceres et spil udelukkende til én platform, fx til Xbox eller Game Boy

<sup>14</sup> IDG September 2005: "And They're Off!! – Industry White Paper 2005".

Advance. Årsagen hertil kan være teknologisk, af segmentmarkedshensyn eller som resultat af en fordelagtig særaftale med en hardwareproducent. Der er pt. en tendens i markedet til, at flere og flere spil udelukkende udvikles til én producents hardware.

## Forlaget

Udgiverforlagets opgave er at formulere passende spiltitler, sikre produktionskapital, udvikle ekspertise og kvalitetssikring og derefter markedsføre disse titler i samarbejde med distributører til markedet. Alle internationale udgiverforlag har enten egen verdensomspændende distribution eller et netværk af samarbejdspartnere til at varetage denne opgave. Gennem de seneste år har der været en del horisontal integration blandt udgivere, der har opkøbt konkurrenter med henblik på at imødekomme den voksende globale konkurrence. Udgiverforlagene i branchen domineres af store amerikanske, japanske, franske og engelske aktører, ofte med tusindvis af ansatte på verdensplan.

## Electronic Arts

Electronic Arts (EA) blev grundlagt i 1982 og er baseret i Californien. EA er noteret på Nasdaq og har en markedsværdi på godt USD 15 milliarder. EA er det største selvstændige udgiverforlag og distributør af interaktiv underholdning i verden med en omsætning på USD 2,9 milliarder i 2006 og en produktportefølje på mere end 27 titler, der hver solgte mere end én million eksemplarer. EA opererer globalt og markedsfører spilkoncepter på fire brands: EA SPORTS™, EA SPORTS BIG™, EA™ og POGO™. Spilkoncepter lanceret af EA inkluderer "Need For Speed", "The Sims" og "Burnout" på franchise basis samt Hollywood licenser til spilkoncepter baseret på "Lord of The Rings", "James Bond", "Harry Potter" og "The Godfather". EA fokuserer bl.a. på vækst indenfor online spil og spil til mobiltelefoner. EA udvikler selv en række publikationer og har indefor det seneste år bl.a. opkøbt den svenske spiludvikler "Digital Illusions CE AB" og integreret dette selskab i koncernen.

## Activision, Inc.

Activision, Inc. blev stiftet i 1979 og er i dag et af verdens førende spilforlag og -distributører. Activision har købt, udviklet og licenseret en række omfattende brands. Activision har bl.a. udgivet "Tony Hawk's American Wasteland", "Call of Duty 2", "QUAKE 4" og "GUN" til Microsoft Xbox360. Til PS3 forventer Activision at lancere tre igangværende produktioner, "Call of Duty 3", "Marvel: Ultimate Alliance" og "Tony Hawk's Downhill Jam". Activision, er noteret på NASDAQ, hvor virksomhedens markedsværdi er USD 4,9 milliarder. Activision omsatte i regnskabsåret 2005/2006 for USD 1,5 milliarder. Activision vil i fremtiden lancere spil til såvel nyere som ældre konsolgenerationer. I 2006 opkøbte Activision de to spiludviklere "Toys for Bob, Inc." og "Beenox, Inc." samt spilforlaget "RedOctane, Inc.", som står bag lanceringen af "Guitar Hero".

## Take2 Interactive

Take2 Interactive er et globalt førende spiludvikler, forlag og distributør, der gennem koncernens datterselskaber, "Rockstar Games", "2K", "2K Sports" og "Globalstar" lancerer spilkoncepter til de globale markeder. Take2 er i besiddelse af rettigheder til brands såsom "Grand Theft Auto" (GTA), "Max Payne", "Midnight Club" og "Manhunt". I 2004 solgte tolv af Take2s titler mere end én million eksemplarer. "GTA: San Andreas" var den bedst sælgende titel med mere en tolv millioner solgte eksemplarer i 2004, hvor Take2 omsatte for USD 1,1 milliarder. Take2 er noteret på Nasdaq, hvor Selskabet har en markedsværdi på USD 1,3 milliarder.



## SCi Entertainment Group Plc

SCi Entertainment Group Plc (SEG) er et af Europas mest succesfulde forlag, spiludvikler og distributør og vil udvikle, eje og udnytte værdifulde spilfranchises. SEG er resultatet af en integration af Storbritanniens to største spilforlag, Eidos Interactive og SCi Games i 2005. Eidos Interactive købte i marts 2004 danske IO Interactive for ca. DKK 300 millioner. SEG havde i 2006 en omsætning på GBP 179 millioner og er idag noteret på London Stock Exchange med ticker "SEG" med en market cap på GBP 374 millioner.

SEGs brand portfolio omfatter verdens bedst sælgende spil franchise nogeninde, "Tomb Raider", der har solgt mere end 30 millioner eksemplarer og genereret indtægter på USD 1,5 milliarder fra salg af spil, merchandise og film. Herudover har SEG lanceret spilkoncepterne "Hitman", "Lego Star Wars" og "Carmageddon" samt "Conflict" og "Champion Manager", der begge har solgt mere end seks millioner eksemplarer. "Champion Manager" har til dato genereret indtægter på mere end GBP 120 millioner i Europa alene. "Commandos" har indtil videre solgt 3,3 millioner eksemplarer og genereret indtægter på GBP 41 millioner. I 2006 solgte "Lego Star Wars" 2,5 millioner eksemplarer, "Hitman: Blood Money" 1,4 millioner eksemplarer og "Tomb Raider: Legend" 2,9 millioner eksemplarer.<sup>15</sup>

## Distributøren

Distributøren er det bindende led mellem detailmarkedet og udgiveren. De større udgivere har in-house distribution af titler til detailmarkedet over hele verden, fx EA, Activision, Take2, SEG, UbiSoft og Infogrames. Sony varetager for det meste selv distributionen med en enkelt undtagelse, at danske Nordisk Film Interactive (Egmont Group) har licens til at distribuere hardware og software i de nordiske lande.

## Detailforhandleren

Distributøren sælger spillet til detailhandleren, som videresælger det til slutbrugeren. Dette gælder dog ikke i forbindelse med online spil. Disse hentes enten én gang fra internettet eller spilles online. Forbrugeren køber ikke produktet direkte fra detailforhandleren, men i stedet direkte fra spilforlaget eller konsolproducenten. Endvidere er der en tendens til, at nogle detailhandlere køber spil direkte fra spilforlagene, fx Toys "R" Us.

Eksempler på detailhandlere er legetøjsbutikker, computer-, TV- og musikforretninger, boghandlere, videoudlejningsbutikker, supermarkeder og specialforretninger. I den europæiske detailsektor er det normalt, at hvert land til stadighed er domineret af dets lokale kæder, hvorfor strukturen i detailledet er unik i det enkelte land.

## Køberen

Slutbrugeren bruger produktet. Køberen køber produktet. De to er ikke nødvendigvis én og samme person. Køber kan fx være et forældrepar, der køber produktet med henblik på, at forære det til deres barn, der er slutbrugeren. Nutidens spil når en meget bred målgruppe og er ikke længere begrænset til små segmentgrupper. Unge mennesker som tog spillene til sig 1980erne opretholder til stadighed deres interesse for spil som voksne. Hvis denne trend fortsætter, vil markedet vokse for hver ny generation, som tager teknologien til sig.

<sup>15</sup> "SCi Entertainment Group Plc Annual Report and Accounts 2006".



Der findes mange forskellige genrer af spil. Ofte bygger et spil på mere end én genre. Det kan derfor være svært at karakterisere, hvilken konkret genre et spil tilhører. Generelt udvikles spil indenfor følgende genrer: Børneunderholdning, familie, sport, action, oplevelse/eventyr, strategi, væddeløb, kampe, 1. person skydespil, 3. person skydespil, simulation, racerløb, rollespil, arkade og undervisning.

Boston Research Group har foretaget en demografisk og adfærdsmæssig segmentering af markedet i USA.<sup>16</sup> Boston Research Group inddeler herefter konsolbrugerne i tre grupper efter købevaner, spilpræferencer og holdninger. Da salgstal i USA generelt anses for værende repræsentative for kommende salgstal i Canada og Europa introduceres denne research kort nedenfor:

- "Devoted Gamer" – Den hengivne og engagerede: 76 % af gruppen består af unge mænd med en gennemsnitlig alder på 23 år, hvoraf halvdelen er teenagere i alderen 13-17 år. 65 % er studerende. Den gennemsnitlige husstandsindkomst er på USD 86.100.
- "Social Gamer" – Den selskabelige: Gruppens gennemsnitsalder er 24 år, 44 % er kvinder og 39 % er teenagere i alderen 13-17 år. 64 % er studerende. Den gennemsnitlige husstandsindkomst er USD 82.900.
- "Casual Gamer" – Det afslappede forhold: I denne gruppe er 60 % kvinder og gennemsnitsalderen er 33 år. 21 % er teenagere i alderen 13-17 år. I gruppen er der 37 % studerende, hvoraf 54 % er gifte. Den gennemsnitlige husstandsindkomst er USD 73.800.

I alle grupper gælder det, at størstedelen har taget eller er i gang med at tage en uddannelse og at mellem 36 % og 43 % har taget en bachelorgrad eller lignende.

En analyse af segmentgruppernes præferencer overfor nuværende generations hardware viser<sup>17</sup>, at offline PC og konsoller er foretrukket af alle tre grupper. Det hastigt voksende marked for håndholdte konsoller er endnu ikke i samme udstrækning slået igennem i de tre segmentgrupper. Markedet for online PC og konsoller er ligeledes i kraftig vækst, hvilket især gælder for markedet for massive multi-player online spil (MMOG).

Af en anden analyse fra samme rapport fremgår det, hvilke spilegenskaber, der er de væsentligste for de tre segmentgrupper. "Devoted" og "social" spillere rangerer egenskaberne med forholdsvis ens point sammenlignet med "casual" spillere. Dette giver sig dog ikke udslag i forskellig prioritering mellem de enkelte spilegenskaber i de tre grupper. Konklusionen er derfor, at grafik, udfordringer og figurer er de vigtigste elementer i udviklingen af et spil, mens lyd effekter, musik og opfølgende versioner af spillet er mindre væsentlige.

## Skandinaviske spiludviklere

Spiludviklingsvirksomhederne fra de nordiske regioner har generelt et godt omdømme blandt kunderne for at levere underholdning af høj kvalitet samt blandt udgivere for at levere til tiden og inden for budget. Høj uddannelsesstandard, teknologisk knowhow, stærke historiefortællende traditioner og designfærdigheder samt evnen til at tiltrække dygtige medarbejdere har været medvirkende til de nordiske spiludvikleres succes

En række virksomheder fra Danmark, Sverige, Norge og Finland, beskrevet nedenfor, repræsenterer "den nordiske succes". I den forbindelse bør det bemærkes at branchen for spiludvikling er globalt orienteret. De nordiske virksomheder konkurrerer primært på at kunne tiltrække de bedst kvalificerede medarbejdere i regionen. Nedenstående virksomheder er

<sup>16</sup> IDG september 2005:"And They're Off!! – Industry White Paper 2005".

<sup>17</sup> IDG September 2005:"And They're Off!! – Industry White Paper 2005".

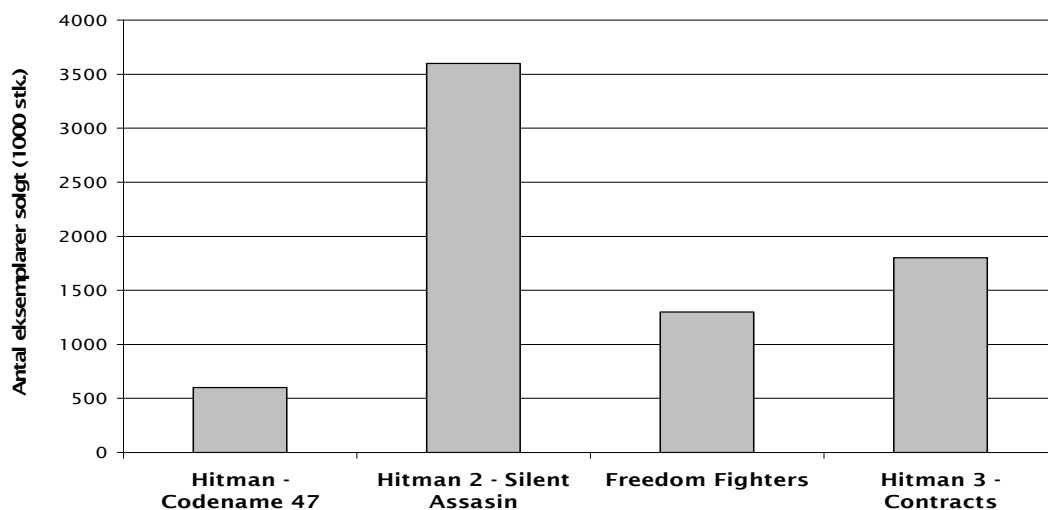
beskrevet på baggrund af informationer indhentet fra offentligt tilgængelige kilder inklusive virksomhedernes egne websites.

## IO Interactive A/S

IO Interactive blev grundlagt i september 1998 som et joint venture mellem Nordisk Film & TV A/S, som er en del af Egmont gruppen, og spiludvikler RetoMoto, der er ejet af virksomhedens syv grundlæggere. Hensigten med IO Interactive var at designe og udvikle interaktiv underholdning i verdensklasse til det globale marked baseret på egen teknologi. IO Interactive er støt vokset fra oprindeligt at have syv fuldtidsansatte til de nuværende mere end hundrede medarbejdere og er i dag det største spilstudie i Danmark beliggende på Kalvebod Brygge i København.

*IO Interactives salg af spil, jf. IO Interactive Årsrapport 2005:*

### Salgstal for IO Interactive udgivelser



Titler lanceret fra IO Interactive omfatter debuten "Hitman: Codename 47" - et 3. persons 3D action oplevelses-eventyr spil udgivet på Eidos Interactive i november 2000, der har solgt 600.000 eksemplarer. I oktober 2002 udgav Eidos "Hitman 2: Silent Assassin", som i juni 2005 havde solgt 3,6 millioner kopier. "Hitman 3: Contracts" blev udgivet i foråret 2004 og røg til tops på hitlisterne i USA og Storbritannien. Spillet havde pr. 30. juni 2005 solgt ca. 1,8 million kopier. IO Interactives "Freedom Fighter" blev udgivet i oktober 2003 af Electronic Arts og har solgt 1,3 millioner eksemplarer<sup>18</sup>. "Hitman 4: Blood Money" udkommer i vinteren 2005. I marts 2004 blev IO Interactive solgt til britiske Eidos Plc. for DKK 256 millioner plus en præstationsafhængig bonus på mere end DKK 50 millioner.

## Digital Illusions CE AB

DICE er en svensk udvikler af spil, koncepter, grafik, musik og teknologi til spil på alle eksisterende spilplatforme. Virksomheden blev grundlagt i 1988 og senere hen i 1998 noteret som aktiebolag (AB) på Nya Marknaden i Stockholm. I 2006 blev DICE overtaget af EA, som DICE gennem en årrække har haft et strategisk samarbejde med, ligesom EA gennem længere tid har været majoritetsaktionær i DICE.

<sup>18</sup> IO Interactive A/S årsrapport 2005.





Det er DICEs vision og forretningskoncept at blive en af de førende udviklere af interaktiv underholdning i verden. DICE har udviklet "Battlefield" 1 & 2 serierne, der indtil videre begge er udkommet i en række versioner. DICE samarbejdede med EA Games om lancering af "Battlefield 2: Special Forces", som udkom til Xbox360 i efteråret 2005 samtidigt med, at konsollen blev lanceret.

DICEs øvrige samarbejdspartnere er 21st Century Entertainment, Knowledge Adventure, TDK Mediactive, Vivendi Universal Publishing, Hasbro Interactive, Infogrames, Microsoft, Fox Interactive, Gremlin Interactive, THQ, Pan Interactive, Take2 Interactive, TalonSoft, Acclaim and Psygnosis.

Ledelsen i Deadline Games vurderer, at DICE er en spændende case at følge, da DICE besidder en række karakteristika tilsvarende Deadline Games.

### Funcom Productions A/S

Funcom blev grundlagt i 1993. Funcom er en norsk verdensomspændende spiludvikler og forlag for online underholdning. I følge virksomhedens bestyrelsesformand, Torleif Ahlsand, er Funcom den teknologiske markedsleder i markedet for abonnementsbaserede online games. Funcom offentliggjorde den 3. november 2005 planer om børsnotering på Oslo Stock Exchange. Noteringen blev begrundet i, at Funcom havde et behov for at styrke virksomhedens finansielle situation og fleksibilitet for at kunne forbedre produktporteføljen og investere yderligere i driften. Idag har Funcom en markedsværdi på Oslo Børs på NOK 1,1 milliarder.

Funcom har udgivet 23 spil, inklusive det prisvindende spil "The Longest Journey" (1999/2000), "Anarchy Online - The Notum Wars" (2001), "Age of Conan - Hyborian Adventures" og "Dreamfall". I 2003 udgav Funcom "Anarchy Online - Shadowlands". Funcom har i samarbejde med firmaer som Disney og Sony Computer Entertainment udviklet spil såsom "Pocahontas" (1995), "Casper" (1995) og "Speed Freaks" (1999/2000). Funcom har i dag godt 130 ansatte rundt omkring i USA og Europa. Virksomheden har solgt mere end tre millioner spil og har i dag mere end én million online abonnenter.

### Remedy Entertainment

Den privatejede finske virksomhed, Remedy Entertainment, blev grundlagt i 1995. Remedy Entertainments mission er at udvikle førende action spil. "Death Rally" (1996) var Remedy Entertainments debut titel. Den blev lanceret i samarbejde med Apogee Software og GT Interactive, og har solgt mere end 90,000 eksemplarer. Det prisvindende "Max Payne" blev lanceret i 2001. Spillet var banebrydende indenfor action genren med filmagtige kampsekvenser med slowmotion effekter og en dramatisk jeg-fortæller spillestil. "Max Payne" blev et af de bedst sælgende PC-spil i 2001. Det originale "Max Payne" opnåede senere hen "Greatest Hits" status på PlayStation 2 og "Platinum Hits" anerkendelse på Microsofts Xbox. "Max Payne" har indtil videre solgt mere end fire millioner enheder på verdensplan. I maj 2002 blev alle Remedy & 3D Realms rettigheder til "Max Payne" købt af Take2 Interactive. "Max Payne 2: The Fall of Max Payne" blev lanceret til PC, PS2 og Xbox i fjerde kvartal 2003. Remedy Entertainment arbejder pt. med at udvikle et nyt spilkoncept med titlen: "Alan Wake - A Psychological Action Thriller".



## BESKRIVELSE AF SELSKABET

### Generelle oplysninger

Selskabet er et aktieselskab. Selskabets juridiske navn er Deadline Games A/S. Selskabets registrerede binavne er "Deadline Multimedia A/S" og "Deadline Studios A/S". Selskabets registrerede hjemsted og domicil er

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

Selskabets registreringsnummer i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen er

CVR-nr.: 19 32 01 97  
Hjemsted: Københavns Kommune.

Selskabets første registreringsdato er 30. april 1996.

Telefon: +45 3313 1275  
Telefax: +45 3313 1285  
Hjemmeside: [www.deadlinegames.com](http://www.deadlinegames.com)  
E-mail: [ir@deadlinegames.com](mailto:ir@deadlinegames.com)

Selskabets hovedbankforbindelse er:

Bank Trelleborg - Hellerup afdeling  
Bernstorffsvej 69  
2900 Hellerup

Selskabet er underlagt gældende lovgivning i Danmark. Der gælder ingen begrænsninger i Selskabets levetid.

Selskabet indgår ikke i nogen koncern.

### Årsrapporter, vedtægter og dokumenter

Selskabets årsrapporter og regnskaber siden 2003, stiftelsesoverenskomst, vedtægter samt de dokumenter, der henvises til i Aktieselskabslovens § 29, stk. 2, ligger til gennemsyn indenfor Selskabets almindelige åbningstid på Selskabets adresse: Fabrikmestervej 4-6, 1437 København K. De dokumenter, som § 29, stk. 2, i Aktieselskabsloven henviser til, omfatter et eksemplar af Selskabets seneste reviderede årsrapport, en erklæring fra bestyrelsen, der i den udstrækning, dette ikke er til skade for Selskabet, under særlige omstændigheder belyser væsentlige begivenheder, som er opstået efter offentliggørelsen af årsrapporten og som påvirker Selskabet, og en erklæring fra revisoren vedrørende bestyrelsens beretning.



## Selskabets historiske udvikling

Deadline Games har siden Selskabets stiftelse været et professionelt, internationalt og anerkendt tv-produktionselskab, hvor Simon Andreasen, én af Deadline Games' grundlæggere og idag Selskabets kreative direktør, ihærdigt søgte efter at fuldføre sin drøm om at producere computer og video spil i international topklasse.

Den hastigt voksende interesse for investering i spilindustrien i midten af 1990erne fra virksomheder som Microsoft (i skikkelse af multimedie PC'en) og Sony (med PlayStation konsollen) varslede, at computerspil var på vej ud på det store massemarked, hvor målgruppen ikke kun var teenagedrenge. Det signalerede, at industrien endelig var klar til at udnytte de muligheder, som underholdningsmassemarkedet bød på.

Deadline Games indså, at spiludvikling var ved at gå ind i en ny fase og øjnede muligheden for at benytte sig af virksomhedens kompetencer indenfor massemarkedsunderholdning og effektiv projektledelse for at få indflydelse på en industri, der ville eksplodere fra at være en lille industri til den mastodont, som spilbranchen er idag.

I 1995 påbegyndte Deadline Games at udvikle ideer til spillet "Black Out", der var rettet mod en målgruppe af personer på mellem 18 og 30 år. På dette tidspunkt var denne strategi risikabel, fordi den primære målgruppe overvejende var teenagedrenge. Med tilbageblik ser det ud til, at Deadline Games forudså denne ændring i markedet, eftersom de 18 til 35 årige er gået hen og blevet den største målgruppe indenfor PC- og konsolspil. I løbet af kun seks måneder voksede firmaets nye spilafdeling fra tre til 15 ansatte, og inden et år var det tydeligt, at den drivende kraft i firmaet var at producere spil frem for tv-programmer. I 1996 underskrev Deadline Games den første verdensomspændende distributionskontrakt med BMG Interactive i samarbejde med den nu verdenskendte Sam Houser -kendt fra Rockstar Games.

Efter en succesrig udgivelse af "Blackout" i 1997 indgik Deadline Games et samarbejde med det svenske firma TATI for at grundlægge et "producent-ejet" spilforlag Vision Park Entertainment AB (VPE). Deadline Games' tv-afdeling blev solgt fra, hvorefter virksomheden blev et datterselskab under VPE. Fokus blev efterfølgende rettet udelukkende mod spil og interaktiv underholdning.

Hos VPE var Chris Mottes bestyrelsesmedlem og fungerende underdirektør. Chris Mottes var ansvarlig for at bygge udviklingsafdelingen op til at inkludere 130 mennesker spredt ud over fire spiludviklingsstudier, et online underholdningsstudie, et advertainment/infotainment studie og et interaktivt tv-studie med beliggenhed i Oslo, Stockholm, Göteborg og København.

Simon Andreasen koncentrerede sig om at gøre Deadline Games til det førende studie i VPE gruppen og fik erfaring med at skabe interaktiv underholdning. Simon Andreasen gjorde sig samtidigt gode erfaringer med de unikke udfordringer, der fandtes indenfor softwareudvikling. Sammen med Chris Mottes udviklede Simon Andreasen nye systemer designet til at maksimere effektivitet og produktionskontrol i spilproduktion, baseret på deres film- og tv-produktionserfaring.

Vison Park distribuerede udelukkende spil i Skandinavien for adskillige større internationale spiludgivere, der omfattede Activision, Aviva, Blue Byte, Codemasters, Eidos, Empire, InterPlay, SCI og Virgin Interactive.

I marts 2001 besluttede Simon Andreasen og Chris Mottes at købe sig fri af VPE, idet de anså tiden for moden til at påbegynde produktion af triple-A titler til fremtidens spilplatform: konsoller og high-end PC. Dette indebar et langsigtet strategisk fokus på produktion af "blockbuster" spil baseret på originale egenudviklede koncepter, "Intellectual Property" Rettigheder (IPR), eller på

større IPR udviklet i samarbejde med eller licenseret fra større Hollywood film- og tv-produktionselskaber.

I den følgende periode investerede Deadline Games' ejere mange kræfter i firmaet for at opbygge dets teknologi og renommé blandt spiludgivere. Desuden åbnede Deadline Games en "corporate entertainment" afdeling, hvor målet var at implementere virksomhedens eksisterende spilteknologi og spildesigns til projekter for større industrielle kunder, der ønskede at kommunikere aktivt med deres kunder. I 2000 havde Deadline Games fx en meget stor succes med et corporate entertainment produkt for Jyske Bank samt for Den Danske Folkekirke. Deadline Games indså snart, at selvom der var stor interesse omkring corporate entertainment produkter blandt de større virksomheder, var markedet ikke klart til at understøtte dette som en separat forretning. Som en direkte konsekvens blev afdelingen lukket, men Selskabet holder et vågent øje med markedet for at kunne udnytte en eventuel forbedring af vilkårene.

I dag er Deadline Games dedikeret til spiludvikling på alle etablerede spilplatforme til verdensmarkedet, pt. primært til PS3, Xbox360, PSP og PC. Deadline Games vil skabe originale titler og være med til at forme fremtiden for interaktiv underholdning.

Deadline Games har pt. to produktionslinier, hvor der arbejdes på produktionerne "Escobar" samt en endnu unavngiven produktion, "Projekt SF". "Escobar" er baseret på begivenhederne omkring jagten på den columbianske narkobagmand, Pablo Escobar. Projektet udvikles i et joint venture med den prisvindende Hollywood producer, Donald Kushner, som er kendt for blockbuster film-successer som "Monster" (2003) og "Tron" (1982). "Projekt SF" er baseret på en autentisk og tidligere filmatiseret historie. Herudover arbejder kernen til et tredje hold på at udvikle prototyper til to eller flere pipeline projekter. Se mere herom i afsnittet om "Udviklingsprojekter".

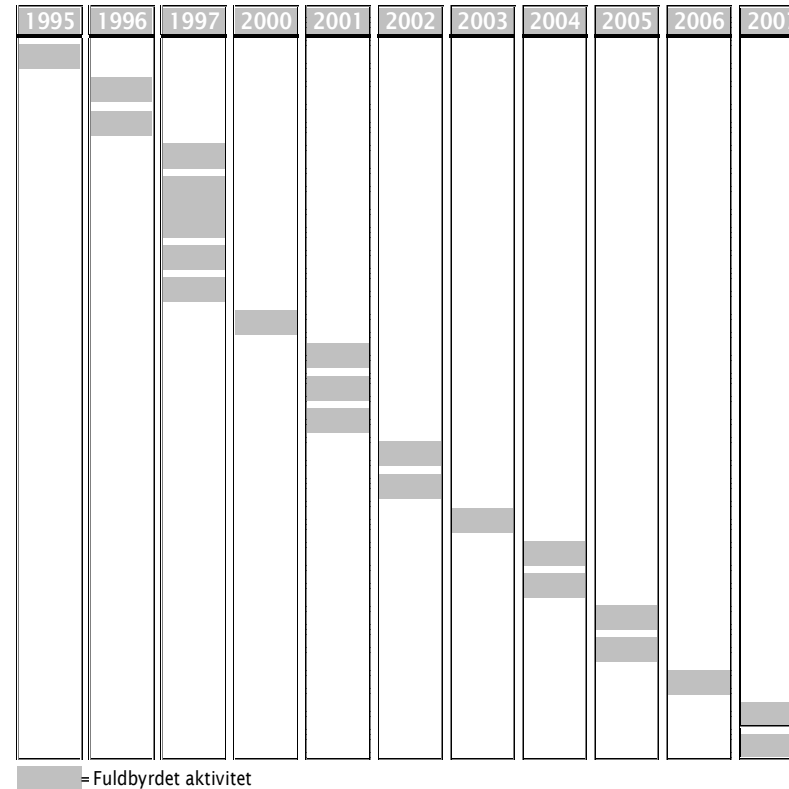


1 Historiske milestones

2

Aktivitet

- Deadline Film & Media påbegynder udvikling af "Blackout" med støtte fra EU
- Deadline Multimedia ApS grundlagt som et uafhængigt spiludvikler firma
- Kontrakt underskrevet med BMG Interactive
- "Blackout" lanceret på det skandinaviske marked - nr.2 på spil-hitlister efter Diablo 2
- Vision Park Entertainment AB (VPE AB) grundlagt i Stockholm af C.Mottes og S.Andreasen
- B.Holmqvist & J.Thorsen - Deadline & TATI AB solgt til VPE som udviklerstudios
- VPE AB private placement (SEK 10M)
- VPE AB introduktion på Stockhom Stock Exchange (SEK 40M)
- "Globetrotter", Deadline's 4. spil, lanceres gennem Electronic Arts i hele Europa
- MBO af Deadline Games fra VPE af grundlæggerne C. Mottes og S. Andreasen
- "Globetrotter" vinder "Giga-Maus - Best interactive entertainment product 2000" på Frankfurt Book Fair
- "Globetrotter II" lanceres i Skandinavien
- "Globetrotter" serien runder 250.000 solgte eksemplarer i Skandinavien
- "Globetrotter II" lanceres i USA
- Take Two skriver kontrakt for Deadline's første Triple-A konsolspil "Total Overdose"
- Produktion af "Total Overdose" begynder
- SCi Entertainment Group erhverver IP rettighederne til "Total Overdose" fra TakeTwo
- "Total Overdose" lanceres i Europa og USA i september
- Deadline Games A/S noteres på First North i København
- Deadline Games A/S indgår samarbejdsaftalte med Hollywood produceren, Donald Kushner
- "Chili Con Carnage" lanceres til PSP i Europa og USA i 1. kvartal
- Deadline Games etablerer advisory board med tre internationalt anerkendte spilproducere



3

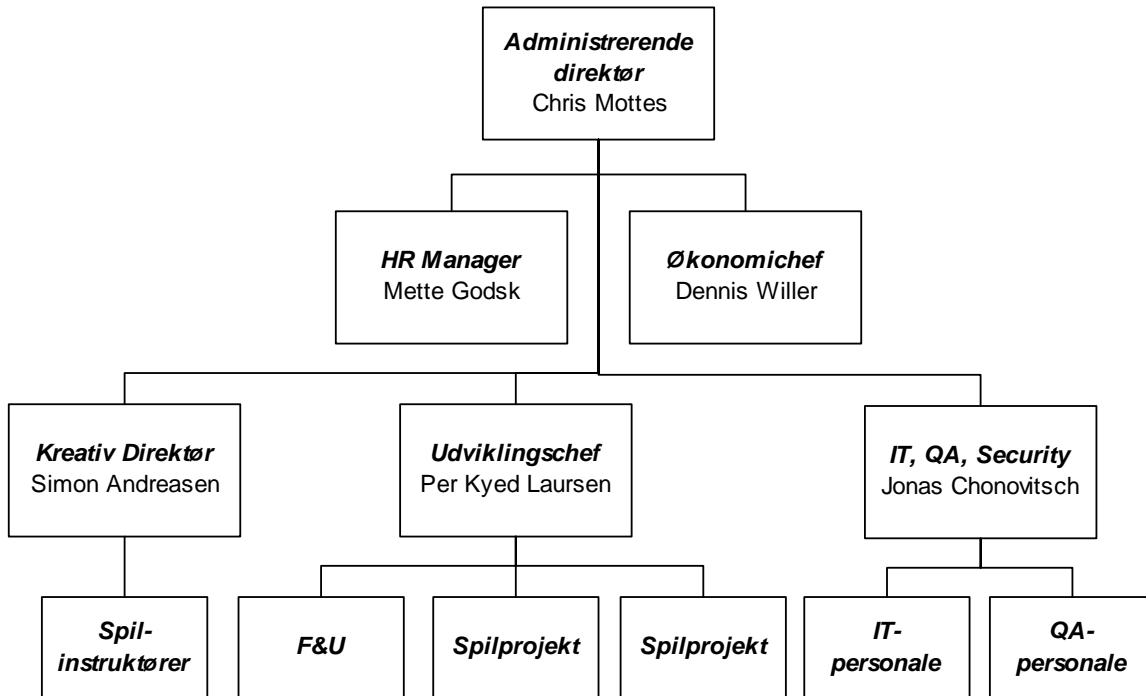
4

5 De historiske milepæle fokuserer primært på etableringen af Deadline Games og den nuværende ledelses management buy-out i  
 6 2001, lanceringen af "Blackout" i 1997 og "Globetrotter II" i 2002 i USA. I februar 2003 indgik Take2 en aftale med Deadline om at  
 7 udgive og distribuere spillet "Total Overdose". Denne aftale blev senere overdraget til den engelske udgiver SCi Entertainment (som  
 8 i 2005 overtog forlaget, Eidos), der finansierede udviklingen af spillet frem til lancering på de europæiske og nordamerikanske  
 9 markeder i september 2005 som et Eidos produkt. Selskabet blev optaget til handel på First North i København i december 2005. I  
 10 september 2006 indgik Selskabet aftale med Donald Kushner om et film og videospil joint venture. Selskabets første produktion til  
 11 Sony's håndholdte konsol PSP blev udgivet i begyndelsen af 2007, ligesom et advisory board bestående af David Rose, Bill Anker  
 12 og en tredje endnu unavngiven person etableres i begyndelsen af 2007.

## Organisationsstruktur

Selskabet har følgende organisationsstruktur:

*Organisationsstruktur:*



Selskabets administrative personale udgør en selvstændig enhed, som understøtter alle funktioner i organisationen.

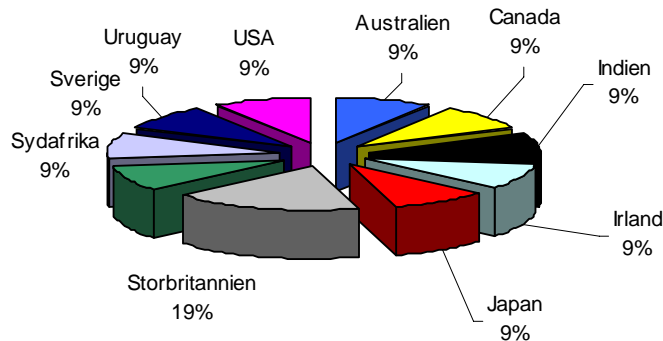
## Personale

### Antallet af medarbejdere

Selskabet havde ved udgangen af regnskabsårene 2003, 2004 og 2005 ansat hhv. 28, 44 og 53 medarbejdere. På datoen for nærværende prospekt havde Selskabet ansat 66 medarbejdere udelukkende i Danmark og alle engageret med at udvikle computer- og videospil.

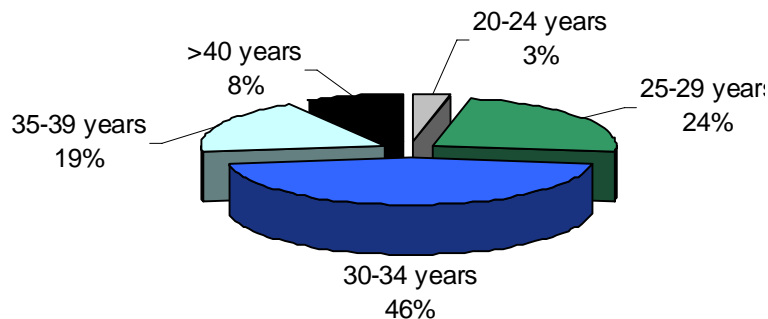
Selskabet har valgt at praktisere en international tilgang til sammensætningen af medarbejderstaben, baseret på overvejende yngre, men erfarne, medarbejdere. Pt. er 80 % af Selskabets medarbejdere danskere, mens nationaliteten på de resterende 20 % af medarbejderne er afbildet nedenfor:

*Medarbejdere fordelt på nationalitet:*



72 % af Selskabets medarbejdere er mere end 30 år gamle, og hovedparten har relevant uddannelsesmæssig baggrund og erfaring i form af en bachelor- eller kandidatgrad indenfor datalogi, multimedie og design, computer science, Danish Animation School, arkitektur eller ingeniør. Medarbejderne fordelt på alder er gengivet nedenfor:

*Medarbejdere fordelt på alder:*



## Personalepolitik

Spiludviklingsbranchens omdømme er karakteriseret ved at unge talenter udbændes forholdsvis hurtigt efter 3-4 års ansættelse. Dette medfører, at branchens virksomheder har en mindre talentmasse med kreative og erfarne folk at vælge mellem, når der skal gennemføres nyansættelser. Spiludvikleres succes er i betydelig grad betinget af adgangen til kvalificerede medarbejdere. Selskabet rekrutterer medarbejdere fra hele verden for at kompensere for det begrænsede udbud af arbejdskraft i Danmark og det øvrige skandinavien.

Selskabet praktiserer en personalepolitik, hvor medarbejdernes individuelle ønsker og behov med hensyn til arbejdsmiljø og arbejdstider prioriteres højt. Selskabets ledelse tror på, at det både på kort og langt sigt fører til mere stabile, loyale og ikke mindst mere kreative medarbejdere, at medarbejdernes fritid og personlige interesser tilgodeses.



Selskabet fokuserer endvidere på, i samarbejde med hver enkelt medarbejder, at udvikle individuelle kvaliteter, definere langsigtede erhvervmæssige mål, fremhæve værdien af stabilitet, kommunikation og sociale færdigheder samt at belønne medarbejderne kollektivt for firmaets succes. Dette opnås ved at tilegne stærke ledelsesmæssige færdigheder, designe effektive udviklingsværktøjer/processer og implementere et universelt aflønningssystem.





## HOVEDVIRKSOMHED OG FORRETNINGSMODEL

### Hovedvirksomhed

#### Vedtægtsmæssigt formål

Selskabets formål er at udvikle, fremstille og sælge underholdningsprodukter, multimedieprodukter og tilhørende produkter, jf. Selskabets vedtægter § 2.

### Vision

Deadline Games vision er at skabe værdi for sine aktionærer. Deadline Games aktiviteter bygger på en implicit antagelse om, at topmotiverede og velfungerende medarbejdere er mere kreative og præsterer bedre. Deadline Games tror på, at dette vil føre til udvikling af værdiskabende IP-rettigheder og førsteklasses produkter med større salgsvolumen.

### Mission

Deadline Games mission er at lancere "Triple-A" computer- og videospil til primært 15-35 årige mænd i Europa og USA. Deadline Games vil udvikle produkter med udgangspunkt i virksomhedens kernekompetencer og konkurrencemæssige fordele, som er evnen til at udvikle originale spilkoncepter samt ledelsens dygtighed til at strukturere, styre og koordinere en udviklingsproces i tæt samarbejde med Deadline Games medarbejdere. Deadline Games produkter er baseret på Deadline Games unikke "Kapow Multi Engine" teknologi.

### Organisatoriske værdier

Deadline Games' organisationskultur 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 i en globaliseret verden, og som genererer indtægter fra globale markeder. 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.

## **Kernekompetence og konkurrencemæssige fordele**

### **Processtyring**

Deadline Games er en innovativ virksomhed, hvor den finansielle og økonomiske succes er baseret på virksomhedens kernekompetence; at styre og koordinere samt indarbejde kreativitet og fleksibilitet i en udviklingsproces. Det endelige produkt – et computer- eller videospil – er resultatet af denne. Det er evnen til bevidst at dirigere og styre denne proces i henhold til Deadline Games vision, mission, målsætninger, organisatoriske værdier og overordnede strategi, der skal generere profit og dermed virksomhedens eksistens i fremtiden.

### **Medarbejdere, ledelse og bestyrelse samt "Kapow Multi"**

Deadline Games har siden Selskabets stiftelse arbejdet med at opbygge en række konkurrencemæssige fordele, som skal sikre Selskabets langsigtede rentabilitet: Kompetente medarbejdere, ledelse og bestyrelse samt "Kapow Multi Engine" teknologien.

### *Medarbejdere*

#### **Menneskelig ressource**

Deadline Games vigtigste ressource er virksomhedens medarbejdere. Det er medarbejderne, der udvikler, vedligeholder og benytter den teknologiske base, "Kapow Multi Engine", der danner fundamentet for videreudvikling af Deadline Games spilkoncepter til lanceringsmodne computer- og videospil.

#### **Personaleforhold**

Deadline Games afholder seks gange årligt eller efter behov møder mellem virksomhedens direktion og et samarbejdsudvalg, der repræsenterer alle virksomhedens medarbejdere. Her drøftes forhold vedrørende arbejdsmiljø og personalepolitik. Endvidere har Deadline Games ansat Mette Godsk til at lede Selskabets Human Ressource funktion. Mette Godsk varetager integrationen af alle forhold vedrørende arbejdsmiljø og personalepolitik. Denne tostrengede opdeling har til formål at sikre større åbenhed omkring og indflydelse på beslutninger vedrørende personaleforhold for alle medarbejdere. Endvidere har Deadline Games i henhold til gældende lovgivning udpeget en sikkerhedsrepræsentant.



### **Medarbejderstaben og lokalitet**

Deadline Games har pt. 66 ansatte, men det er en del af Selskabets strategi mindst at fordoble dette tal på kort- til mellemlangt sigt. I den forbindelse er det væsentligt at bemærke, at Selskabets lokaliteter på Holmen har plads til anslået 130-150 medarbejdere, hvilket bevirker, at der pladsmæssigt er god mulighed for vækst i Deadline Games aktiviteter. Lokaliteterne er endvidere anskaffet og indrettet efter at have medtaget overvejelser vedrørende medarbejdernes daglige arbejdsmiljø i form af plads- og ventilationsmæssige forhold.

### **Rekruttering**

Deadline Games har et stort rekrutteringspotentiale i Danmark og i udlandet. Specifikt for Danmark gælder, at befolkningen besidder et internationalt set højt uddannelsesnivea og at adgangen til kvalificeret arbejdskraft er god. Disse faktorer bidrager til at Selskabets medarbejdere er kvalificerede til at skabe højkvalitets Triple-A computer- og videospil. Human Resource manageren varetager rekrutteringen til Deadline Games i samarbejde med udviklingschefen. Derudover er Deadline Games en synlig og drivende kraft i forbindelse med oprettelse og udvikling af uddannelser i Danmark målrettet mod branchens behov. Dette indebærer, at de studerende tidligt bliver opmærksomme på Selskabet og medtager Deadline Games i deres overvejelser, når de som nyuddannede skal søge arbejde.

### *Ledelse og bestyrelse*

#### **Processtyring**

Selskabets ledelse besidder omfattende erfaring i at styre udviklingsprocesser i en vækstvirksomhed. Deadline Games administrerende direktør, Chris Mottes, og kreativ direktør, Simon Andreasen, har ledet Selskabet gennem dets udvikling fra i begyndelsen at være et TV-produktionsselskab til i dag at være orienteret mod massemarkedet for computer- og videospil. Behovet for at omstrukturere Selskabets udviklingsprocesser har medvirket til, at ledelsen har opnået en dybdegående indsigt i disse samt forbedret ledelsens mere generelle kompetencer indenfor forandringsledelse.

#### **Brankekendskab**

Direktionens ledelseskompetencer er tæt knyttet til Deadline Games historiske udvikling. Fra Deadline Games grundlæggelse og frem til i dag har Selskabets produkter været rettet mod et internationalt massemarked for underholdningsprodukter. Deadline Games er over tid blevet et kendt navn på den internationale scene, hvor virksomheden løbende vedligeholder kontakten til netværket af indflydelsesrige personer. Dette er en væsentlig og tidsbesparende fordel, når Deadline Games skal indgå aftaler om nye og eksisterende produktioner.

#### **Kontraktretlige kompetencer**

Deadline Games har til dato lanceret stadig større spilkoncepter på det globale marked i samarbejde med den absolutte verdenselite blandt spilforlag. Disse inkluderer BMG Interactive, "Blackout" (1997), verdensmarkedslederen EA Games, "Globetrotter" (2000), THQ, "Globetrotter II" (2002) samt Take2 Interactive og Eidos, "Total Overdose" (2005). Erfaringer herfra har lært Deadline Games ledelse og bestyrelse, hvilke kontraktlige forhold, virksomheden skal være særlig opmærksom på i forbindelse med forhandlinger



om ejerskab til IP-rettigheder vedrørende Selskabets produktioner. Deadline Games bliver rådgivet af en engelsk advokat med relevant erfaring fra spilbranchen og forhandling med engelske og amerikanske aftalepartnere. Endvidere har Selskabets bestyrelsesformand, advokat Hans Abildstrøm stærke kompetencer inden for immateriel ret, og har indgående kendskab til Selskabets primære aktivitet og spilbranchen.

### *Advisory board*

Selskabet fremsendte den 10. januar 2007 meddelelse til First North om, at Deadline Games har sammensat et advisory board med kompetente nøglepersoner fra den internationale spilindustri. Formålet med etableringen af Advisory Boardet er at tilføre Deadline Games yderligere viden og kompetencer. Advisory Boardets opgaver bliver løbende at evaluere virksomhedens produkter, produktion og markedsføring samt at rådgive Deadline Games ledelse og bestyrelse i bestræbelserne på at blive den næste store succes blandt nordiske spiludviklere.

Etableringen af et Advisory Board markerer en styrkelse af Deadline Games position blandt internationale spiludviklere. Hvert af Advisory Boardets medlemmer medbringer erfaringer fra verdens førende spilforlag indenfor konceptudvikling, produktion, markedsføring, salg og firmaudvikling. Etableringen af et Advisory Board er endvidere et centralt strategisk tiltag i relation til Selskabets intention om at egenfinansiere en større del af spiludviklingsprocessen samt at kunne bibeholde ejerskab til og kontrol med IP-rettigheder til Selskabets produktioner.

Advisory boardet består af Bill Anka og David Rose samt en tredje person, hvis identitet Selskabet endnu ikke ønsker at offentliggøre navnet på.

### **David Rose (England)**

David Rose er Senior Executive inden for spilindustrien med en baggrund inden for såvel konceptudvikling og produktion som distribution. Fra en karriere hos Sony, hvor han var med til at lancere PSone, kom David Rose til spilforlaget Eidos. Hos Eidos var David Rose ansvarlig for alle Eidos interne og eksterne spiludviklingsprojekter i Europa, hvor han havde til opgave at håndplukke mindre spilproduktionselskaber og videreudvikle dem til at blive internationale aktører. Dette inkluderede opkøbet af danske IO Interactive, hvor David Rose også sad som bestyrelsesformand. Under David Roses ledelse voksede Eidos interne studier til mere end 300 ansatte. David Rose har blandt andet været involveret i udvikling og lancering af spillene Hitman, Championship Manager, Who Wants to be a Millionaire, Just Cause og Tomb Raider. David Roses rolle i advisory boardet er at rådgive Deadline Games om konceptudvikling, teknologiudvikling, produktionsstrategi, salg og generel virksomhedsudvikling.

### **Bill Anker (USA)**

Bill Anker (USA) er i dag ansat i Hollywood og har igennem 12 år arbejdet som chef for køb af spilkoncepter til udgivelse (VP of Acquisitions) i et af verdens top tre spilforlag, Activision. I sin tid på Activision har Bill Anker været med til at skabe millionsucceser som Call of Duty, Quake og Tony Hawk, ligesom han har været med til at udvikle topspil bygget på filmlicenser så som Shrek og Spiderman. Bill Ankers rolle i advisory boardet er



at rådgive Deadline Games' forretningsudviklings- og salgsorganisation samt at repræsentere Deadline Games på den amerikanske vestkyst.

### **En tredje person**

Den tredje person, hvis navn af forretningsmæssige årsager endnu ikke kan offentliggøres, har PR, salgs- og markedsføringsbaggrund på Senior Executive-niveau hos verdens to absolut førende spilforlag EA og Take2, der står bag succeser som FIFA og GTA. Dette medlems rolle i advisory boardet er at rådgive Deadline Games i forbindelse med at udvikle en brandstrategi for kommende spil samt at profilere Deadline Games som international aktør og udvikler af spil på globalt plan.

Aftalerne indgået med de tre advisory board-medlemmer 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 tre medlemmers netværk og kontakter inden for den internationale spilindustri.

### ***"Kapow Multi Engine"***

#### **Platform og designredskab**

Deadline Games "Kapow Multi Engine" teknologi er en unik platform for spiludvikling, som det er hensigten at alle Deadline Games fremtidige produktioner skal baseres på. "Kapow Multi Engine" er således et universelt redskab til at designe spil i og skal kun justeres i begrænset omfang for at fungere i forbindelse med flere spilkoncepter indenfor en generation af spilkonsoller. Deadline Games har selv udviklet "Kapow Multi Engine" og deler ikke brugsretten hertil med andre virksomheder. Den uafhængige interne R&D afdeling, der vedligeholder og udvikler "Kapow Multi Engine", har ti ansatte civilingeniører og dataloger, men det er hensigten at foretage yderligere ansættelser hertil.

#### **Første og anden generations teknologi**

Deadline Games har siden virksomhedens grundlæggelse målrettet arbejdet på ikke bare at udvikle, men også videreudvikle den teknologiske platform. Deadline Games seneste produktion "Total Overdose" bygger på Deadline Games første generation "Kapow Systems 3D" teknologi, som er tilpasset PS2, Xbox, PC og PSP. Deadline Games vil udvikle de næste to produktioner, på Selskabets 2. generations "Kapow Multi" teknologi, som er målrettet PS3, Xbox360, PC og PSP. Forud for første generation af "Kapow Multi Engine" teknologien har Deadline Games opereret i tre generationer af egenudviklet teknologi, som har dannet grundlaget for virksomhedens produktioner forud for produktionen af "Total Overdose".

#### **Hurtig responstid**

"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 blandt spilforlag anses for at være fremtiden i spiludviklingsbranchen. For medarbejderne medfører "Kapow Multi Engine", at der opnås hurtige visuelle resultater af deres arbejde. Udover at mindske spildtiden i produktionsprocessen og forbedre medarbejdernes mulighed for at eksperimentere



øges medarbejdernes motivation direkte i forbindelse med at kortere responstid giver medarbejderen en automatisk hurtig opfølgning på dennes arbejdsindsats.

#### Integreret udviklingsmiljø og run-time system

I fagsprog er "Kapow Multi Engine" et integreret udviklingsmiljø og run-time system. "Kapow Multi Engine" tillader scener at blive editeret 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 editerer. Den integrerede editor giver brugeren et højt produktivetsniveau, som resulterer i effektive og hurtige udviklingsfaser.

#### Fragmenter og features

Et spil består af en lang række fragmenter, som i tilfældet med "Total Overdose" fx kan være en bil eller person. "Kapow Multi Engine" gør det muligt at definere fragmentets opførelse og karakteristika ét sted i spillet, hvorefter de samme karakteristika gælder for fragmentet alle andre steder i spillet. Produktionen af et spil kan tilpasses store programmørteams, da de enkelte programmører kan arbejde med forskellige uafhængige fragmenter. Herefter det kan lade sig gøre at arbejde på forskellige dele af scenen på samme tid. "Kapow Multi" er modulbaseret således, at det kan udvikles til at online- og multi-player spil. Derudover bygger teknologien på ressource-indlæsning, hvilket medfører, at der ikke opstår pauser og ventetider for brugeren af det færdige spil.

#### Målsætninger

Selskabet har med udgangspunkt i Selskabets kernekompetence og konkurrencemæssige fordele søgt at konkretisere en række målsætninger, som Selskabets bestyrelse og direktion vurderer er realistiske at forfølge.

Selskabets vurderer på baggrund af erfaringer gjort fra lancering af Total Overdose, der solgte 540.000 eksemplarer primært i Europa, og Globetrotter 1 & 2, der tilsammen genererede salg af mere end 250.000 eksemplarer i Skandinavien alene, at lanceringen af Selskabets to næste produktioner vil opnå Triple-A status. Selskabet har derfor som mål at:

- Udvikle Triple-A computer- og videospil, der rangerer blandt de top-10 bedst sælgende på fokusmarkederne i Nordamerika og Europa

Selskabet vil minimere risikoen fra Selskabets primære aktivitet ved at gennemføre flere sideløbende spiludviklingsprojekter. Derfor vil Selskabet:

- Øge antallet af sideløbende produktionshold fra én til to i løbet af 2007. I 2008 er det hensigten, at igangsætte endnu et spilprojekt, således at Selskabet har tre sideløbende produktioner.

Selskabets ledelse oplever et fortsat behov for at positionere Selskabet blandt den internationale elite af spiludviklere eftersom dette vil forbedre Selskabets muligheder for at indgå aftaler med distributører, spilforlag og joint ventures om større og økonomisk mere fordelagtige samarbejder. Derfor skal Selskabet:



- Positioneres som en af den globale branches ti mest ansete aktører indenfor branchen for udvikling af computer og video spil, anerkendt for at udvikle innovative produktioner af høj kvalitet.

## Strategi

For at nå Selskabets mål forudsættes stærk teknologi og fagligt højt kvalificerede medarbejdere samt en erfaren og kompetent direktion og bestyrelse, som har et indgående kendskab til Selskabets organisation, fokusmarkeder og branchen som helhed.

1. Selskabet vil indenfor de næste fire år sammensætte yderligere to produktionshold. Det forventes, at hvert hold i fremtiden har mellem 40 og 50 medarbejdere. Det enkelte team skal opbygges omkring en kerne af erfarne medarbejdere, der rekrutteres internt og globalt med henblik på at skabe unikke spilkoncepter. F&U afdelingen udvides sideløbende til ca. 20 medarbejdere for at imødekomme de voksende teknologiske krav.
2. Selskabet vil med implemtering af en ny finansieringsmodel forbedre Selskabets forhandlingsposition overfor spilforlag, således at Selskabet kan beholde ejerskabet til og kontrollen med IP-rettinghederne til et spilkoncept. Selskabet vil anvende IP-rettinghederne aktivt til at styrke Selskabets indtægtsgrundlag.
3. Selskabet vil forbedre investor relations funktionen med henblik på at forbedre kommunikationen med Selskabets aktionærer. Selskabet engagerede en kommunikationsrådgiver og ansatte en ny økonomichef i slutningen af 2006. I forlængelse heraf har Selskabet implementeret en række nye investororienterede tiltag på Selskabets hjemmeside. Selskabet vil endvidere arbejde aktivt fremadrettet med at forbedre kendskabet til Selskabet overfor investorer, potentielle investorer og andre med interesse i Selskabet.
4. Selskabet har etableret et Advisory Board med tre medlemmer, der alle besidder en unik viden og kompetencer indenfor spiludvikling samt salg og marketing i spilbranchen. Advisory boardet skal i fremtiden rådgive Selskabets ledelse og direktion.
5. 1. parts udviklerlicenser: Idet Selskabets kerneforretning baserer sig på udvikling af spil til stationære og håndholdte konsoller som Xbox360 fra Microsoft samt PS3 og PSP fra Sony, er Selskabet afhængigt af at opretholde og vedligeholde den licenserede udviklerstatus fra disse to konsolproducenter, for fortsat at være i stand til at udvikle Selskabets produkter. Selskabet har modtaget licens til Xbox360 og har indledt forhandlinger med Sony om at opnå licens til PS3. Det skal bemærkes, at så snart en spiludvikler har modtaget de pågældende licenser gælder disse i al evighed og uafhængigt af de forskellige produkter.
6. Middleware-software licenser: Selskabets teknologiske platform er primært baseret på egen udviklet teknologi og er således ikke afhængig af eksterne middleware-



licenser. Sådanne licenser kan dog inddrages i Selskabets teknologi, såfremt dette skønnes at være fordelagtigt for Selskabets produktion og udvikling.

7. Selskabet vil positionere sig internationalt ved at tiltrække og fastholde højtuddannede og erfarne personer til medarbejderstaben. Dette er en afgørende forudsætning for at være en teknologisk markedsleder i den globale spiludvikler branche.
8. Selskabet vil bibeholde virksomhedens gode relationer til spilforlagene ved at producere første klasses produkter samt at vedligeholde Selskabets netværk til industrielle nøglepersoner.
9. Selskabet vil fortsat investere i at skabe et godt arbejdsmiljø med en stærk virksomhedskultur for på den måde at tiltrække nye og fastholde eksisterende medarbejdere med det mål, at de ansatte fortsætter samarbejdet med Selskabet i mindst fem år før de søger nye udfordringer.
10. Selskabet vil i fremtiden udnytte mulighederne for distribution af online indhold til Selskabets spilproduktioner.

Selskabet har indgået strategiske samarbejder med IBM og Hewlett-Packard, som med kort varsel stiller konsulentbistand til rådighed i tilfælde af tekniske problemer. Derudover har Selskabet et strategisk samarbejde med Fortinet, en ledende leverandør af beskyttelseshardware og -software mod vira- og hackerangreb, ligesom Selskabet har implementeret to andre anti-vira og -hacker software- og hardwareløsninger. Selskabet kalkulerer derfor med, at virksomhedens IT-systemer maksimalt kan være ude af drift i otte timer ad gangen. Selskabet overfører endvidere data fra virksomhedens IT-systemer til tre eksterne lokationer, hvorfra internt mistede data kan genskabes. Selskabet opererer med en to års iterations-rollback, hvilket indebærer, at Selskabet til enhver tid kan genskabe eller genbruge programkoder og konfigurationer, der er op til to år gamle. På trods af at Selskabet har taget en række tiltag for at minimere risiciene ved virksomhedens brug af IT, er det dog ikke muligt helt at eliminere disse.

Selskabets vil på længere sigt opnå vækst ved at overtage konkurrenter, stifte datterselskaber og samarbejde med talentfulde, internt trænede udviklingsmedarbejdere, som skal opbygge satellitselskaber. Strategien omfatter en centraliseret administration og salgsorganisation, implementering af projektledelsessystemer samt at dele den teknologiske platform i alle tilknyttede selskaber for at udnytte stordriftsfordele, reducere administration og øge effektiviteten i koncernen.

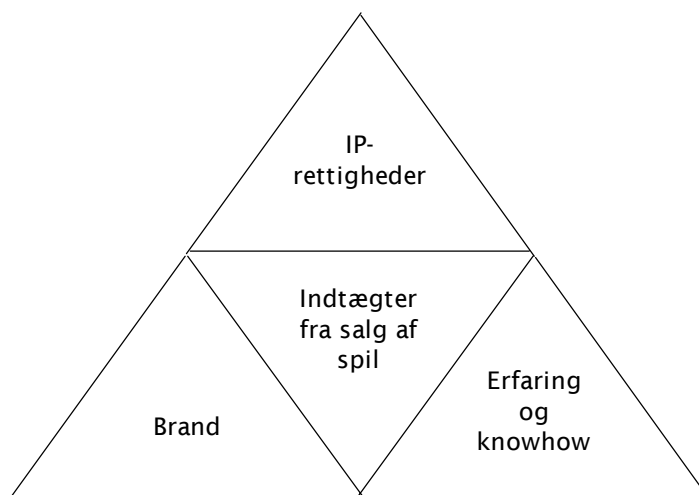




## Forretningsmodel

### Værdiskabelse

Værdiskabelsen i Deadline Games' forretningsmodel er baseret på løbende indtægter fra salg af computer- og videospil, ejerskab til og kontrol med IP-rettigheder, organisatorisk indlæring og knowhow samt opbygning af brands. Deadline Games' succes med et spilkoncept skal af disse årsager ikke måles udelukkende i de realiserede salgstal, men også under hensyntagen til de forventede fremtidige salgstal, der hidrører fra indlæringseffekter og opbygning af et brand overfor forbrugere og spilforlag. Nedenfor er anført en principmodel med angivelse af de fire primære kilder til værdiskabelsen i Deadline Games samt en forklaring hertil:



### Ejerskab til IP-rettigheder

En betydelig del af værdiskabelsen i udviklingen af et spilkoncept består i at kontrollere og eje IP-rettighederne. Selskabet søger at opnå kontrollen med IP-rettighederne ved at finansiere en betydelig andel af udgifterne i spiludviklingsprocessen uafhængigt af spilforlaget. Dette indebærer, at Selskabet ikke længere udelukkende finansierer de første ca. 2 måneder af udviklingsprocessen, men i stedet finansierer de indledende ca. 8 måneder frem mod tidspunktet for 'Vertical Slice'. Den øgede egenfinansiering medfører, at Selskabet står i en stærkere forhandlingsposition i forhold til spilforlag i relation til spillets markedsføring. Deadline Games har herefter mulighed for at forbedre de kommercielle betingelser i markedsførings- og distributionsaftalen med spilforlaget. Selskabet vil som følge heraf tilstræbe at beholde ejerskabet til og kontrollen med IP-rettighederne, som Selskabet kan sælge fuldstændigt eller give licens til mod vederlag. Selskabet kan dog vælge at indgå aftaler med begrænset eller ingen IP rettigheder, hvis disse er attraktive på kort sigt, f.eks. attraktive betalings- og finansieringsvilkår, eller hvis det skønnes, at indgåelsen af sådanne aftaler kan være med til at finansiere Selskabet teknologiske udvikling.



### **Indtægter fra salg ved en traditionel finansieringsmodel**

I forbindelse med processen omkring udviklingen af et nyt spilkoncept dækker spilforlaget ved en traditionel finansieringsaftale de løbende projektrelaterede omkostninger i form af en forudbetaling på de royalties, som Deadline Games er berettiget til at modtage i forbindelse med lanceringen af spillet til markedet. Dette var f.eks. tilfældet ved Selskabets seneste spilproduktion, "Total Overdose". I tillæg hertil modtager Deadline Games en overhead betaling til dækning af de organisatoriske og ledelsesmæssige omkostninger, der ikke direkte kan henføres til et projekt. Alle forudbetalte omkostninger modregnes slutteligt i de royalties, Deadline Games er berettiget til at modtage i henhold til kontrakten med udgiverforlaget. Såfremt et spilkoncept genererer flere indtægter end omkostninger, modtager Deadline Games royalties som efterreguleringer. Selskabet vil oftes ikke eje IP-rettigheder ved indgåelse af en traditionel finansieringsaftale.

### **Indtægter fra salg ved finansiering med færdiggørelsesgaranti**

Selskabets foretrukne fremadrettede finansieringsstrategi forventes at være finansiering med færdiggørelsesgaranti. Dette kan på flere forskellige måder og man kombinere en sådan aftale med elementer fra den traditionelle finansieringsmodel. Et typisk forløb i forbindelse med opnåelse af finansiering med færdiggørelsesgaranti (som iøvrigt også kendes inden for filmindustrien) vil være, at Selskabet på baggrund af 'Vertical Slice' indgå en distributionsaftale med en spilforlag, der garanterer at Selskabet kan afsætte et vist minimumsantal af det pågældende spil. På denne baggrund købes en såkaldt 'færdiggørelsesgaranti', der udstedes af f.eks. Film Finances Inc.. Med denne garanti henvender Selskabet en bank med henblik på, at opnå tilsagn om finansiering af spiludviklingsprojektet. Denne model indebærer, at Deadline Games løbende modtager pengestrømme fra banken efterhånden, som Selskabet lever op til en række på forhånd fastsatte milestones i udviklingsprocessen. I takt med at lanceringen af spillet genererer indtægter til Deadline Games, anvendes disse indledningsvist til at tilbagebetale på banklånet, hvorefter overskydende pengestrømme fra salget tilfalder Selskabet. Selskabet vil oftes eje IP-rettighederne helt eller delvist ved anvendelse af denne finansieringsmodel. Disse IP-rettigheder kan være et væsentligt element i værdiansættelsen af Selskabet, idet disse kan udnyttes fremadrettet til f.eks. fortsættelser, film, merchandise (har vi et dansk ord for dette?) mm.

### **Erfaring og knowhow**

Deadline Games organisation og medarbejdere udvikler kreativ og teknologisk knowhow i forbindelse med erfaringer fra udviklingsprocessen. Dette gør det muligt siden hen at udvikle bedre spil og dermed generere større fremtidigt salg til forventede lavere produktionsomkostninger pr. spilkoncept.

### **Deadline Games brand**

Fokusmarkedernes kendskab til et spilkoncept vokser og et brand opbygges i forbindelse med lancering af opfølgende versioner til et spil. Et godt eksempel er IO Interactives "Hitman", hvor opfølgeren "Silent Assassin" solgte mere end seks gange flere spil end 1. version, "Codename 47".



## Projektfinansiering

I de følgende afsnit beskrives to principielle finansieringsmodeller, som Selskabet kan vælge at anvende i forbindelse med udvikling af et nyt computer- eller videospil. Selskabet har hidtil anvendt en traditionel finansieringsmodel, men forventer fremover i højere grad at implementere elementer fra en "Vertical Slice" finansieringsmodel. Det er væsentligt at påpege, at Selskabet kan vælge at kombinere de to alternative modeller, således at Selskabet ikke nødvendigvis vil vælge den ene model fremfor den anden. Valg af finansieringskonstruktion vil afhænge af de omstændigheder, der gør sig gældende i relation til et konkret spilprojekt.

Forskellen på de to finansieringsmodeller kan illustreres ved at tage udgangspunkt i et typisk produktionsforløb af et 3. generation konsolspil. Forløbet er beskrevet i figuren nedenfor og løber i udgangspunktet over en periode på 24-30 måneder. De angivne tidspunkter nedenfor er derfor udelukkende vejledende.



Milestone	Tidspunkt (antal måneder efter påbegyndt produktion)	Beskrivelse
Prototype (1. version)	2	Dokument, der beskriver det overordnede spilkoncept
Pre-produktion	5	I pre-produktionsperioden vælges produktionsmetode, usikkerheder afklares og tekniske behov for selve produktionen fastlægges - Spilbibel version 1.0 - Alle risikoområder er identificeret og beskrevet - Prototype af mekanismerne i konceptet er kodet
Vertical Slice	8	På tidspunktet for vertical slice kan man se og spille et niveau i spillet - Illustrative funktioner i spillet vil findes i en fuld spilbar udgave, hvorved gameren opnår en klar fornemmelse af det endelige produkt - Kontrol konfiguration
Første spilbare niveau	11	Mindst et fuldt spilbar niveau, der kan spilles på den endelige platform, fx PlayStation 3 - Vi illustrerer, hvordan det endelige spil vil se ud - Spilbibel version 3.0
Fuld prototype	14	På den fulde prototype kan man se alle spilniveauer og principper i en første spilbar udgave
Pre-alpha version	16	På pre-alpha versionen kan man gennemspille hele spillet, dog fortsat med en række kodefejl, der skal tilrettes - Fuldt spilmission og spilforløb er implementeret - Alle missioner og lokationer i spillet er spilbare i en 1. version - Lyd og grafik er udarbejdet
Alpha version	19	Alpha-versionen kan gennemspilles på den endelige platform, fx PlayStation 3 - UK/US indhold er færdigt - Versionen er endnu ikke fuldt optimeret - Der forestår fortsat fejlretning - Brugbar til fuld QA test på endelig platform
Beta versionsmaster	21	Spillet er testet internt og klar til forlagets QA test - Indhold af spillet er endeligt og fuldt optimeret på endelig platform
Forlagsgodkendelse	23	Spillet er godkendt af forlaget og sendt videre til spilproducenten
Producentgodkendelse	25	Spillet er godkendt af producenten og herefter produceret

De to finansieringsmodeller adskiller sig ved tidspunktet for, hvornår der indgås en finansieringsaftale samt med hvem, aftalen indgås. I forbindelse med en traditionel finansieringsaftale indgås en spiludviklingsaftale med et spilforlag tidligt i produktionsforløbet, typisk omkring "Prototype (1. version)", hvilket sker ca. to måneder inde i produktionsforløbet. Ved en Vertical Slice finansieringsmodellen indgås en distributions- og markedsføringsaftale med et spilforlag typisk omkring "Vertical Slice", hvilket sker ca. otte måneder efter produktionsstart. Denne distributions- og markedsføringsaftale gør det herefter muligt, at opnå bankfinansiering af den resterende spiludviklingsperiode på op til 22 måneder.

Forventede forskelle i kommercielle betingelser for de to finansieringsmodeller er beskrevet i de efterfølgende afsnit. Det skal bemærkes, at de kommercielle betingelser



kan afvige fra produktion til produktion ved anvendelse af samme finansieringsalternativ, idet de finansielle betingelser afhænger af den konkrete forhandlingsituation med spilforlaget. Det skal ligeledes fremhæves, at Selskabet kan vælge at indgå en finansieringsaftale på andre tidspunkter end ved "Prototype (1. version)" og "Vertical Slice", hvis det forretningsmæssigt vurderes at være mere attraktivt. I så fald vil de kommercielle betingelser blive tilpasset hertil.

### Spiludvikling med traditionel finansieringsmodel

Ved anvendelse af en traditionel finansieringsmodel finansierer spilforlaget i henhold til spiludviklingsaftalen produktionen fra tidspunktet for aftalens indgåelse frem til spillet er færdigproduceret og kan lanceres på markedet. Ved en sådan finansieringsmodel udbetaler spilforlaget for hver opnået milestone beskrevet i tabellen ovenfor et beløb til dækning af Selskabets medgående udgifter til opnåelse af den pågældende milestone. Beløbet udbetales i udgangspunktet forud, således at den første udbetaling falder ved indgåelsen af aftalen ved tidspunktet for "Prototype (1. version)" til dækning af omkostninger ved spiludviklingsprocessen frem til tidspunktet for "Pre-produktion". Den sidste milestone betaling falder ved "Forlagsgodkendelse" og dækker Selskabets omkostninger relateret til spiludviklingsprocessen frem til "Producentgodkendelse" er opnået.

Selskabet vil i udgangspunktet ikke vil være tilbagebetalingspligtig for beløb modtaget fra spilforlaget i det tilfælde, at udviklingsprocessen ikke fører til lanceringen af et færdigt produkt på markedet, eller salget ikke lever op til forventningerne. På tidspunktet for "Prototype (1. version)" er det forholdsvist vanskeligt at vurdere det færdige spilprodukts karakteristika i form af lanceringstidspunkt til markedet og salgspotentiale. Spilforlaget bærer derfor en større tabsrisiko ved at finansiere spiludviklingsprocessen fra tidspunktet for "Prototype (1. version) end det tilfælde, hvor spilforlaget indtræder med finansiering fra et senere tidspunkt i spiludviklingsprocessen, fx på tidspunktet for "Vertical Slice", hvor produktets karakteristika bedre kan vurderes. Det er således spilforlaget, der bærer den primære tabsrisiko.

Spilforlagets tabsrisiko øges jo tidligere spilforlaget indtræder med finansiering af spiludviklingsprocessen. Selskabets forhandlingsposition i forhold til spilforlaget vil være betinget af dette forhold, hvorfor de kommercielle betingelser i spiludvikleraftalen vil afspejle dette, f.eks. ved at spilforlaget betinget sig de primære IP-rettigheder..



### *Indtægtskilder*

Selskabets projektrelaterede indtægter hidrører primært fra to kilder:

1. Løbende milestonebaserede udbetalinger fra forlaget under produktionsforløb. Disse udbetalinger udgør forskud på de royalties, som Selskabet er berettiget til fra salget af færdige spil. Forudbetalinger vil i udgangspunktet ikke være tilbagebetalingspligtige i tilfælde af, at salget af spil ikke lever op til forventningerne.
2. Efterregulerede royalty udbetalinger i tilfælde af, at spillet genererer indtægter til spilforlaget, der overstiger et på forhånd aftalt beløb. Efterregulerede royalties kommer først til udbetaling, når modregning af forudbetalinger på royalties har fundet sted.

### Royaltyforskud

Selskabet gennemfører for egen regning et indledende udviklingsforløb forud for tidspunktet for "Prototype (1. version)". Resultatet af dette forløb forelægges et spilforlag med henblik på indgåelse af en spiludviklingsaftale. En sådan spiludviklingsaftale omfatter et spiludviklingsforløb, hvor forlaget betaler en på forhånd fastsat månedlig ratebetaling, der primært er beregnet på grundlag af det forventede antal mandemåneder, som Selskabet anvender på udviklingsprocessen samt eventuelt en række andre omkostninger, der direkte kan relateres til udviklingen af det pågældende spilkoncept. Den aftalte pris pr. mandemåned indeholder dels en dækning af Selskabets faktiske lønomkostning og dels et bidrag til dækning af Selskabets øvrige kapacitetsomkostninger.

Det udbetalte beløb udgør grundlæggende en forudbetaling på de royalties, som Selskabet vil være berettiget til i henhold til spiludviklingsaftalen. Der vil i udgangspunktet ikke være aftalt en tilbagebetalingsforpligtelse overfor spilforlaget i tilfælde af, at de faktiske royaltyindtægter ikke kan dække de udbetalte royaltyforskud. Den i sådanne situationer beregnede underbalance bæres alene af spilforlaget, og vil ydermere heller ikke kunne fremføres til modregning i eventuelle andre produktioner, som udsteder måtte have indgået med samme spilforlag.

Det skal endvidere bemærkes, at spilforlaget typisk har ret til at opsiges en spiludviklingskontrakt med 1-3 måneders varsel.

### Efterregulerede royalties

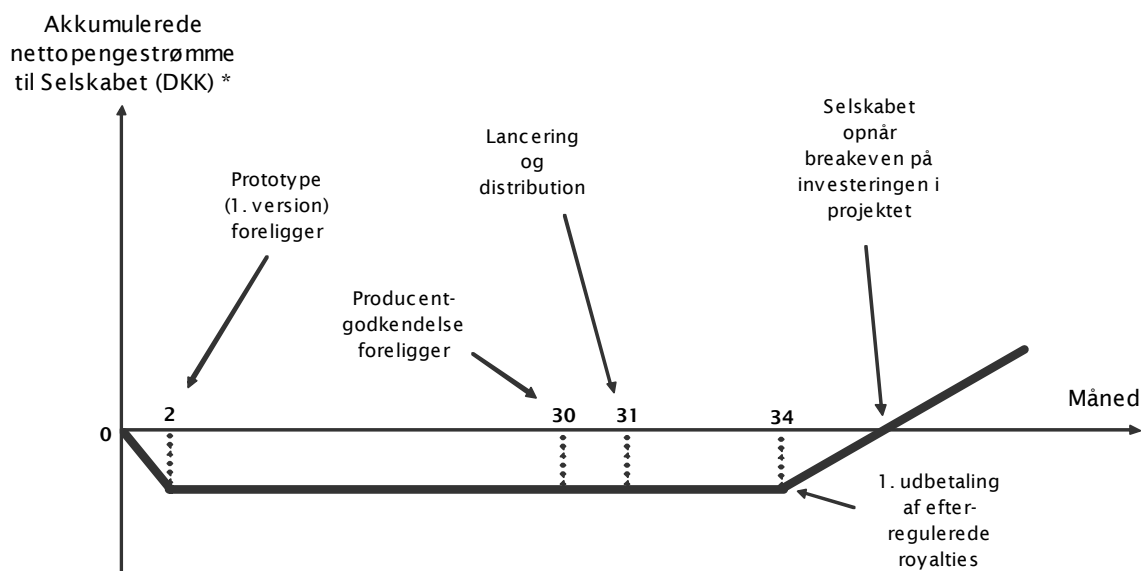
Der vil i udgangspunktet i spiludviklingsaftalen eksistere en bestemmelse om, at spiludvikleren optjener royalties med en given, som regel differentieret, procentsats. Denne procentsats beregnes på grundlag af spilforlagets nettoindtægter fra salg af det færdige spil og eventuelt tilhørende merchandise samt relaterede indtægtskilder. Procentsatserne for royalties ligger i niveauet 15-35 % afhængigt af det pågældende spils type, kvalitet og udbredelse.

De under produktionen udbetalte milestonebaserede udbetalinger modregnes i de optjente royalties, således at udbetaling af royalty først sker når samtlige royaltyforskud er tjent ind. Spilforlaget indsamler salgstal fra distributørerne og opgør de faktiske salgstal og indtægter. Opgørelserne udarbejdes på kvartalsvis basis og eventuel afregning overfor spiludvikler sker 2-4 måneder efter et kvartals udløb.

*Pengestrømme fra spilforlaget*

Nedenfor angives en principskitse for de akkumulerede pengestrømme til Selskabet genereret i forbindelse med udviklingen af et spilkoncept. Principskitsen var aktuel i forbindelse med udviklingen af Selskabets succesudgivelse, "Total Overdose", som blev finansieret af og udgivet i samarbejde med spilforlaget, Eidos Interactive.

Det skal understreges, at der er tale om en principskitse, hvor eksakte tidspunkter og øvrige betingelser i udviklingsaftalen er udeladt, da spiludviklingsaftalens bestemmelser er fortrolige. Principskitsen er udelukkende udarbejdet for at give læseren af nærværende prospekt et indtryk af de forretningsmæssige mekanismer, der gør sig gældende ved anvendelse af en traditionel finansieringsmodel.



\* Med nettopengestrømme menes forskellen med projektrelaterede ind- og udbetalinger til Selskabet.

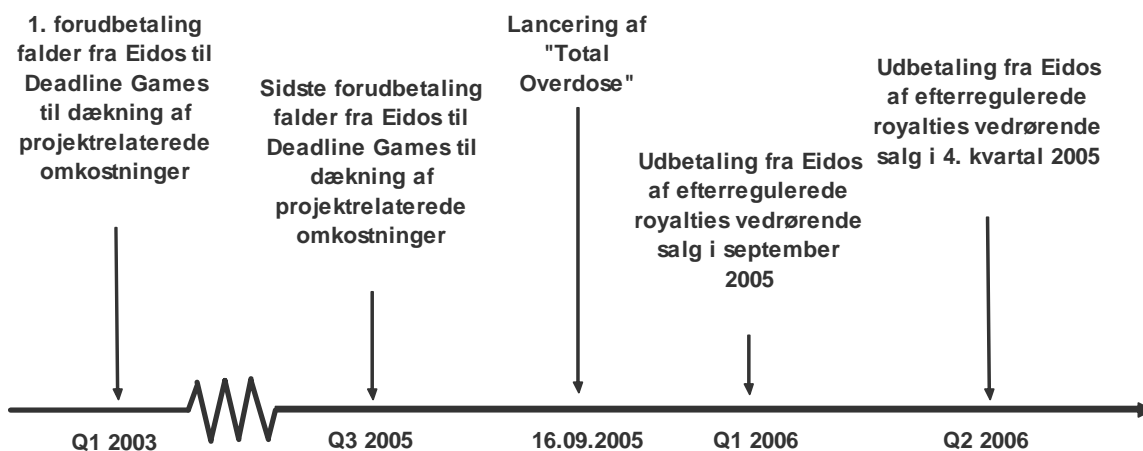
Selskabet finansierede de første to måneders forløb af spiludviklingsprocessen frem til tidspunktet for "Prototype (1. version)". Herefter finansierede Eidos Interactive det resterende spiludviklingsforløb og lancerede spillet på markedet. Selskabet var ikke tilbagebetalingspligtigt for forudbetalinger på royalties fra Eidos Interactive til gennemførelsen af spiludviklingsprocessen. Eidos Interactive afholdt samtlige udgifter

til markedsføring og distribution, hvorfor Selskabets projektrelaterede tabsrisiko var afgrænset til investering i de første to måneders spiludviklingsforløb.

Figuren viser, at i henhold til spiludviklingsaftalen er Selskabet berettiget til at modtage efterregulerede royalties, såfremt Eidos Interactive opnåede breakeven, som i givet fald ville komme til udbetaling 1. gang ca. 36 måneder efter spiludviklingsprocessen blev indledt. Herefter er Selskabet berettiget til udbetaling af yderligt optjente royalties én gang i kvartalet fremover, såfremt der har fundet yderligere salg sted.

Figuren nedenfor angiver tidsforløbet vedrørende indbetalinger fra Eidos Interactive til Selskabet, som det er beskrevet i spiludviklingsaftalen.

**Forventet tidsforløb for indbetalinger fra Eidos Interactive til Deadline Games vedrørende "Total Overdose"**



**Intellectual property (IP-rettigheder)**

I en spiludviklingsaftale, der bygger på en traditionel finansieringsmodel, er det som hovedregel spilforlaget, der opnår brugsretten til IP-rettighederne. IP-rettigheder kan fx anvendes til udvikling og lancering af nye versioner af spillet, spil på andre platforme (fx håndholdte spilkonsoller) samt filmrettigheder og merchandise. Dette skyldes, at det er spilforlaget, der løber den primære tabsrisiko ved at finansiere hovedparten af spiludviklingsprocessen.

**Spiludvikling med Vertical Slice finansieringsmodel**

Ved anvendelse af denne finansieringsmodel finansierer Selskabet spiludviklingsprocessen frem til tidspunktet for "Vertical Slice" ca. 8 måneder inde i spiludviklingsprocessen. På dette udviklingsstadium har Selskabet udviklet en spildemo, hvorfor det er muligt at spille et helt spileniveau i spillet. Det er muligt at bedømme det endelige spilprodukts karakteristika i form af udseende, indhold og princip for selve





spilafviklingen. Det er ligeledes nemmere at vurdere lanceringstidspunkt til markedet og salgspotentiale. Risici forbundet med vurdering af spilproduktets fremtidige indtjeningevne er derfor tilsvarende reducerede.

Fremfor at opnå finansieringstilsagn fra et spilforlag kan Selskabet vælge at finansiere den resterende spiludviklingsproces gennem låntagning i en bank. Dette lån optages 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 skadesfri 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 "Vertical Slice" og frem til og med tidspunktet for "Producentgodkendelse". Selskabet betaler et honorar til finansieringsselskabet, der i udgangspunktet 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 distributions- og markedsføringsaftale med et spilforlag. Distributions- og markedsføringsaftalen udstikker de kommercielle betingelser for spilforlagets forpligtelser i forbindelse med lanceringen af spillet på markedet og omfatter lanceringsprocessen fra tidspunktet for "Producentgodkendelse". Distributions- og markedsføringsaftalen baseres på den demo, der kan fremvises på tidspunktet for "Vertical Slice".

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

Distributions- og markedsføringsaftalen er typisk uopsigelig og garanterer Selskabet 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 minimumsroyalty, som Selskabet er berettiget til ved tidspunktet for "Producentgodkendelse".

### *Indtægtskilder*

Selskabets indtægter består af royalties fra salg af spil. Til forskel fra en traditionel finansieringsmodel opnår Selskabet ved anvendelse af en Vertical Slice finansieringsmodel royalties fra salg af alle solgte spil og ikke først ved det solgte antal spil, hvor spilforlaget opnår breakeven. Indtægterne kommer til udbetaling i form af et aftalt royaltyforskud til hel eller delvis dækning af Selskabets afholdte udgifter i forbindelse med spiludviklingsprocessen. Dette royaltyforskud udbetales på tidspunktet



for "Producentgodkendelse" ca. 25 måneder efter spiludviklingsprocessen blev påbegyndt. Det forventes, at banken vil sikre, at dette royaltyforskud indledningsvist anvendes til afbetaling på banklånet.

Såfremt spillet generer yderligere salg vil Selskabet være berettiget til afregning af efterbetalte royalties. Disse royalties anvendes først til afbetaling på en eventuel resterende del af banklånet, som ikke blev dækket ved udbetalingen af forskudsroyalties. Herefter tilfalder de efterbetalte royalties Selskabet og udgør Selskabets overskud fra spilprojektet.

Derudover har Selskabet potentielt mulighed for andre indtægter som følge af ejerskab til IP rettighederne. Dette beskrives nærmere nedenfor i afsnittet om "IP-rettigheder (intellectual property)".

#### *Udstedelse af færdiggørelsesgaranti*

I forbindelse med udstedelsen af en færdiggørelsesgaranti vil finansieringsselskabet gennemføre en due diligence proces, hvor finansieringsselskabet vurderer om Selskabet besidder de nødvendige kompetencer til at kunne levere et lanceringsmodent spil til en distributør med henblik på lancering til markedet.

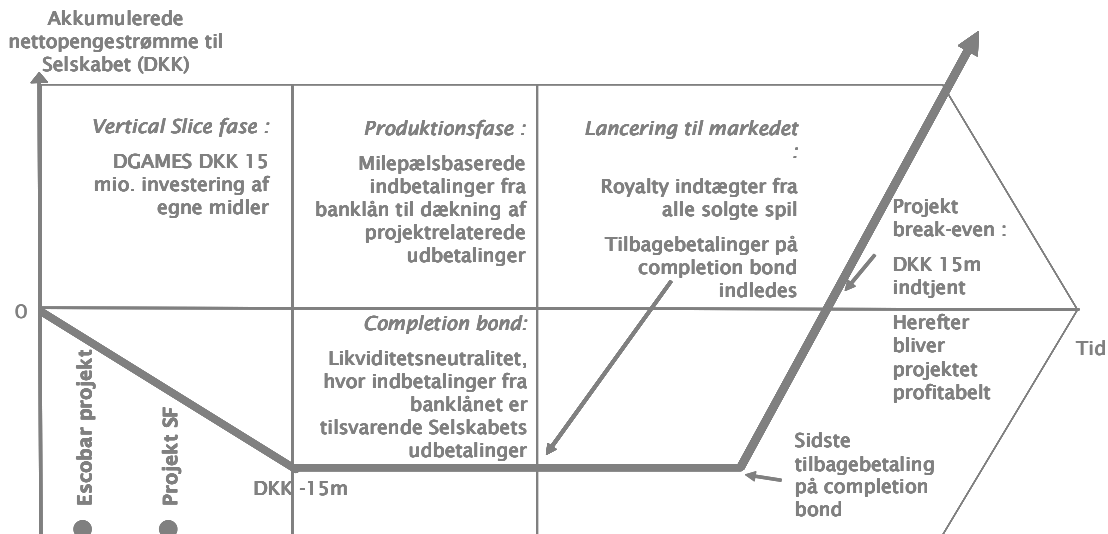
På nuværende tidspunkt har et finansieringsselskab gennemført en due diligence proces med tilfredsstillende resultat, hvorfor finansieringsselskabet principielt har godkendt Selskabet som en kompetent leverandør og erklæret sig villig til at udstede en færdiggørelsesgaranti. Udstedelse af færdiggørelsesgarantien er betinget af, at Selskabet forinden har indgået en distributions- og markedsføringsaftale vedr. spillet.

Finansieringsselskabet fører løbende tilsyn med spiludviklingsprocessen for at sikre, at Selskabet opfylder de aftalte milestones. Opfyldelse af disse fungerer som kriterie for, at banken skal levere de løbende udbetalinger på lånet. I tilfælde af at Selskabet ikke formår at leve op til de aftalte milestones, påhviler det herefter finansieringsaftalen at holde banken skadesfri. Tabsrisikoen for banken er derfor begrænset til finansieringsselskabets betalingsevne og betalingsvillighed.

#### *Pengestrømme til Selskabet ved anvendelse af en Vertical Slice finansieringsmodel*

Figuren nedenfor illustrerer de pengestrømme, der tilflyder Selskabet ved brug af vertical slice finansieringsmodellen med færdiggørelsesgaranti. Negative værdier angiver, at Selskabet indledningsvist udbetaler likvider. Fra spiludviklingsprocessen indledes og frem til tidspunktet for "Vertical Slice" betegnes i figuren "Vertical Slice fase". I denne fase investerer Selskabet løbende i alt ca. DKK 15 millioner i et spilprojekt.

Det skal understreges, at der er tale om en principskitse, hvor eksakte tidspunkter og øvrige betingelser er udeladt. Principskitsen er udelukkende udarbejdet for at give læseren af nærværende prospekt et indtryk af de forretningsmæssige mekanismer, der gør sig gældende ved anvendelse af en Vertical Slice finansieringsmodel.



\* Med nettopengestrømme menes forskellen med projektrelaterede ind- og udbetalinger til Selskabet.

I forløbet "Produktionsfase", som løber fra tidspunktet for "Vertical Slice" og frem til "Producentgodkendelse" finansieres spiludviklingsprocessen med låntagning i en bank. Spillet er på dette tidspunkt lanceringsmodent, hvorfor det overgives til et spilforlag, som lancerer spillet til markedet. På tidspunktet for "Producentgodkendelse" forventes udbetalt en forskudsroyalty fra spilforlaget til Selskabet, som i udgangspunktet anvendes til hel eller delvis tilbagebetaling på banklånet. Modtagne royalties anvendes ligeledes indledningsvist til at afbetale på lånet i banken. Herefter bidrager yderligere modtagne royalties uden modregning til, at projektet opnår breakeven og sidenhen til overskudsskabelse.

Hertil kommer eventuelle licensbetalinger eller andre indtægter som følge af ejerskab af IP rettighederne. Dette beskrives nærmere i det følgende afsnit.

### *Intellectual property (IP-rettigheder)*

Ved anvendelse af "Vertical Slice" finansieringsmodellen forbedres Selskabets forhandlingsposition i forbindelse med indgåelse af aftaler om finansierings- og markedsføringsaftaler vedrørende spillet. Selskabet vil som følge heraf i udgangspunktet være i stand til at bibeholde hele eller dele af ejerskabet til IP-rettighederne vedrørende spilkonceptet. IP-rettighederne kan f.eks. anvendes til nye versioner af spillet, spil på andre platforme (f.eks. håndholdte spilkonsoller) samt filmrettigheder og merchandise.

Værdiskabelsen i relation til, at Selskabet gennemfører projektet, overstiger derfor i udgangspunktet de royalties, som Selskabet isoleret set modtager fra salget af spillet. Størrelsen af denne værdiskabelse afhænger af, hvordan Selskabet vælger at anvende ejerskab til og kontrol med IP-rettighederne. Værdien af IP-rettigheder er flere gange blevet synliggjort ved transaktioner mellem aktører i branchen, f.eks. ved at spilforlag



har opkøb spiludviklere for at opnå ejerskab til og kontrol med IP rettighederne. Eksempler herpå er Eidos' overtagelse af danske IO Interactive, som står bag Hitman brandet, for ca. DKK 300 millioner samt Electronic Arts, der opkøbte den svenske spiludvikler, Digital Illusions.

## Processen med udvikling af et nyt produkt

### Idéen til et nyt spilkoncept

Deadline Games idéer til nye spilkoncepter kan udspringe fra flere forhold. Den første mulighed er, at Deadline Games internt i organisationen udvikler et spilkoncept på baggrund af ledelsen og medarbejderstabens egen indsigt i branchen. Et alternativ er at udvikle opfølgninger til forudgående versioner af et spilkoncept. Fx arbejder Deadline Games pt. på en opfølgende version til "Total Overdose" kaldet "Chili Con Carnage", som forventes lanceret til PSP i 1. eller 2. kvartal 2007. Den tredje fremgangsmåde er, at et spilforlag licenserer en opgave, hvorefter Deadline Games udvikler et spilkoncept herefter. Den sidste mulighed er, at Deadline Games gennem research i markedet finder inspiration til et nyt spilkoncept.

### "Content is King"

I produktudviklingsfasen arbejder Deadline Games med udgangspunkt i et organisatorisk grundprincip, at det ikke er virksomhedens teknologiske knowhow, der bestemmer indholdet i et spilkoncept. Deadline Games definerer i stedet et spilkonceptets indhold og videreudvikler herefter "Kapow Multi Engine" teknologien for at imødekomme spilkonceptets krav. I udgangspunktet er de eneste begrænsninger, Deadline Games står overfor i produktudviklingen, medarbejdernes kreativitet og kunnen samt den konsolteknologi, spilkonceptet skal udvikles til.

### Styring, fleksibilitet og koordination

Produktudvikling i Deadline Games er en kompliceret og tidskrævende proces, der forudsætter styring, fleksibilitet og koordination. Per Kyed Laursen er ansvarlig for optimering og planlægning af tidsforbrug, budgetter og lignende administrative funktioner, som løbende skal justeres og tilpasses de skiftende krav i projektfasen. Simon Andreasen varetager udvikling og implementering af den kreative vision for spilkonceptet samt koordinationen mellem de enkelte fagretninger, der er repræsenteret i processen.

### Produktudvikling er en iterativ proces

Deadline Games produktudvikling begynder altid med en definition af et mål, der ligger et stykke ude i fremtiden. Vejen til målet er ikke på forhånd kendt, hvorfor produktudvikling og konceptspecifikation forløber gradvist ud fra en iterativ grundfilosofi. I forbindelse med udviklingen af et nyt produkt laves en overordnet plan for et helt projekt, hvor en tidsplan for de store delmål beskrives baseret på Selskabets tidligere erfaringer. Derefter planlægger Deadline Games med en tidshorisont på to til tre måneder ud fra en hensyntagen til, hvad der er realistisk at nå. Der udarbejdes budget for projektet i samarbejde med forlaget eller banken alt efter, hvilken finansieringsmodel, der anvendes. I budgettet indarbejdes en vis fleksibilitet, således at der er plads til at imødekomme den usikkerhed, som er forbundet med nyudvikling.

**Branding som integreret del af produktudviklingsprocessen**

Hos Deadline Games er opbyggelsen af et brand en integreret funktion i produktudviklingsprocessen. Deadline Games' kreative direktør, Simon Andreasen, har det overordnede ansvar for at skabe en unik spilidentitet, hvor køberen oplever en række væsentlige fordele fra at købe spillet.



## UDVIKLINGSPROJEKTER

### Escobar: Joint venture med Donald Kushner

#### Pablo Escobar

Pablo Escobar, verdens største narkobaron, holder fest for sine venner. En af hans tjenere har stjålet af sølvtøjet. Pablo beslutter sig for at demonstrere sin forretningsstrategi - live! Den uheldige tjener bliver bagbundet og smidt i poolen. Alle gæster ser på, mens han langsomt drukner - enten er du med os eller også er du død! "Plata o plomo" - Sølv og bly!

#### Forbes no. 7

Pablo Escobar fik tilnavnet "El Patron" (chefen). Op gennem 1980erne voksede hans forretning stødt. I 1989 blev Pablo kåret af magasinet Forbes som verdens syvenderigeste mand. Han kontrollerede 80 % af verdens kokainhandel. Pablo Escobars Medellin-kartel tjente omkring 150 milliarder kroner om året, da det var på sit højeste.

#### Moderne Robin Hood eller nådesløs massemorder

I dag lyder det utroligt, at forretningen kunne løbe rundt uden indgriben, men nøgleordet var en unik strategi bestående af ekstrem vold og Robin Hood-agtig godhed. Pablo Escobar vandt Medellins befolkning over på sin side ved at dele penge ud, oprette ungdomsfodboldhold, bygge hospitaler, skoler, billige boliger og lignende; Pablo havde flair for PR. Hvor Pablo Escobar var en helt for Colombias fattige befolkning folk, så de amerikanske og colombianske regeringer Pablo Escobar som en fjende. En lokal politi gruppe, the Search Bloc, ledet af en Columbianisk General, fik støtte af USA, som sendte først Delta Force-soldater og senere Navy Seals, FBI, CIA, DEA og NSA til Colombia i jagten på Escobar.

#### Jagten og Pablos endeligt

Den 2. december 1993 ringede Pablo fra sin mobil telefon til et familiemedlem. Opkaldet blev fanget af Search Bloc og efter en længere skudduel i et forstadskvarter forsøgte Pablo at flygte over tagene. På et fortroligt billede ses Pablo ligge livløs på taget. Bag operationen står en columbianer og en amerikaner. Med livet som indsats havde de sammen brugt ti år af deres liv i jagten på verdens farligste mand.

#### Escobar spillet og filmen

Deadline Games har sammen med den Oscarvindende Hollywood filmproducent Donald Kushner erhvervet de eksklusive rettigheder til nogle af hovedpersonernes førstehåndsskildring. Både spil og film bygger bl.a. på en række hidtil ikke offentliggjorte fotos, videoer og fortrolige dokumenter.

### Escobar spillet og markedet

Det primære marked for Escobar spillet vil være Nordamerika, hvor kendskabet til personen og historien er størst, og hvor det forventes, at filmen får mest omtale. Det sekundære marked vil være Vesteuropa. Det forventes, at spillet vil udkomme på Playstation 3, Xbox 360 og PC, men hovedvægt på de to første konsolplatforme. De samlede udviklingsomkostninger for Escobar er afhængige af de endelig aftaler, der indgås med bl.a. det spilforlag, der skal udgive og markedsføre spillet. Som udgangspunkt ligger produktionsprisen for et næste-generations kvalitetspil i størrelsesordenen USD 10 - 15 millioner.

### Projekt SF

Deadline Games har gennemført pre-produktion af et spilkoncept baseret på stærke historiske personligheder. Pre-produktion 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. Figurerne i spillet har tidligere optrådt i en verdensomspændende salgssucces ved udgivelse af film.

Forventninger til spillets kvalitet, samlede produktionsomkostninger og primære markeder for afsætning er som udgangspunkt på samme niveau som for Escobar spillet.

Af konkurrence mæssige hensyn kan Selskabet ikke give yderligere information om Projekt SF på nuværende tidspunkt.

### Pipeline og andre projekter

Selskabet ønsker at imødekomme den fremtidige efterspørgsel efter videospil på fokusmarkederne i Europa og USA ved at indlede opbygningen af en pipeline af spilkoncepter til næste generations spilkonsoller, Playstation 3 og Xbox360. Selskabets pipeline omfatter pr. prospektdatoen en række udviklingsprojekter, der alle vurderes at have et lovende salgspotentiale.



## LANCEREDE PRODUKTER

Deadline Games har lanceret en række computer og video spil, som hver markerer en fase i virksomhedens udvikling. De er alle baseret på forskellige grader af teknologisk og organisatorisk kompleksitet, hvorfor de ikke er repræsentative for Deadline Games nuværende kompetencer. Det væsentligste er imidlertid, at Deadline Games har opbygget kompetencer fra indgåelse af kontrakter vedrørende IP-rettigheder og økonomiske forhold til at producere og levere de færdige produkter indenfor de aftalte deadlines. Ligeledes har Selskabet gjort sig en lang række erfaringer med løbende opdatering og videreudvikling af Kapow Multi teknologien, som vil være en afgørende faktor i forbindelse med omstilling og tilpasning af Selskabets produktudviklingsprocesser til at imødekomme de teknologiske krav til udvikling af video spil til næste generations spilkonsoller, Xbox360 og PlayStation 3.

Selskabet har afsluttet udviklingsprocessen vedr. "Chili con Carnage" til PSP og afventer, at Eidos lancerer spillet i USA og Europa. De mest succesrige spil i Deadline Games' portefølje er Total Overdose (2005), "GLOBETROTTER II" (2002), "GLOBETROTTER" (2000), "Englen" (1999) og "Blackout" (1997). Af mindre kendte spil kan nævnes "Mistænkt", "Giften", "On the Farm" og "In the City".

### Chili con Carnage (2007)

Deadline Games' nyeste computerspil 'Chili Con Carnage' blander adventure og rendyrket shoot-em-up med et glimt i øjet. Som i forgængeren 'Total Overdose' fra 2005 indtager vi rollen som hovedpersonen Ramiro Cruz', denne gang i et hævntogt mod et mexicansk narkokartel, som er skyld i faderens død. Forgængeren 'Total Overdose' solgte omkring 560.000 spil.

- 'Chili Con Carnage' blev lanceret i Europa den 23. februar 2007 og i USA, Sydafrika, Australien og New Zealand den 27. februar 2007. Udviklingen er finansieret og udgivet globalt af forlaget Eidos. Ubisoft fungerer som distributør af spillet i Norden.
- Officielt website: Se <http://www.chiliconcarnagegame.com>, hvor der forefindes screenshots og trailere).
- 'Chili Con Carnage' er fra bunden designet til Sonys håndholdte spillekonsol PSP, modsat de fleste actionspil, som laves først til Playstation eller Xbox, og siden tilpasses til PSP. Spil som oversættes direkte til PSP fungerer dårligt, og PSP har endnu ikke haft sit eget actionhit. Håbet med Chili Con Carnage er derfor at levere *det første globale actionhit* til PSP.
- Markedet for PSP-spil omfatter 25 millioner spilkonsoller på verdensplan. Heraf afsættes ti millioner til markedet i USA, ni millioner i Europa og seks millioner i Japan. [http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatapsp\\_e.html](http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatapsp_e.html).
- Den internationale foromtale giver topkarakterer til Chili Con Carnage:





IGN.com:

8 ud af 10 stjerner til Chili Con Carnage, jf.:  
<http://psp.ign.com/articles/763/763647p2.html>

Gamesradar:

8 ud af 10 stjerner til Chili Con Carnage, jf.:  
<http://www.gamesradar.com/us/psp/game/previews/article.jsp?sectionId=1001&articleId=2007021317141351093&releaseId=20061005112619798052>

Pro-G:

9 ud af 10 stjerner til Chili con Carnage, jf.:  
[http://www.pro-g.co.uk/psp/chili\\_con\\_carnage/review.html](http://www.pro-g.co.uk/psp/chili_con_carnage/review.html)

Play TM: 85%

<http://play.tm/story/9318>

Official PlayStation Magazine UK: 8/10

- Produktionen startede i oktober 2005 med samlingen af et udviklingsteam, som udarbejdede et 'gamedesign' på cirka 150 sider, som Sony godkendte i november 2005.
- Omkring 50 pct. af udviklingstiden til Chili Con Carnage er sparet i genbrug af elementer fra spillets forgænger 'Total Overdose'. Begge spil foregår i Mexico og følger den samme fiktive hovedperson 'Ramiro Cruz'.
- Udviklingen blev færdig i november 2006 – efter planen og stort set uden overarbejde – en helt usædvanlig bedrift, som Deadline Games er stolte af.
- Udviklingsprocessen har kostet 16 årsværk (otte animatorer og grafikere, en lydmand, tre spilprogrammører, fire level designere) under ledelse af en creative designer. Undervejs har Deadline Games tilknyttet en ekstern storyboarder og manuskriptforfatter samt fire programmører fra Deadlines egen Teknologjudviklingsafdeling til at overføre koden til PSP.
- Stemmer i Chili Con Carnage er indspillet i Salami Studios, Los Angeles.
- Chili Con Carnage er kodet i programmeringssproget 'TNT', som Deadline Games selv har udviklet som alternativ til C++, der bruges af de fleste spiludviklere. TNT passer til alle Playstation-konsoller samt Xbox, Xbox 360 og Nintendo.
- TNT betyder, at designere løbende kan overvåge og justere i programmeringen, hvilket sparer tid. TNT giver samtidig større stabilitet, fordi nedbrud kan isoleres til enkelte komponenter i modsætning til C++, hvor nedbrud rammer hele softwaren.



### Total Overdose (2005)

Deadline Games lancerede "Total Overdose" i september 2005. "Total Overdose" er et action mættet spil med en handling, der udspiller sig i det farverige Mexico. Hovedrolleindehaveren er Ramiro Cruz, som tages ud af fængslet for at erstatte sin tilskadekomne bror. Ramiro Cruz skal agere som agent for det amerikanske DEA i forbindelse med at optræve et narkokartel i Mexico samt finde de mennesker, der dræbte hans far med en overdosis - deraf titlen. Spillet er bygget op omkring store farverige spilmiljøer og unikke karakterer, mange spændende kulisser og masser af slagskraftige, avancerede skydevåben og heftige skydescener. Der bliver dræbt masser af mennesker i "Total Overdose", men som oftest sker det med en sjov replik, hvilket distancerer spillet i forhold til konkurrenternes produktioner. Der er oprettet en særskilt hjemmeside for "Total Overdose" på [www.totaloverdose.com](http://www.totaloverdose.com). Total Overdose har til dato genereret et samlet salg på 570.000 eksemplarer i USA og Europa.

### GLOBETROTTER II (2002)

I "GLOBETROTTER II" kommer spilleren en tur vildmarken, hvor viden om Mozart, metafysik og politik ikke rækker langt. Dybdegående viden om blomster, dyreliv og geografi er en afgørende forudsætning. Spilleren behøver færdigheder indenfor sejlads, kørsel af jeep og bjergbestigning på jeepsafari i vildmarken, hvorefter vedkommende cruiser ned af smalle floder i en gummibåd, og udfordrer døden for at bestige verdens højeste bjergtinder. Island, Sahara, Alaska, Costa Rica, Amazonas og Yemen er bare nogle af de nye steder, spilleren kommer til at besøge.

### GLOBETROTTER (2000)

"GLOBETROTTER" gør det muligt for spilleren at smide sin rygsæk fra sig og forfølge en karriere som professionel globetrotter. Spilleren vil blive anvist eksotiske destinationer og modtage betaling for at tage billeder af kendte og afsides seværdigheder fra hele verden. Hver gang en mission er løst tjenes der penge og uddeles "erfaringspoint", hvilket giver spilleren adgang til nye spændende destinationer såsom Zanzibar, Galapagos og Maldiverne. Globetrotter byder på 4000 spørgsmål og 4000 fotografier fra hele verden, mere end 40 forskellige jobs i fem kategorier, 100 forskellige opgaver og gratis download af nye opgaver.

### Englen (1999)

"Englen" er anden del af den pris-vindende CD-rom "Cross-Town"-trilogi til PC. Handlingen udspilles mellem beboerne i den lille gådefulde by "CrossTown". Hovedrolleindehaveren, Minna, samt en række andre karakterer er gengangere fra det første spil i "Cross-Town"-serien. Selvom de to spil er forskellige, opnår spilleren at få en ekstra dimension i oplevelsen, hvis vedkommende har været i "Giften" før. "Englen" appellerer til et modent publikum, som sætter pris på innovation og kvalitet, og som ikke nødvendigvis har tålmodigheden og tiden til at kaste sig ud i et computerspil, som tager minimum 10-20 timer.

### Blackout (1997)

“Blackout” er en psykologisk thriller, hvor spilleren er hovedpersonen. For at kunne løse mysteriet må spilleren bruge sin intelligens lige såvel som sin forståelse for menneskelig adfærd. I modsætning til tidligere spil er nøglen ikke til at finde "cigaretskoddet efterladt på gerningsstedet" men derimod i den psykologiske profil af morderen. Ved at udforske byen og gennem en serie af minder og flashbacks, vil spilleren tidligt i spillet opdage, at det er vedkommende selv, der er morderen.



## BESTYRELSE OG DIREKTION

### Indledende oplysninger

Selskabets bestyrelse består af formand, Knud Carsten Bernhard Lønfeldt, Christian Jørgensen og Hans Zabell Abildstrøm. Bestyrelsen er ansvarlig for at føre tilsyn med den overordnede implementering af alle forretningsstrategier.

Selskabets direktion udgøres af administrerende direktør Chris Mottes.

Ledende medarbejdere i Selskabet er kreativ direktør Simon Andreasen, udviklingschef Per Kyed Laursen, IT-, QA- og sikkerhedschef Jonas Chonovitsch samt økonomichef Dennis Willer.

Siden Selskabet blev grundlagt i 1996, har stifterne, Chris Mottes og Simon Andreasen, dannet Selskabets bestyrelse. Igennem perioden, hvor Selskabet var ejet af Vision Park Entertainment (VPE), bestod bestyrelsen af medlemmer fra VPEs ledelse – inklusive Chris Mottes. Efter en management buy-out i marts 2001, og indtil Synerco ApS og Damico ApS blev investortpartnere, fungerede Chris Mottes og Simon Andreasen både som bestyrelsesmedlemmer og direktion i Selskabet suppleret med Hans Abildstrøm.

Den administrerende direktør indkalder regelmæssigt en strategigruppe til at drøfte Selskabets strategi og udvikling på længere sigt. Strategigruppen består af Chris Mottes, Simon Andreasen, Dennis Willer, Jonas Chonovitsch og Per Kyed Laursen og er fra tid til anden suppleret af medarbejdere, som har relevant strategisk viden, eller som er nøglepersoner i relation til implementering af strategien.

Selskabets administrerende direktør mødes endvidere regelmæssigt med en tillidsrepræsentant for at diskutere spørgsmål vedrørende ændringer i organisationen, arbejdsforhold og årlige forhandlinger af det system, som regulerer medarbejdernes aflønning.

### God virksomhedsledelse

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 Københavns Fondsbørs' 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 periodeoplysninger og øvrige meddelelser fra selskabet og via møder med investorer, analytikere og pressen. Periodeoplysninger og andre meddelelser til First North 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 igen grænser for ejerskab og stemmeret. Bestyrelsen vil i 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 besluttende 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 2006 blev der afholdt seks bestyrelsesmøder. Der er udarbejdet en fast plan for mødernes indhold – herunder afholdes der én gang om året et strategiseminar.



Der er ikke hidtil fundet behov for at etablere bestyrelsesudvalg.

Bestyrelsen modtager løbende orientering om selskabets forhold, der blandt andet indeholder en opfølgning 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 pt. 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.

De tre generalforsamlingsvalgte bestyrelsesmedlemmer vurderes som værende uafhængige.

### **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 en formaliseret evaluering af bestyrelsens og direktionens arbejde, men der sker en løbende vurdering af samarbejdet mellem bestyrelsen og direktionen samt af sammensætningen af direktionen og dennes arbejde og resultater.

Den første formaliserede evaluering af bestyrelsens og direktionens arbejde forventes at finde sted i 2007.

### **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.



## Revision

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

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

I forbindelse med gennemgangen af årsrapporten gennemgås regnskabspraksis på de væsentligste områder, ligesom 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

I henhold til Selskabets vedtægter § 5 nr. 3 afgår hvert bestyrelsesmedlem ved den ordinære generalforsamling, hvorefter de kan genvælges. Således blev de nuværende medlemmer af Selskabets bestyrelse valgt på Selskabets seneste ordinære generalforsamling den 27. april 2007.

I henhold til Selskabets vedtægter § 4 nr. 2 afholdes den ordinære generalforsamling således, at den reviderede og godkendte årsrapport kan være modtaget i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen inden 5 måneder efter regnskabsårets udløb, dvs. inden udgangen af maj måned i det nye regnskabsår.

Selskabets bestyrelse er bemyndiget til med virkning fra 1. januar 2006 at beslutte, at der udbetales honorar til bestyrelsesmedlemmerne med op til DKK 50.000,00 årligt for et menigt bestyrelsesmedlem og op til DKK 75.000,00 årligt for bestyrelsens formand, jf. godkendelse af dagsordenens punkt 7 på Selskabets ordinære generalforsamling den 3. maj 2006. I 2006 modtog de daværende bestyrelsesmedlemmer Chris Mottes og Bo Holm Hansen hver DKK 50.000, mens daværende bestyrelsesformand Hans Abildstrøm modtog DKK 75.000.

I henhold til Selskabets vedtægter § 5 gælder følgende for Selskabets bestyrelse:

1. Bestyrelsen består af 3 til 7 medlemmer, der vælges på generalforsamlingen.
2. Bestyrelsen vælger selv sin formand ved simpelt stemmeflertal.
3. Bestyrelsesmedlemmerne afgår hvert år ved den ordinære generalforsamling. Fratrædende medlemmer kan genvælges.
4. Bestyrelsen har den overordnede ledelse af alle Selskabets anliggender.
5. Bestyrelsen er beslutningsdygtig, når formanden samt mere end halvdelen af bestyrelsesmedlemmerne er til stede. I tilfælde af stemmelighed gør formandens stemme udslaget.

6. Formanden indkalder til bestyrelsesmøde, når han skønner det er påkrævet, eller når et medlem eller en direktør fremsætter krav herom.
7. Bestyrelsen ansætter 1 til 3 direktører i Selskabet og fastsætter vilkårene for den eller disses stilling. Direktøren eller direktørerne kan tillige være medlemmer af bestyrelsen.
8. Selskabet tegnes af den samlede bestyrelse i forening eller af 1 bestyrelsesmedlem i forening med 1 direktør. Bestyrelsen kan meddele prokura enkel eller kollektiv.

Selskabets bestyrelse har ikke nedsat et revisions- eller aflønningsudvalg.

Selskabet har ikke indgået tjenestekontrakter med medlemmer af bestyrelsen, hvorefter der gives vederlag ved ophør af arbejdsforholdet.

Selskabets nuværende bestyrelse består på datoen for nærværende prospekt af tre medlemmer:

**Knud Carsten Bernhard Lønfeldt (1947), bestyrelsesformand**  
 Bernstorffsvej 173  
 2920 Charlottenlund

Carsten Lønfeldt har siden august 2004 været medlem af direktionen i NKB Invest 106 ApS og siden december 2006 i KCBL Management ApS. Carsten Lønfeldt har siden juni 2006 været bestyrelsesformand i Byrumlabflex A/S. Carsten Lønfeldt er medlem af bestyrelsen i Polaris Invest II ApS (siden maj 2006), Aktieselskabet af 8. februar 2005 (siden februar 2004), Polaris Management A/S (siden februar 2005), ATP Invest III F.M.B.A. (siden maj 2005), Kirkbi A/S (siden maj 2005), ALK-ABELLO A/S (siden december 2005), Investeringsforeningen Investin (siden april 2003), ATP Invest (siden oktober 2003), Investin (siden januar 2005) og Investin Pro F.M.B.A. (siden august 2005).

Carsten Lønfeldt har tidligere varetaget følgende tillidshverv:

<b>Knud Carsten Bernhard Lønfeldt: Tidligere tillidshverv</b>	
	<b><u>Fratrædt</u></b>
<b>Direktionsmedlem</b>	
Coloplast Ejendomme A/S	april 2005
Coloplast A/S	november 2006
Coloplast Ejendomsaktieselskab II (opløst ved fusion)	marts 2005
Coloplast Ejendomsaktieselskab II (opløst ved fusion)	marts 2005
Coloplast Ejendomsaktieselskab III (opløst ved fusion)	marts 2005
Coloplast Ejendomsaktieselskab IV (opløst efter fusion)	marts 2005



**Knud Carsten Bernhard Lønfeldt: Tidligere tillidshverv**

<b>Bestyrelsesmedlem</b>	<b>Fratrædt</b>
Polaris Invest II ApS	december 2005
Coloplast Ejendomme A/S	september 2006
Energy Solutions International A/S (opløst efter konkurs)	juni 2002
Energy Solutions Danmark A/S (opløst efter konkurs)	juni 2002
Coloplast Ejendomsaktieselskab II (opløst ved fusion)	marts 2005
Dong Energy Nord Elnet A/S	april 2004
Dong Energy Sales & Distribution A/S	april 2004
Chr. Hansen Holding A/S	december 2005
Coloplast Danmark A/S	august 2006
Compeed A/S	oktober 2002
Coloplast Ejendomsaktieselskab III (opløst ved fusion)	marts 2005
Coloplast Ejendomsaktieselskab IV (opløst efter fusion)	marts 2005

Energy Solutions International A/S under konkurs (opløst) og Energy Solutions Danmark A/S:

Carsten Lønfeldt var i perioden frem til den 13. juni 2002 medlem af bestyrelsen i Energy Solutions Danmark A/S. Carsten Lønfeldt udtrådte af bestyrelsen i forbindelse med, at Energy Solutions Danmark A/S den 13. juni 2002 blev solgt til en amerikansk investor og ændrede navn til Energy Solutions A/S.

Carsten Lønfeldt var i perioden frem til den 13. juni 2002 bestyrelsesmedlem i Energy Solutions International A/S. Generalforsamlingen vedtog efter frasalget af den eneste aktivitet i Energy Solutions International A/S – datterselskabet Energy Solutions Danmark A/S – likvidation af Energy Solutions International A/S, da dette var et tomt selskab. Bestyrelsen fratrædte, hvorefter Selskabet tegnedes af likvidator, advokat Jørgen Kjærgaard Madsen.

I løbet af 2002 modtog Energy Solutions International A/S et sagsanlæg, som senere blev forliget af Energy Solutions A/S. Likvidator valgte herefter at lade Energy Solutions International A/S indgå konkursbegæring. Konkursdekret blev afsagt den 9. september 2002 af Sø- og Handelsrettens Skifteretsafdeling, og konkursbehandling afsluttedes den 16. december 2003.

Konkursen af Energy Solutions International A/S blev afviklet sædvanligt og uden sigtelser eller anklager om uregelmæssigheder.



**Hans Zabell Abildstrøm (1962), bestyrelsesmedlem**

Advokatfirma DLA Nordic A/S  
 Ved Stranden 18  
 PO Box 2034  
 1012 København K

Hans Abildstrøm er advokat og partner i DLA Nordic. Hans Abildstrøm rådgiver en række danske og internationale selskaber, hvis virksomhed er baseret på IT- og telekommunikation og dertil relaterede områder. Hans Abildstrøm er bestyrelsesformand i Danish Probe A/S, Gaia Solar A/S, KKJ Ejendomme A/S, Krogsgaard-Jensen A/S, Det Rytmske Musikhus' Fond og Koncertvirksomhedernes Fond (VEGA). Hans Abildstrøm er bestyrelsesmedlem i Cognos A/S, Global Crossing PEC Denmark ApS, Global Crossing PEC Norge AS (Norge) og Global Crossing Sverige AB (Sverige).

Hans Abildstrøm har tidligere være medlem af bestyrelsen i Frango A/S og Torben Andreasen Automobile A/S.

**Christian Jørgensen (1959), bestyrelsesmedlem**

Tonysvej 16  
 2920 Charlottenlund

Udover at være medlem af bestyrelsen i Deadline Games, er Christian Jørgensen medlem af bestyrelsen i RTX Telecom A/S, hvor Christian Jørgensen tiltrådte i januar 2006. Christian Jørgensen har tidligere varetaget følgende tillidshverv:

Christian Jørgensen: Forhenværende tillidshverv	
<b>Direktionsmedlem</b>	<b>Fratrædt</b>
H3G Denmark ApS	maj 2004
Coloplast Danmark A/S	august 2006
Coloplast A/S	august 2006
Christian Jørgensen: Forhenværende tillidshverv	
<b>Bestyrelsesmedlem</b>	<b>Fratrædt</b>
Center for ledelse	september 2002

Ingen af de ovenstående bestyrelsesmedlemmer har været involveret i konkurer, bobehandlinger eller likvidationer udover de ovenfor angivne, ligesom ingen af bestyrelsesmedlemmerne har modtaget dom for svigagtige lovovertredelser inden for de seneste fem år udover de ovenfor anførte. Ingen af bestyrelsesmedlemmerne har inden for den nævnte periode været genstand for offentlige anklager og/eller offentlige sanktioner, ligesom de ikke er blevet frakendt retten til at fungere som medlem af en udsteders bestyrelse, direktion eller tilsynsorgan eller at fungere som leder af en udsteder. Der er intet slægtskab mellem ovenstående personkreds.



## Direktion og ledende medarbejdere

Bestyrelsen ansætter 1 til 3 direktører i Selskabet og fastsætter vilkårene for den eller disses stilling. Direktøren eller direktørerne kan tillige være medlem af Selskabets bestyrelse.

Selskabets direktion udgøres af Chris Mottes, mens ledende medarbejdere er Simon Andreasen, Per Kyed Laursen, Jonas Chonovitsch, Dennis Willer og Mette Godsk.

Bestyrelsen ansætter 1 til tre direktører i Selskabet og fastsætter vilkårene for den eller disses stilling. I regnskabsåret 2006 har direktionen, Chris Mottes, samt de ledende medarbejdere Simon Andreasen, Jonas Chonovitsch og Per Kyed Laursen modtaget følgende udbetalte aflønninger for de tjenester, som de i samtlige deres funktioner har ydet:

Direktion og ledelse (4 personer)                      DKK 3.417.000

Ovenstående personkreds har ikke modtaget betinget eller udskudt vederlag. Selskabet har ikke indgået tjenestekontrakter med medlemmer af bestyrelsen, hvorefter der gives vederlag ved ophør af arbejdsforholdet.

Dennis Willer og Mette Godsk er blevet ansat for nyligt, hvorfor aflønning til de pågældende ikke er medregnet i ovennævnte beregning.

Selskabet har tildelt warrants til direktionen og de ledende medarbejdere, hvis beholdninger kan opsummeres i nedenstående tabel:

### Udstedte warrants

Chris Mottes	3.253
Simon Andreasen	2.758
Jonas Chonovitsch	1.786
Per Kyed Laursen	1.902
Dennis Willer	2.000
Mette Godsk	200

**Christian Linnemann Mottes (1967), administrerende direktør og stifter**

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

Da Deadline Games fusionerede med TATI AB i 1997 i Sverige for at danne Vision Park Entertainment, blev Chris Mottes valgt til bestyrelsen og var underdirektør for udvikling af studier for Vision Park Studios. Her grundlagde og administrerede Chris Mottes syv skandinaviske studier med i alt 130 ansatte, producerede spil, online indhold, firma-underholdningsprodukter og TV-produktioner. Chris Mottes var den drivende kraft bag købet af Deadline Games fra Vision Park for at sikre Selskabets fortsatte vækst samt en mere dynamisk tilgang til den internationale spilbranche.

Chris Mottes er pt. medlem af direktionen i Dana Rhaetia ApS og 4th Screen Inc. ApS.

Chris Mottes blev valgt som bestyrelsesmedlem hos Producentforeningen i 1999, men besidder ikke længere denne post. Chris Mottes repræsenterede her spiludviklere og nye mediefirmaer i Danmark. Derudover har Chris Mottes formået at rekruttere de største danske udviklere som medlemmer af Producentforeningen. Som repræsentant for de danske spiludviklingsfirmaer er Chris Mottes ligeledes medlem af bestyrelsen hos det Danske Akademi for Digitalt Interaktiv Underholdning (DADIU), der er en unik tværinstitutionel kandidatuddannelse med spil og interaktiv underholdning som fokusområde. Chris Mottes har været en af ildsjælene i oprettelsen af uddannelsen med det mål at sikre adgang til kvalificeret arbejdskraft til branchen i fremtiden.

Inden grundlæggelsen af Deadline Games var Chris Mottes administrerende direktør i og stifter af Deadline Film & Media, som er et dokumentar- og filmproduktionselskab. Inden da var Chris Mottes formand for foreningen TV STOP, en dansk undergrunds-TV-station. Chris Mottes voksede op i Sydafrika og har en bachelorgrad i psykologi fra University of Natal, Durban, Sydafrika.

**Simon Jon Andreasen (1967), kreativ direktør og stifter**

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

Simon Andreasen er en prisvindende spildesigner og filminstruktør og den kreative rygrad i Deadline Games. Simon Andreasen arbejder primært med at skabe, udvikle og implementere Selskabets kreative vision ved at deltage i eller lede udviklingen af alle nye spilproduktioner og føre tilsyn med produktionsprocesserne for at sikre, at de lever op til Deadline Games' leveringsstandarder.

Som kreativ direktør har Simon Andreasen personligt instrueret og produceret syv PC titler hos Deadline Games - herunder bl.a. "GLOBETROTTER™" - den næstbedst sælgende titel i Skandinavien henover julen 2000, kun slået af den verdensomspændende bestseller, "Diablo II".

Simon Andreasen grundlagde Deadline Games i 1996 og senere hen Vision Park Entertainment sammen med Christian Linnemann Mottes. Derudover er Simon Andreasen grundlægger af film- og TV-virksomhederne Deadline Film, Arena Film (i dag en del af Angel Films) og undergrunds-TV-stationen, TV-STOP.

Simon Andreasen har en baggrund som instruktør og producent indenfor radio, TV og film. Simon Andreasens arbejde inkluderer produktioner hos danske, svenske, norske, britiske og finske radiofonier samt TELE FRANCE, TV Zuiss og TV Globo (Brasilien).

**Per Kyed Laursen (1968), udviklingschef**

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

Per Kyed Laursen har det overordnede ansvar for styring af samtlige af Selskabets spilproduktioner samt ansvaret for at tilrettelægge udviklingen af Selskabets teknologi.

Per Kyed Laursen tidligere været ansat som Chief Project Management Officer hos Icon Medialab Ltd i London med ansvar for firmaets projektledelse, produktionsprocesser og kvalitetssikring.

Per Kyed Laursen har ydermere arbejdet som kreativ producer på diverse multimedieproduktioner indenfor uddannelses- og underholdningsindustrien, samt som projektleder for et R&D hold i en IT-virksomhed.

Per Kyed Laursen er kandidat i kommunikation fra Aalborg Universitet og har været ansat i Deadline Games siden år 2000.

**Jonas Chonovitsch (1972), IT-, QA- og sikkerhedschef**

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

Jonas Chonovitsch har ansvaret for styring og drift af Selskabets IT-baserede platforme samt den fysiske sikkerhed på Selskabets adresse. Herudover har Jonas Chonovitsch det overordnede ansvar for Selskabets kvalitetssikringsafdeling.

Jonas Chonovitsch er tidligere koncernchef for IT hos det svenske selskab 'Vision Park Entertainment'.

Jonas Chonovitsch har endvidere arbejdet som outsourcet IT-chef indenfor primært forsikring og biotek (herunder Trekroner Forsikring og Bavarian Nordic).

Jonas Chonovitsch er oprindeligt uddannet lydtekniker hos Werner Studios og har været ansat i Deadline Games siden 1997.

**Dennis Willer (1965), CFO**

Dennis Willer er oprindeligt uddannet i revisionsbranchen og har mangeårig erfaring på økonomiområdet, bl.a. som CFO for Energy Solutions International A/S, der var børsnoteret på Københavns Fondsbørs i en årrække samt betydelig erfaring med virksomhedshandel og kapitalfremskaffelse som konsulent inden for Corporate Finance. Dennis Willer har iøvrigt en betydelig international erfaring fra mere end 8 år i udlandet samt en betydelig erfaring med opkøb af, og outsourcing til, udenlandske selskaber. Dennis Willer har en HD i regnskabsvæsen og økonomistyring fra Handelshøjskolen i København.

**Energy Solutions International A/S under konkurs (opløst) og Energy Solutions A/S i likvidation (opløst):**

Dennis Willer indtrådte den 1. december 1997 i direktionen i Energy Solutions International A/S og varetog dette hverv frem til generalforsamlingen i Energy Solutions International A/S den 13. juni 2002 vedtog likvidation af Energy Solutions International A/S. Direktionen fratrådte i den forbindelse, hvorefter Energy Solutions International A/S tegnedes af likvidator advokat Jørgen Kjærgaard Madsen.

Dennis Willer indtrådte den 1. december 1997 i direktionen i Energy Solutions Danmark A/S og varetog dette hverv efter en amerikansk investor købte selskabet den 13. juni 2002 og generalforsamlingen senere traf beslutning om likvidation. Selskabet ændrede efter salget til den amerikanske investor navn til Energy Solutions A/S, og den 22. juni 2004 indtrådte Dennis Willer i bestyrelsen i Energy Solutions A/S. Den 30. september 2004 fratrådte bestyrelsen og direktionen deres hverv. Energy Solutions A/S tegnedes herefter af likvidator, advokat Niels Berg Johannessen.

Likvidationen blev afsluttet den 22. december 2005, hvor Energy Solutions A/S blev opløst.

Likvidationen af Energy Solutions A/S blev afviklet sædvanligt og uden sigtelser eller anklager om uregelmæssigheder.

**Mette Godsk (1976), Human Resource Manager**

Mette Godsk er pr. 3. januar 2006 ansat til at varetage Selskabets HR-funktion, herunder videreudvikling af Selskabets personalestrategi, forestå nyansættelser, driver processen omkring personalesamtaler mv. Mette Godsk har praktisk baggrund fra HR, uddannelse og rekruttering. Mette Godsk har en BA Honours Degree i International Management fra Middlesex University i London.

Der er intet slægtskab mellem ovenstående personkreds.

Ingen af direktionsmedlemmerne eller de ledende medarbejdere har været involveret i konkurser, bo-behandlinger eller likvidationer, ligesom ingen af direktionsmedlemmerne eller de ledende medarbejdere har modtaget dom for svigagtige lovovertrædelser inden for de seneste fem år, som ikke fremgår ovenfor. Ingen af direktionsmedlemmerne eller



de ledende medarbejdere har inden for den nævnte periode været genstand for offentlige anklager og/eller offentlige sanktioner, ligesom de ikke er blevet frataget retten til at fungere som medlem af en udsteders bestyrelse, direktion eller tilsynsorgan eller at fungere som leder af en udsteder.

### Interessekonflikter

Der eksisterer ingen interessekonflikter mellem ovenstående personkreds, ligesom ingen i denne er forpligtet overfor Selskabet.

### Transaktioner med nærtstående parter

I den periode der er omfattet af de historiske regnskabsoplysninger, har der ikke været transaktioner med tilknyttede partnere og/eller nærtstående parter, som hverken enkeltvis eller samlet er væsentlige for udsteder. De få transaktioner, der faktisk har fundet sted, er endvidere alle blevet gennemført efter armlængdeprincippet.

### Nærtstående parters kapitalbesiddelser

Administrerende direktør, Chris Mottes, ejer 100 % af Dana Rhaetia Holdings ApS, der pr. 31. januar 2007 ejer 186.274 stk. aktier i Selskabet svarende til en andel af Selskabets samlede aktiekapital forud for kapitaludvidelsen, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, på 19,45 %.

Kreativ direktør, Simon Andreasen, ejer 100 % Gamle Hest Holding ApS, der den 31. januar 2007 ejer 186.274 stk. aktier i Selskabet svarende til en andel af Selskabets samlede aktiekapital forud for kapitaludvidelsen, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, på 19,45 %.

Bestyrelsesmedlem Hans Abildstrøm ejer 6.500 stk. aktier i Selskabet svarende til en andel af Selskabets samlede aktiekapital på 0,68 %.

Hverken bestyrelsesformand Carsten Lønfeldt eller bestyrelsesmedlem Christian Jørgensen ejer aktier eller warrants i Selskabet.

Per Kyed Laursen ejer pr. den 31. januar 2007 5.472 stk. aktier i Selskabet, svarende til 0,57 % af Selskabets kapital.

Jonas Chonovitsch ejer pr. den 31. januar 2007 4.712 stk. aktier i Selskabet, svarende til 0,49 % af Selskabets kapital.

Selskabet har tildelt warrants til direktionen og de ledende medarbejdere, hvis beholdninger kan opsummeres i nedenstående tabel:

**Udstedte warrants**

Chris Mottes	3.253
Simon Andreasen	2.758
Jonas Chonovitsch	1.786
Per Kyed Laursen	1.902
Dennis Willer	2.000
Mette Godsk	200

---

Medarbejdere og ledende medarbejdere, som ikke er Chris Mottes eller Simon Andreasen, må i 2006 nedbringe deres beholdning af aktier i Selskabet til et niveau, hvor de fortsat besidder minimum 50 % af deres beholdning af aktier i Selskabet forud for Selskabets optagelse til handel på First North. Herefter må de pågældende medarbejdere og ledende medarbejdere i 2007 nedbringe deres beholdning af aktier i Selskabet til et niveau svarende til minimum 25 % af deres beholdning af aktier i Selskabet forud for Selskabets optagelse til handel på First North. I 2008 er det de pågældende tilladt at afhænde den resterende del af deres beholdning forud for Selskabets optagelse til handel på First North.





## FINANSIELLE OPLYSNINGER

### Indledende oplysninger

Selskabet har siden stiftelsen aflagt årsrapporter i overensstemmelse med god regnskabskik og Årsregnskabsloven. De reviderede regnskaber for regnskabsåret 2004, som er indeholdt i dette prospekt, er udarbejdet i henhold til disse regler, således at disse giver et retvisende billede af Selskabets aktiviteter. Årsrapporter for 2005 og 2006 er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabslovens bestemmelser for regnskabsklasse B med tilvalg af bestemmelserne for regnskabsklasse C vedrørende pengestrømsopgørelse. Herudover offentliggør Selskabet ureviderede kvartals- og halvårsmeddelelser. Selskabets regnskabsår følger kalenderåret og alle oplysninger bliver offentliggjort via First North. Der er ingen væsentlige bruttoændringer at redegøre for.

Revisionen har ikke givet anledning til forbehold eller anmærkninger i regnskabsperioderne 2004, 2005 og 2006.

### Revision

Selskabets revisor er:

CVR. Nr. 24 21 37 14  
DeloitteHuset  
Weidekampsgade 6  
2300 København S

Medlem af FSR (Foreningen af Statsautoriserede Revisorer)

Torben Skov  
Statsautoriseret Revisionsaktieselskab.



## Finanskalender for førstkommende regnskabsår

Selskabets ledelse har besluttet at periodeoplysninger offentliggøres på følgende datoer for regnskabsårene 2006 og 2007:

Finanskalender	
Årsrapport 2006	30. marts 2007
Ordinær generalforsamling	27. april 2007
Periodeoplysninger for 1. kvartal 2007	24. maj 2007
Periodeoplysninger for 1. halvår 2007	30. august 2007
Periodeoplysninger for 3. kvartal 2007	27. november 2007
Årsrapport 2007	31. marts 2008

Eventuelle ændringer til Selskabets finanskalender vil blive offentliggjort via Selskabets hjemmeside, [www.deadlinegames.com](http://www.deadlinegames.com).



## Selskabets hoved- og nøgletal for perioden 2002-2006

DKK 000	2006	2005	2004	2003	2002
Resultatopgørelse					
Nettoomsætning .....	18.150	30.738	19.665	22.426	3.082
Resultat af primær drift .....	-11.563	932	-4.830	760	-4.540
Finansielle poster, netto .....	-17	-215	-354	-317	-20
Resultat før skat .....	-11.580	717	-5.184	443	-4.560
Årets resultat .....	-8.354	320	-3.643	250	-3.215
<b>Balance</b>					
Balancesum .....	25.773	30.226	8.083	11.764	5.749
Egenkapital .....	17.375	24.612	1.435	5.078	-337
<b>Pengestrømme</b>					
Driftsaktivitet .....	-7.947	2.547	-710	178	-4.373
Investeringsaktivitet .....	-13.494	-4.404	-661	-2.953	-2.132
Finansieringsaktivitet .....	4.074	19.685	848	3.269	4.959
<b>Medarbejdere</b>					
Gennemsnitlig antal medarbejdere....	59	49	44	28	20
<b>Nøgletal *)</b>					
Egenkapitalandel, %	67,4	81,4	17,8	43,2	-5,9
Forrentning af egenkapital, %	-39,8	2,5	-111,9	10,5	-253,1
Resultat pr. aktie, kr.	-8,8	0,4	-4,9	0,4	-9,0
Indre værdi pr. aktie, kr.	18,1	26,4	1,9	6,9	-0,7



## Resultatopgørelse

### Seneste tre års regnskabsoplysninger

Nedenfor angives Selskabets resultatopgørelser for 2004, 2005 og 2006.

#### Resultatopgørelser 2004, 2005 og 2006

TDKK	2006	2005	2004
Bruttoresultat	6.396	23.055	14.024
Personaleomkostninger	(16.129)	(20.262)	(17.030)
Af- og nedskrivninger	(1.831)	(1.861)	(1.824)
<b>Driftsresultat</b>	<b>(11.563)</b>	<b>932</b>	<b>(4.830)</b>
Finansielle indtægter	23	55	2
Finansielle omkostninger	(39)	(270)	(356)
<b>Resultat før skat</b>	<b>(11.580)</b>	<b>717</b>	<b>(5.184)</b>
Skat	3.226	(397)	1.541
<b>Årets resultat</b>	<b>(8.354)</b>	<b>320</b>	<b>(3.643)</b>

## Kilden til Selskabets indtægter

### Væsentligste faktorer

Deadline Games havde i 2006 en nettoomsætning på DKK 18,1 millioner primært hidrørende fra produktion af spillet "Chili Con Carnage" til Sonys håndholdte konsol, PSP. Omsætningen i 2005 og 2004 var på hhv. DKK 30,7 millioner og DKK 19,6 millioner. Årsagen til faldet i omsætningen er, at Deadline Games i 2005 lancerede et spil til de stationære konsoller Playstation 2, Xbox samt til PC – et marked, der er betydeligt større end til de håndholdte konsoller. I 2004 genererede Selskabet primært indtægter fra udviklingsaktiviteter vedr. Total Overdose spillet.

Deadline Games fik et negativt driftsresultat på DKK 11,6 millioner i 2006 mod et positivt driftsresultat på DKK 0,9 millioner i 2005 og et negativt driftsresultat på DKK 4,8 millioner i 2004. Resultatnedgangen i 2006, der var forventet, og som er i overensstemmelse med det niveau, som Selskabet har kommunikeret til First North, skyldes primært, at 2006 var et investeringsår, hvor der dels blev investeret i to nye spilprojekter til tredjegerationskonsollerne Playstation 3 og Xbox 360, og dels blev investeret i selskabets kerneteknologi, "Kapow Multi Engine" – en teknologi, der gør det muligt for selskabet at udvikle spil på de nye platforme.

Der har herudover ikke været væsentlige faktorer, herunder usædvanlige eller sjældne begivenheder eller nye udviklinger, der har givet væsentlig indflydelse på udsteders driftsindtægter.



### Hovedvirksomhed og væsentligste markeder

Deadline Games væsentligste marked omfatter udvikling og produktion af computerspil til diverse spilkonsoller samt PC til lancering primært på Selskabets fokusmarkeder i USA og Europa. Metoden for generation af indtægter herfra afhænger af, hvilken finansieringsmodel, Selskabet anvender til udviklingen af et spilprodukt.

I Selskabets traditionelle finansieringsmodel dækkes Selskabets løbende likviditetsbehov gennem forudbetalinger på royalties fra et spilforlag optjent ved salg af computerspillet til slutbrugeren. Indtægterne ved brug af denne finansieringsmodel kan inddeles i 1) royaltyforskud som løbende modtages fra et spilforlag under produktionsprocessen i overensstemmelse med en aftalt produktions- og leveranceplan og 2) udbetalt royalty baseret på det færdige produkts salgs- og indtjeningsmæssige præstation. Selskabet modtog i 2005 udelukkende royaltyforskud fra produktionen af "Total Overdose" til PS2, Xbox og PC. Selskabet har færdiggjort udviklingen af "Chili Con Carnage" til PSP, som er lanceret af Eidos og har givet anledning til royalty forskud til Selskabet i 2006. Det er endnu for tidligt for Selskabets ledelse at vurdere hvorvidt, der vil blive udbetalt royalties herfra.

Deadline Games påtænker at fremskaffe kapital til "Pablo Escobar" og "SF" projekterne ved at benytte en ny vertical slice finansieringsmodel, hvor Selskabet finansierer spiludviklingsprocessen med låntagning i en bank. Herved opnås løbende milepælbaserede udbetalinger fra banken til dækning af de projektrelaterede omkostninger. Selskabet modtager herefter royalties fra alle solgte spil. Så snart spillet er lanceret til markedet og begynder at generere indtægter, anvendes disse indledningsvis til at tilbagebetale banklånet. Herefter tilfalder yderligere modtagne royalties Deadline Games uden modregning.

Selskabet forventer derfor, at de fremtidige indtægter i højere grad vil hidrøre fra royaltyforskud og royalties fremfor royaltyforskud og honorarer. Selskabet har dog endnu ikke truffet endelig beslutning om, hvilken finansieringsmodel, der skal anvendes til de fremtidige spilproduktioner. Det vil derfor ikke nødvendigvis være tilfældet at royaltyindtægter bliver den dominerende indtægtskilde i fremtiden. Endvidere forventer Selskabet i fremtiden at en større andel af indtægterne vil blive genereret på det amerikanske marked. Ligeledes gælder det dog, at der ikke er garanti herfor, eftersom det afhænger af Selskabets valg af spildistributør på de enkelte projekter.

Herudover opretholder Deadline Games yderst begrænsede indtægter fra diverse mindre aktivitetskategorier, som fx salg af ældre spilproduktioner til undervisningsbrug samt afholdelse af foredrag mv. omkring udviklings- og produktionsmetoder eller spilbranchen generelt.

Geografisk er Selskabets aktiviteter koncentreret omkring USA og Europa. Geografisk lancering og segmentering af Selskabets fremtidige spilprodukter vil i høj grad afhænge af nationaliteten på spildistributøren. Enkelte tidligere spiludgivelser er udgivet via forlag med anden europæisk baggrund, hvorfor visse royaltyindtægter har tilsvarende oprindelse. Til dato har Selskabet udelukkende realiseret indtægter i Europa.



*Selskabets væsentligste markeder de seneste tre år:*

**Væsentligste markeder i 2004, 2005 og 2006**

TDKK		2006	2005	2004
Royaltyfors kud / honorarer	DK	0	0	0
	EU	18.150	30.684	19.364
	USA	0	0	0
Royaltyindtægter	DK	0	0	0
	EU	0	42	0
	USA	0	0	0
Øvrige indtægter	DK	0	3	0
	EU	0	9	0
	USA	0	0	0
<b>Indtægter i alt</b>		<b>18.150</b>	<b>30.738</b>	<b>19.364</b>

I forlængelse af ovenstående tabel kan det ydermere tilføjes, at en del af de royalty-indtægter, som vedrører Selskabets tidligere spilproduktioner, bl.a. "GLOBETROTTER" serien, ikke er tilgået Selskabet direkte men via det tidligere svenske moderselskab Vision Park, idet Selskabet på daværende tidspunkt var en del af denne koncern.

**Nyere tendenser indenfor produktion, salg og lager**

Deadline Games oplevede i løbet af regnskabsåret 2006 et behov for gradvist at opjustere lønniveauet for staben af produktions- og udviklingspersonale for til stadighed at være i stand til at fastholde og tiltrække kvalificeret og motiveret personale med såvel dansk som udenlandsk baggrund. Som følge af ovenstående udvikling vurderer Deadline Games ledelse løbende relevansen af eventuelt helt eller delvist at outsource visse afgrænsede produktionsområder til andre lande med lavere lønniveauer og/eller specielle kompetencer.

Herudover er der ikke registreret væsentlige nyere tendenser inden for produktion, salg og lagerbeholdninger samt udgifter og salgspriser i det seneste regnskabsår.

**Statslige initiativer**

Deadline Games er ikke underlagt statslige, økonomiske, skattemæssige, monetære eller politiske initiativer, der har eller kan få væsentlig direkte eller indirekte indflydelse på Selskabets virksomhed.



### Udgifter til forskning og udvikling, patenter og licenser

Selskabet har hidtil været og er fortsat afhængig af 1. parts udviklerlicenser og middleware licenser.

Afskrivninger af immaterielle aktiver foretages fra ibrugtagning lineært over aktiverens forventede levetid som følger:

Omkostninger til udvikling af software til eget brug aktiveres 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 indtægter 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.

Over de seneste 3 regnskabsår kan Deadline Games regnskabsmæssige behandling af omkostninger til forskning og udvikling beskrives således:

#### *Omkostninger til R&D:*

#### **Omkostninger til forskning og udvikling 2004, 2005 og 2006**

TDKK	2006	2005	2004
Årets aktiverede omkostninger	11.854	-	0
Årets afskrivninger	57	57	345
<b>Regnskabsmæssig værdi (ultimo)</b>	<b>11.395</b>	<b>(402)</b>	<b>(345)</b>

Deadline Games har ikke støttet og dermed anvendt beløb til andre forsknings- og udviklingsaktiviteter.

### Udbytte til Selskabets aktionærer

Selskabs ordinære generalforsamling vedtager udlodning af udbytte på grundlag af den godkendte årsrapport for det seneste regnskabsår. Generalforsamlingen kan ikke vedtage udlodning af højere udbytte end det af Selskabets bestyrelse anbefalede. Selskabet har ikke vedtaget nogen udbyttepolitik. Alle aktier giver lige ret til at deltage i udlodning af udbytte. Selskabet har ikke udloddet udbytte i de seneste tre regnskabsår.

Selskabets bestyrelse har vedtaget ikke at foreslå udbytte for regnskabsåret 2006, da Selskabet ikke genererede overskud i dette år.

## Resultatforventninger og prognoser

Selskabet har valgt ikke at lade resultatforventninger og prognoser indgå i prospektet. Det er Selskabets vurdering, at investorerne på denne baggrund besidder tilstrækkelig information til at danne sig et velbegrundet skøn over Selskabets aktiviteter.





## Balance

### Aktiver

#### Seneste tre års regnskabsoplysninger

##### Aktiver ultimo 2004, 2005 og 2006

TDKK	2006	2005	2004
Software, egenudviklet	13.960	2.163	1.286
Software, erhvervet	60	118	304
Immaterielle anlægsaktiver i alt	14.020	2.281	1.590
Produktionsanlæg og maskiner	2.531	2.191	1.697
Andre anlæg, driftsmateriel og inventar	1.349	411	361
Materielle anlægsaktiver i alt	3.880	2.602	2.058
Depositum på lejemaal	44	0	0
Andre værdipapirer og kapitalandele	1	1	101
Andre tilgodehavender	1.347	2.025	619
Udskudte skatteaktiver	5.548	2.322	2.719
Finansielle anlægsaktiver i alt	6.940	4.348	3.439
<i>Anlægsaktiver i alt</i>	<i>24.840</i>	<i>9.232</i>	<i>7.087</i>
Varer under fremstilling	0	0	133
Varebeholdninger	0	0	133
Tilgodehavender fra salg og tjenesterydelser	12	2.827	475
Andre tilgodehavender	23	228	225
Periodeafgrænsningsposter	388	63	115
Tilgodehavender	423	3.118	815
Likvide beholdninger	511	17.877	48
<i>Omsætningsaktiver i alt</i>	<i>933</i>	<i>20.995</i>	<i>996</i>
<b>Aktiver i alt</b>	<b>25.773</b>	<b>30.226</b>	<b>8.083</b>

#### Væsentligste investeringer i hvert regnskabsår

Væsentlige investeringer i Deadline Games i hvert af de seneste tre regnskabsår kan beskrives således:

*Væsentlige investeringer:*

**Væsentlige investeringer i 2004, 2005 og 2006**

TDKK	2006	2005	2004
Færdiggjorte udviklingsprojekter	11.917	1.222	0
Software	0	0	70
Køb af materielle anlægsaktiver	2.210	1875	561
Andre værdipapirer	0	-100	0
<b>Investeringer i alt</b>	<b>14.127</b>	<b>2.997</b>	<b>631</b>

Færdiggjorte udviklingsprojekter består af udbetalinger til udvikling af Selskabets grundlæggende teknologi (Kapow Multi Engine).

Software omfatter primært indkøbte licenser/brugsrettigheder til produktionsspecifikke softwareprodukter.

Produktionsanlæg og maskiner består af IT-udstyr, omfattende såvel arbejdsstationer og tilbehør til medarbejdere som udstyr til Selskabets backbone, dvs. servere, backup installationer, firewalls og andet nødvendigt produktionsudstyr.

Andre anlæg, driftsmateriel og inventar består primært af kontormøbler samt diverse installationer i Selskabets lejemål.

Andre værdipapirer omfatter andelsbeviser i ét af Selskabets pengeinstitutter.

**IP-rettigheder**

Selskabet har genvundet ejerskabet til IP-rettighederne vedrørende "Total Overdose" som en konsekvens af, at Eidos valgte at opsigte kontrakten om udvikling af en opfølgende version af spillet. Selskabet har ikke ydet vederlag herfor, da IP-rettighederne tilbagegår til Deadline Games alene som konsekvens af, at Eidos har opsagt aftalen. Herefter kan Selskabet videresælge disse rettigheder til en ny samarbejdspartner.

Endvidere har Deadline Games sikret IP-rettighederne til spilkonceptet "Pablo Escobar" fra Hollywood produceren, Donald Kushner. Disse IP-rettigheder udgør kun rettigheden til at udvikle spil. Øvrige rettigheder, herunder film-rettighederne tilhører Donald Kushner. Denne investering er finansieret gennem et kontakt vederlag Donald Kushner.



### Igangværende og fremtidige investeringer

Deadline Games har til dato kun investeret i Danmark og finansieringsmetoden veksler mellem intern og ekstern finansiering afhængigt af Selskabets aktuelle likvidationssituation på tidspunktet for investeringen.

Selskabet har i tillæg hertil investeret i indkøb og implementering af nyt IT-udstyr i forbindelse med flytningen til Selskabets ny domicil.

I juli 2005 påbegyndte Selskabet produktionen af en PSP-version af spillet "Chili Con Carnage", der blev lanceret til markedet i 1. kvartal af 2007. Den medfølgende investering heri blev finansieret af Eidos i form af forudbetalinger på royalties efter samme principmodel, som det gjorde sig gældende med "Total Overdose" til PS2, Xbox og PC.

Udover investering i IP-rettighederne til udviklingen af projektet, "Pablo Escobar", har Selskabet yderligere investeret i den indledende proces med udvikling af endnu et projekt benævnt "SF". Den samlede finansiering heri beløber sig til forventet ca. DKK 15 millioner pr. spilproduktion.

### Miljøspørgsmål

Der vurderes ikke at være miljøspørgsmål, der kan påvirke Deadline Games anvendelse af de faste anlægsaktiver.

### Egne aktier

Ingen aktier i Deadline Games ejes af Deadline Games selv eller af andre på vegne af Deadline Games.

### Ejerandele i andre selskaber

Selskabet ejer ikke aktier i andre virksomheder, der kan have en betydelig indflydelse på vurderingen af Selskabets aktiver og passiver, den finansielle stilling eller resultaterne.



## Balance

### Passiver

#### Seneste tre års regnskabsoplysninger

##### Passiver ultimo 2004, 2005 og 2006

TDKK	2006	2005	2004
Aktiekapital	957	931	738
Overkurs ved emission	28.699	27.608	0
Overført overskud	-12.281	-3.927	697
<b>Egenkapital i alt</b>	<b>17.375</b>	<b>24.612</b>	<b>1.435</b>
Kreditinstitutter	480	0	1.268
<b>Langfristede gældsforpligtelser i alt</b>	<b>480</b>	<b>0</b>	<b>1.268</b>
Kreditinstitutter	3.739	782	2.686
Lease betalinger	240	0	0
Leverandørgæld	496	1.050	467
Anden gæld	3.443	3.782	2.227
<b>Kortfristede gældsforpligtelser i alt</b>	<b>7.918</b>	<b>5.614</b>	<b>5.380</b>
<b>Gældsforpligtelser i alt</b>	<b>8.398</b>	<b>5.614</b>	<b>6.648</b>
<b>Passiver i alt</b>	<b>25.773</b>	<b>30.226</b>	<b>8.083</b>

#### Væsentlige kontrakter

Udover kontrakter, der indgås som led i den normale virksomhed, har Deadline Games alene indgået følgende væsentlige kontrakt:

Huslejekontrakt for lejemålet "Holmen Bygning 47" med startdato den 23. januar 2006. Aftalen er fra Selskabets side uopsigelig frem til den 1. februar 2011. Den samlede resterende huslejeforpligtelse i den aftalte bindingsperiode andrager ca. DKK 11 millioner, ekskl. drifts- og varmebidrag.

#### Hensættelser

Til sikkerhed for bankgæld er deponeret ejerpantebrev nom. DKK 3.500.000 i immaterielle rettigheder samt inventar. Den regnskabsmæssige værdi af det pantsatte driftsinventar udgør DKK 3.880.000 den 31. december 2006.

Selskabet har ikke opsparede til pensioner, hensættelser eller lignende goder.

### Eventualforpligtelser

Deadline Games ledelse har ikke kendskab til anlagte stats-, rets- eller voldgiftssager mod Selskabet ligesom Udsteder ikke har kendskab til, at sådanne sager vil blive anlagt.

## Pengestrømme

### Selskabets pengestrømme de seneste tre regnskabsår

#### Pengestrømsopgørelse 2004, 2005 og 2006

TDKK	2006	2005	2004
Driftsresultat	-11.563	932	-4.830
Afskrivninger	1.831	1.861	1.824
Ændring i driftskapital	1.802	-30	2.651
	-7.930	2.763	-355
Modtagne renteindbetalinger	23	55	2
Betalte renteudbetalinger	-39	-270	-356
<b>Pengestrømme fra drift</b>	<b>-7.947</b>	<b>2.548</b>	<b>-709</b>
Køb af immaterielle anlægsaktiver	-11.917	-1.222	-70
Køb af materielle anlægsaktiver	-2.210	-1.875	-562
Salg af finansielle anlægsaktiver	0	100	0
Køb af finansielle anlægsaktiver	634	-1.407	-30
<b>Pengestrømme fra investering</b>	<b>-13.494</b>	<b>-4.404</b>	<b>-662</b>
Kapitalforhøjelser	1.117	22.857	0
Lån i kreditinstitutter	2.957	-3.172	848
<b>Pengestrømme fra finansiering</b>	<b>4.074</b>	<b>19.685</b>	<b>848</b>
Ændring i likvide midler	-17.366	17.829	-523
Likvider primo	17.877	48	571
<b>Likvider ultimo</b>	<b>511</b>	<b>17.877</b>	<b>48</b>

#### Kilde til Selskabets pengestrømme

Størrelsen af Selskabets pengestrømme fremgår af pengestrømsopgørelsen i afsnittet ovenfor.

Selskabets modtagne pengestrømme hidrører primært fra indtægter fra udviklings- og produktionsaftaler samt historisk set fra lånoptagelse hos kreditinstitutter og kapitalindsud fra eksisterende aktionærer. I fremtiden er det endvidere hensigten, at Selskabet skal modtage pengestrømme fra royalties samt udbetalinger af fremmedkapital fra banker i forbindelse med optagelse af lån til projektfinsiering. Herudover forventer Selskabet pengestrømme på DKK 47 millioner fra den rettede emission der gennemføres i relation til nærværende prospekt.

Selskabets udgående pengestrømme vedrører renteudbetalinger, køb af anlægsaktiver samt lønninger og gager til ansatte, bestyrelse og ledelse samt Selskabets godkendte rådgiver på First North.



## Kapitalressourcer

### Selskabets kapitalressourcer

Selskabet har forud for den rettede emission, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, anvendt størstedelen af de tilstedeværende likvider ved årsskiftet 2006/07 til spiludvikling og investering i Selskabet. Selskabet har derfor et behov for at få tilført ny kapital for at sikre Selskabets fortsatte eksistens. Selskabet vurderer, at en kapitaltilførsel fra den rettede emission på DKK 47 millioner vil være tilstrækkelig til at realisere Selskabets strategi frem mod lanceringen af Selskabets igangværende udviklingsprojekter, "SF" og "Escobar".

### Lånebehov og finansieringsstruktur

Selskabet har på kort sigt ikke noget akut lånebehov, der kan medføre en reel tabsrisiko for Selskabet. Den rettede emission på DKK 47 millioner, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, er fuldttegnet. Selskabet forventer at finansiere de indledende ca. 8 måneders produktion af de to igangværende udviklingsprojekter, "SF" og "Escobar", med provenuet fra den rettede emission. Investeringen heri forventes at beløbe sig til ca. DKK 15 millioner pr. projekt. Den resterende udviklingsproces, forventes herefter finansieret med fremmedkapital, hvor tabsrisikoen overføres til en anden part. Dette er nærmere uddybet i afsnittet om "Forretningsmodel" side 36-46.

### Anvendelse af kapitalressourcer

Der foreligger ikke nogen begrænsninger i brugen af kapitalressourcerne, der har eller kan få væsentlig direkte eller indirekte indflydelse på Selskabets virksomhed.

### Finansiell og handelsmæssig stilling

Der er siden udgangen af seneste reviderede regnskabsperiode ikke forekommet væsentlige ændringer i udsteders finansielle eller handelsmæssige stilling.

### Erklæring om arbejdskapitalen

Selskabet vurderer, at den tilstedeværende arbejdskapital ikke er tilstrækkelig til at dække Udsteders behov. Selskabet udbyder derfor nye aktier i relation til nærværende prospekt med et forventet provenu på DKK 47 millioner. Endvidere er det Selskabets hensigt, at finansiere en betydelig andel af investeringen i Selskabets nuværende og fremtidige udviklingsprojekter med fremmedkapital, jf. afsnittene om "Selskabets kapitalressourcer" og "Lånebehov og finansieringsbehov" ovenfor.



### Erklæring om kapitalisering og gældssituation

Selskabets primære gældsforpligtelse består den 28. marts 2007 af tre gældsposter, hvor DKK 6.880.000 vedrører en kreditfacilitet i en bank, mens DKK 6.000.000 og DKK 2.000.000 er lån. Der er ikke garanteret eller stillet sikkerhed for de tre gældsposter.

#### Gæld den 28. marts 2007

<i>Ugaranteret og usikret i 1.000 DKK</i>	<u>2006</u>
Træk på kreditfacilitet (max. 6.000.000)	6,880,000
Lån	6,000,000
<u>Lån</u>	<u>2,000,000</u>
<u>Usikret gæld i alt den 28. marts 2007</u>	<u>14,880,000</u>





## Krydsreferencetabel

Det følger af punkt 20.1 i bilag I i Kommissionens forordning (EF) nr. 809/2004 af 29. april 2004 om gennemførelse af Europa-Parlamentets og Rådets direktiv 2003/71/EF for så vidt angår oplysninger i prospekter samt disses format, integration af oplysninger ved henvisning og offentliggørelse af sådanne prospekter samt annoncering (Prospektforordningen), at reviderede regnskabsoplysninger for de seneste tre regnskabsår skal medtages i Prospektet. I overensstemmelse med artikel 28 i Prospektforordningen og § 18, stk. 2 i bekendtgørelse nr. 306 af 28. april 2005 om prospekter for værdipapirer, der optages til notering eller handel på et reguleret marked, og ved første offentlige udbud af værdipapirer over EUR 2.500.000 (Prospektbekendtgørelsen), integreres følgende oplysninger i Prospektet ved henvisning til Selskabets hjemmeside: [www.deadlinegames.com](http://www.deadlinegames.com). Nedenstående krydsreferencetabel refererer til oplysninger i årsrapporterne for perioden fra 2003, 2004 og 2005, som offentliggjort til First North og via Selskabets hjemmeside.

### Krydsreferencetabel

<u>Oplysningselement</u>	<u>Henvisning</u>
Revisionspåtegning for regnskabsåret 2006	Årsrapport 2006 side 3
Ledelsesberetning for regnskabsåret 2006	Årsrapport 2006 side 5-8
Anvendt regnskabspraksis for regnskabsåret 2006	Årsrapport 2006 side 9-12
Noter til regnskabet for regnskabsåret 2006	Årsrapport 2006 side 18-23
Revisionspåtegning for regnskabsåret 2005	Årsrapport 2005 side 3-4
Ledelsesberetning for regnskabsåret 2005	Årsrapport 2005 side 5-9
Anvendt regnskabspraksis for regnskabsåret 2005	Årsrapport 2005 side 10-14
Noter til regnskabet for regnskabsåret 2005	Årsrapport 2005 side 20-24
Revisionspåtegning for regnskabsåret 2004	Årsrapport 2004 side 3-4
Ledelsesberetning for regnskabsåret 2004	Årsrapport 2004 side 5-8
Anvendt regnskabspraksis for regnskabsåret 2004	Årsrapport 2004 side 7-10
Noter til regnskabet for regnskabsåret 2004	Årsrapport 2004 side 16-19
Revisionspåtegning for regnskabsåret 2003	Årsrapport 2003 side 3-4
Ledelsesberetning for regnskabsåret 2003	Årsrapport 2003 side 5-6
Anvendt regnskabspraksis for regnskabsåret 2003	Årsrapport 2003 side 7-10
Noter til regnskabet for regnskabsåret 2003	Årsrapport 2003 side 16-20



## SELSKABETS EKSISTERENDE AKTIEKAPITAL

### Indledende forhold

#### Retsgrundlag

Aktierne er udstedt på grundlag af Aktieselskabsloven og beslutninger truffet på Selskabets generalforsamlinger.

#### Anvendt valuta

Selskabets aktier lyder på DKK.

#### Antal udstedte og tilladte aktier

Der er forud for den rettede emission af 460.000 stk. nye aktier, som gennemføres i relation til nærværende prospekt, udstedt i alt 957.495 stk. aktier á nominelt DKK 1,00 pr. aktie.

Selskabets bestyrelse er bemyndiget til at udstede op til 50.000 stk. tegningsoptioner, på vilkår som anført nedenfor:

Generalforsamlingen har den 8. december 2005 bemyndiget bestyrelsen til ad én eller flere gange at udstede i alt 50.000 stk. tegningsoptioner (warrants) fordelt på aktier á nominelt DKK 1,00 til selskabets medarbejdere. Der betales ikke vederlag for tegningsoptionerne, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 21.

Jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 22 har generalforsamlingen bemyndiget bestyrelsen til at indtil den 31. december 2008 ved kontant tegning uden fortegningsret for de hidtidige aktionærer at forhøje selskabets aktiekapital med nominelt DKK 50.000 ved udstedelse af 50.000 aktier til en minimumspris på DKK 50,00 pr. aktie á nominelt DKK 1,00.

Udnyttelse af tegningsoptioner udstedt i henhold til pkt. 3.21 kan ske i en periode på 4 uger efter (i) en af Selskabets aktionærer uafhængig køber erhverver mere end 90 % af selskabets aktier, (ii) en af selskabets aktionærer uafhængig køber erhverver selskabets økonomisk og indtjeningsmæssigt set væsentligste aktiver/aktiviteter, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 23. Det gælder herefter, at følgende vilkår i øvrigt skal være gældende i forbindelse med udstedelse af tegningsoptionerne og senere tegning af nye aktier ved udnyttelse af udstedte tegningsoptioner:

- De nuværende aktionærer skal ikke have fortegningsret til tegningsoptionerne, idet disse alene udbydes til fordel for selskabets medarbejdere.
- De udstedte tegningsoptioner kan overdrages efter samme regler, som gælder for overdragelse af aktier i selskabet. Efter anmodning fra indehaverne af



- tegningsoptioner udsteder selskabets bestyrelse certifikater vedrørende indehaveren af tegningsoptioner ret til tegningsoptionerne. Certifikaterne er ikke-omsætningspapirer.
- Bortkomne certifikater kan mortificeres uden dom efter de for ikke-omsætningspapirer til enhver tid gældende lovregler efter selskabets nærmere beslutning.
  - Der til nye aktier udstedt på grundlag af tegningsoptionerne ikke skal gælde fortegningsret for de eksisterende aktionærer.
  - Nye aktier udstedt på grundlag af tegningsoptionerne skal indbetales kontant ved tegning.
  - Nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne skal lyde på navn og noteres i selskabets aktiebog.
  - Nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne skal være omsætningspapirer.
  - Nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne kan overdrages efter samme regler, som i øvrigt gælder for overdragelse af aktier i selskabet.
  - Der for nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne ikke skal gælde indskrænkninger i fortegningsretten ved fremtidige kapitalforhøjelser.
  - Nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne giver ret til udbytte og andre rettigheder i selskabet i lighed med de allerede eksisterende aktier i selskabet fra tidspunktet for kapitalforhøjelsernes registrering i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen.
  - Såfremt der forinden udnyttelse af tegningsoptionerne generelt i selskabet er gennemført ændringer i aktiernes rettigheder, skal nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne dog have samme rettigheder som selskabets øvrige aktier på tidspunktet for udnyttelsen.
  - Selskabet afholder omkostningerne i forbindelse med udstedelse af tegningsoptionerne og senere udnyttelse heraf.
  - Tegningsbeløbet skal indbetales samtidig med, at indehaveren af tegningsoptionerne giver skriftlig meddelelse til selskabet om, at tegningsoptionerne udnyttes.
  - Meddelelsen om tegningsoptionernes udnyttelse skal være selskabet i hænde senest ved udnyttelsesfristens udløb.
  - Hvis der inden udnyttelsen af tegningsoptionerne er gennemført kapitalnedsættelse til erhvervelse af alle aktier i selskabet, omfatter kapitalnedsættelsen også tegningsoptionerne.
  - Hvis selskabet inden udnyttelsen gennemfører kapitalforhøjelse ved fondsaktieemission, skal antallet af aktier, der kan tegnes i henhold til den udstedte tegningsoption ikke forhøjes.
  - Hvis selskabet inden udnyttelsen gennemfører kapitalnedsættelse til dækning af underskud, skal antallet af aktier, som kan tegnes for hver indehaver af tegningsoptioner reduceres, således at indehaveren af tegningsoptioner kan tegne samme forholdsmæssige andel nye aktier som før kapitalnedsættelsen til dækning af underskud.
  - Kapitalforhøjelser eller kapitalnedsættelser i øvrigt ikke påvirker vilkårene for udnyttelsen af tegningsoptionerne. Det samme gælder udstedelse af andre tegningsoptioner, konvertible gældsbreve eller lignende samt en eventuel fusion, spaltning, likvidation eller lignende af selskabet.



- Hvis tegningsoptionerne ikke udnyttes indenfor udnyttelsestidsrummet, bortfalder disse uden særskilt vederlag eller anden kompensation.

Efter Selskabets vedtægter § 3 nr. 24 fremgår det, at de skattemæssige konsekvenser af tegning af tegningsoptionerne – herunder skattemæssige konsekvenser ved tegningsoptionernes udnyttelse – er selskabet uvedkommende.

Bestyrelsen gennemfører de til udnyttelsen af tegningsoptionerne hørende kapitalforhøjelser i overensstemmelse med bestemmelserne i aktieselskabslovens § 36, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 25.

For dette optionsprogram gælder det, at den enkelte medarbejder er berettiget til at beholde tildelte tegningsoptioner efter ansættelsens ophør.

Selskabets bestyrelse er endvidere bemyndiget til at udstede op til 75.000 stk. tegningsoptioner, på vilkår som anført nedenfor:

Generalforsamlingen bemyndigede den 27. april 2007 bestyrelsen til ad én eller flere gange at udstede i alt 75.000 stk. tegningsoptioner (warrants) fordelt på aktier à nominelt DKK 1,0 til Selskabets medarbejdere og ledelse. Der betales ikke vederlag for tegningsoptionerne, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 26.

Jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 27 har generalforsamlingen bemyndiget bestyrelsen til indtil den 27. april 2012 ved kontant tegning uden fortegningsret for de hidtidige aktionærer at forhøje Selskabets aktiekapital med nominelt DKK 75.000 ved udstedelse af 75.000 stk. aktier a nominelt DKK 1,0, hvor udnyttelseskursen maksimalt er 15 % lavere end markedskursen.

Udnyttelse af tegningsoptioner kan ske i en periode på 4 uger efter (i) en af Selskabets aktionærer uafhængig erhverver mere end 90 % af selskabets aktier, (ii) en af Selskabets aktionærer uafhængig køber erhverver Selskabets økonomisk og indtjeningsmæssigt set væsentligste aktiver/aktiviteter.

Under henvisning til aktieselskabslovens § 32, stk. 1, nr. 4-6 og 9, jf. § 40 b, stk. 3, har bestyrelsen for Selskabet besluttet, at følgende vilkår i øvrigt skal være gældende i forbindelse med udstedelse af tegningsoptionerne og senere tegning af nye aktier ved udnyttelse af udstedte tegningsoptioner:



- At de nuværende aktionærer ikke skal have fortegningsret til tegningsoptionerne, idet disse alene udbydes til fordel for Selskabets medarbejdere,
- at de udstedte tegningsoptioner kan overdrages efter samme regler, som gælder for overdragelse af aktier i Selskabet. Efter anmodning fra indehaverne af tegningsoptioner udsteder Selskabets bestyrelse certifikater vedrørende indehaveren af tegningsoptioner ret til tegningsoptionerne. Certifikaterne er ikke-omsætningspapirer,
- at bortkomne certifikater kan mortificeres uden dom efter de for ikke-omsætningspapirer til enhver tid gældende lovregler efter Selskabets nærmere beslutning,
- at der til nye aktier udstedt på grundlag af tegningsoptionerne ikke skal gælde fortegningsret for de eksisterende aktionærer,
- at nye aktier udstedt på grundlag af tegningsoptionerne skal indbetales kontant ved tegning,
- at nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne skal lyde på navn og noteres i Selskabets aktiebog,
- at nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne skal være omsætningspapirer,
- at nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne er frit omsættelige,
- at der for nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne ikke skal gælde indskrænkninger i fortegningsretten ved fremtidige kapitalforhøjelser,
- at nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne giver ret til udbytte og andre rettigheder i selskabet i lighed med de allerede eksisterende aktier i Selskabet fra tidspunktet for kapitalforhøjelsernes registrering i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen,
- at såfremt der forinden udnyttelse af tegningsoptionerne generelt i Selskabet er gennemført ændringer i aktiernes rettigheder, skal nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne dog have samme rettigheder som Selskabets øvrige aktier på tidspunktet for udnyttelsen,
- at Selskabet afholder omkostningerne i forbindelse med udstedelse af tegningsoptionerne og senere udnyttelse heraf,
- at tegningsbeløbet skal indbetales samtidig med, at indehaveren af tegningsoptionerne giver skriftlig meddelelse til Selskabet om, at tegningsoptionerne udnyttes,
- at meddelelsen om tegningsoptionernes udnyttelse skal være Selskabet i hænde senest ved udnyttelsesfristens udløb,
- at hvis der inden udnyttelsen af tegningsoptionerne er gennemført kapitalnedsættelse til erhvervelse af alle aktier i Selskabet, omfatter kapitalnedsættelsen også tegningsoptionerne,
- at hvis Selskabet inden udnyttelsen gennemfører kapitalforhøjelse ved fondsaktieemission, skal antallet af aktier, der kan tegnes i henhold til den udstedte tegningsoption ikke forhøjes,
- at hvis Selskabet inden udnyttelsen gennemfører kapitalnedsættelse til dækning af underskud, skal antallet af aktier, som kan tegnes for hver indehaver af tegningsoptioner reduceres, således at indehaveren af tegningsoptioner kan tegne samme forholdsmæssige andel nye aktier som før kapitalnedsættelsen til dækning af underskud,
- at kapitalforhøjelser eller kapitalnedsættelser i øvrigt ikke påvirker vilkårene for udnyttelsen af tegningsoptionerne. Det samme gælder udstedelse af andre tegningsoptioner, konvertible gældsbreve eller lignende samt en eventuel fusion, spaltning, likvidation eller lignende af Selskabet og
- at hvis tegningsoptionerne ikke udnyttes indenfor udnyttelsestidsrummet, bortfalder disse uden særskilt vederlag eller anden kompensation.

De skattemæssige konsekvenser af tegning af tegningsoptionerne – herunder skattemæssige konsekvenser ved tegningsoptionernes udnyttelse – er Selskabet uvedkommende.

Bestyrelsen gennemfører de til udnyttelsen af tegningsoptionerne hørende kapitalforhøjelser i overensstemmelse med bestemmelserne i aktieselskabslovens § 36.



For dette optionsprogram gælder det, at den enkelte medarbejder ikke er berettiget til at beholde tildelte tegningsoptioner efter ansættelsens ophør.

Der foreligger herudover ikke andre bemyndigelser til bestyrelsen om udstedelse af tegningsoptioner til aktier i Selskabet eller udstedelse af nye aktier. Således har bestyrelsen i alt bemyndigelse til at udstede op til 125.000 stk. nye aktier i relation til bestyrelsens bemyndigelser om udstedelse af tegningsoptioner.

### Aktiernes nominelle værdi

Ifølge Selskabets vedtægter § 3 nr. 1 er den pålydende værdi af Selskabets aktiekapital forud for den rettede emission, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, DKK 957.495,00, skriver kroner nihundrefemtisyv tusindefirehundredenitifem 00/100, fordelt i aktier á DKK 1,00 eller multipla heraf.

### Klassifikation og handel

Selskabet har kun én aktieklasser. Ifølge vedtægternes punkt 3.7 har ingen aktie særlige rettigheder, og ingen aktionær er pligtig at lade sine aktier indløse.

Deadline Games eksisterende aktier er optaget til handel på First North. Fondskoden (ISIN-kode) for Selskabets aktier er "DK0060021962". Kortnavnet er "DGAMES".

### Indbetaling og modydelse

Alle aktier udstedt forud for den rettede emission, der forventes gennemført i relation til nærværende prospekt er fuldt indbetalte.

### Navnenotering og ihændehaver

Aktierne skal lyde på navn, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 3. Aktionærernes navn og adresse skal være noteret i selskabets aktiebog, som skal indeholde en fortegnelse over samtlige aktionærers navn og adresse samt aktiernes størrelse. Selskabets aktiebog føres af Aktiebog Danmark A/S, jf. Selskabets vedtægter § 3.4. For at overdragelse af en aktie kan noteres i Selskabet aktiebog, skal der overfor bestyrelsen foreligge skriftlig dokumentation for overdragelsen, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 6.

Der udstedes ikke fysiske aktiebrev. Aktierne er elektroniske værdipapirer og registreres i Værdipapircentralen A/S, Helgeshøj Allé 61, P.O. Box 20, DK-2630 Taastrup.

### Omsættelighed

Aktierne er omsætningspapirer, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 3. Der foreligger ingen indskrænkninger i værdipapirernes omsættelighed.



## Rettigheder ved aktier i Selskabet

### Stemmerettigheder

På generalforsamlingen giver hvert aktiebeløb på DKK 1,00 én stemme, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 11.

Enhver aktionær, som ifølge Selskabets aktiebog er noteret som aktionær eller som forud for indkaldelse til generalforsamlingen har anmeldt og dokumenteret sin erhvervelse, er berettiget til at deltage i møde og stemme på generalforsamlingen, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 12.

Stemmeret kan udøves i henhold til skriftlig fuldmagt, der kun kan meddeles gældende for én enkelt generalforsamling, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 13.

### Udbytterettigheder

Udbyttebetaling sker i henhold til de i lov om aktieselskaber omhandlede regler. Selskabets bestyrelse fastsætter herefter størrelsen på udlodning af udbytte efter at have medtaget overvejelser vedr. kapitalbehovene til Selskabets fremtidige drift og vækst.

Udbytte der ikke er hævet senest 5 år efter forfaldstid, tilfalder Selskabet, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 8.

Selskabets vedtægter indeholder ingen bestemmelser om udbetaling af udbytte til aktionærer, der er bosiddende i en anden stat.

### Skatteforhold

Selskabet har hjemsted i Danmark og er underlagt dansk lovgivning. Udbytte udbetales derfor i henhold til de til enhver tid gældende regler for Værdipapircentralen. Ved udbetaling tilbageholder Selskabet endvidere udbytteskat efter de til enhver tid gældende regler. Denne sats er på datoen for nærværende prospekt 28 %.

### Generalforsamling

Selskabets generalforsamling afholdes i Københavns kommune, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 1.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 2 afholdes den ordinære generalforsamling afholdes inden udgangen af maj måned i hvert kalenderår. Generalforsamlingen indkaldes af bestyrelsen med højst 4 uges varsel og mindst 14 dages varsel ved offentlig bekendtgørelse i et landsdækkende dagblad, samt ved brev til de i Selskabets aktiebog noterede aktionærer, som har fremsat anmodning herom, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 3.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 4 kan bestyrelsen, når den anser det for hensigtsmæssigt og teknisk forsvarligt, beslutte at tilbyde aktionærerne at deltage elektronisk på generalforsamlinger, der i øvrigt gennemføres ved fysisk fremmøde. Aktionærerne kan derved elektronisk deltage i, ytre sig samt stemme på generalforsamlingen.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 5 skal aktionærer, som ønsker at deltage elektronisk på en generalforsamling, forud for denne stille eventuelle spørgsmål til dagsordenen og andet materiale



til brug for generalforsamlingen, således at spørgsmålene er selskabet i hænde senest 7 dage før generalforsamlingens afholdelse.

Selskabet og den enkelte aktionær kan indgå aftale om at kommunikere elektronisk ved e-mail eller via selskabets hjemmeside, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 6

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 7 skal ekstraordinær generalforsamling afholdes efter bestyrelsens, revisors eller en generalforsamlings beslutning eller efter skriftligt forlangende af en aktionær, der ejer mindst 10 % af aktiekapitalen, hvilket forlangende skal angive hensigten med en sådan generalforsamlings afholdelse. Den ekstraordinære generalforsamling skal indkaldes senest 14 dage efter, at forlangendet om dens afholdelse skriftligt er meddelt bestyrelsen.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 8 har enhver aktionær ret til at få et bestemt emne behandlet på den ordinære generalforsamling, såfremt aktionæren skriftligt fremsætter krav herom overfor bestyrelsen senest 2 måneder efter regnskabsårets afslutning.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 9 fermlægges senest 8 dage før enhver generalforsamling på Selskabets kontor til eftersyn for aktionærene dagsorden og de fuldstændige forslag, der agtes fremsat på generalforsamlingen, samt for den ordinære generalforsamlings vedkommende tillige revideret årsrapport. Samtidig tilstilles dette materiale enhver aktionær, som har fremsat anmodning herom.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 10 skal på den ordinære generalforsamling foretages:

1. Bestyrelsens beretning om Selskabets virksomhed i det forløbne år.
2. Forelæggelse af revideret årsrapport til godkendelse.
3. Beslutning om anvendelse af overskud eller dækning af tab i henhold til godkendte årsrapport.
4. Valg af bestyrelse.
5. Valg af revisor.
6. Eventuelle forslag fra bestyrelsen eller aktionærer.

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 11 giver hvert aktiebeløb på DKK 1 én stemme.

Enhver aktionær, som ifølge selskabets aktiebog er noteret som aktionær eller som forud for indkaldelse til generalforsamlingen har anmeldt og dokumenteret sin erhvervelse, er berettiget til at deltage i møde og stemme på generalforsamlingen, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 12.

Stemmeret kan udøves i henhold til skriftlig fuldmagt, der kun kan meddeles gældende for én enkelt generalforsamling, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 13.

Bestyrelsen vælger en dirigent, der leder forhandlingerne og afgør alle spørgsmål vedrørende sagernes behandlingsmåde. De stemmeberettigede aktionærer kan forlange skriftlig afstemning om foreliggende forhandlingsemner, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 14.

Alle beslutninger på generalforsamlingen vedtages med simpelt stemmeflertal, medmindre aktieselskabsloven eller vedtægterne stiller skærpede krav, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 15.

Over det på generalforsamlingen passerende indføres en kort beretning i den dertil af bestyrelsen autoriserede forhandlingsprotokol, der underskrives af dirigenten og bestyrelsens tilstedeværende medlemmer, jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 17.





## Fortegningsrettigheder

I relation til fortegningsret foreligger der ingen betingelser i stiftelsesoverenskomsten, vedtægterne og øvrige regelsæt for ændring af kapitalen, der er snævrere end reglerne i aktieselskabsloven.

## Mortifikation

Jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 6, skal der overfor bestyrelsen foreligge skriftlig dokumentation for overdragelsen, for at en overdragelse af en aktie kan noteres i selskabets aktiebog. Ingen aktionær er pligtig at lade sine aktier indløse, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 7.

## Ombytningsbestemmelser

Der foreligger ingen bestemmelser om ombytning.

## Ændringer af aktionærernes rettigheder

Jf. Selskabets vedtægter § 4 nr. 16, kræves til beslutning om ændringer i selskabets vedtægter eller om og til opløsning af selskabet, at forslaget vedtages med mindst 2/3 såvel af de afgivne stemmer som af den på generalforsamlingen repræsenterende stemmeberettigede aktiekapital, medmindre aktieselskabsloven stiller skærpede krav.

Selskabets vedtægter indeholder ikke foranstaltninger vedrørende ændringer af aktionærernes rettigheder, der er strengere end lovens krav.

## Betingelser for ændring af kapitalen

Der foreligger ingen betingelser i stiftelsesoverenskomsten, vedtægterne og øvrige regelsæt for ændring af kapitalen, der er snævrere end reglerne i aktieselskabsloven.

## Kontrollen med Selskabet

### Aktiekapitalens udvikling

Siden offentliggørelse af Selskabets seneste prospekt den 12. december 2005 har Selskabet gennemført en kapitaludvidelse i forbindelse med tre parters udnyttelse af tegningsoptioner (warrants), som de pågældende tidligere var blevet tildelt af Selskabet. Denne kapitaludvidelse fandt sted den 28. april 2006, hvilket skete rettidigt inden tegningsoptionernes udløbsdato, som var hhv. den 30. april 2006 og den 3. november 2008. Kapitaludvidelsen omfattede udstedelse af 13.300 stk. aktier i Selskabet á nominelt DKK 1,00 til Synerco ApS, 5.700 stk. aktier i Selskabet á nominelt DKK 1,00 til Damico Service ApS, og 7.500 stk. aktier i Selskabet á nominelt DKK 1,00 til Selskabets bestyrelsesmedlem Hans Zabell Abildstrøm. Det samlede provenu fra udstedelsen af i alt 26.500 stk. nye aktier i Selskabet beløb sig til DKK 1.116.908,00.

Siden Selskabets stiftelse og frem til umiddelbart før kapitaludvidelsen i relation til nærværende prospekt er gennemført, har Selskabets registrerede aktiekapital udviklet sig således:



*Udvikling i selskabets aktiekapital:*

Udvikling i Selskabets aktiekapital			
<u>Dato</u>	<u>Primo</u>	<u>Ændring</u>	<u>Ultimo</u>
30. april 1996	-	200.000	200.000
31. januar 1997	200.000	-74.000	126.000
22. august 2001	126.000	74.000	200.000
21. maj 2002	200.000	316.000	516.000
26. maj 2003	516.000	600	516.600
3. november 2003	516.600	221.400	738.000
13. juni 2005	738.000	11.175	749.175
1. august 2005	749.175	90.910	840.085
5. december 2005	840.085	90.910	930.995
26. april 2006	930.995	13.300	944.295
26. april 2006	944.295	5.700	949.995
26. april 2006	949.995	7.500	957.495

## Storaktionærer

Der er forud for den rettede emission, der planlægges gennemført i relation til nærværende prospekt, udstedt i alt 957.495 aktier til en nominel værdi á DKK 1,00 pr. aktie.

I 2002 blev det besluttet at Synerco ApS og Damico Holding ApS fra april og frem til oktober skulle tilvejebringe kapital til udviklingen af Deadline Games' prototyper af triple-A action spil til computer- og videospilkonsoller. Synerco ApS og Damico Holding ApS havde tiltro til Chris Mottes og Simon Andreasens evner, og en opstartskapitalindsprøjtning blev gennemført før spilkonceptet var fuldt udviklet, og før der var indgået aftale med en spiludgiver. Den totale tilvejebragte opstartskapital var ca. DKK 3,4 millioner. Af disse var DKK ca. 2,0 millioner et lån med særlige rettigheder til at konvertere beløbet til aktier.

Konverteringsrettigheden blev udøvet af både Synerco ApS og Damico Holding ApS. I begyndelsen af 2003 og i maj 2003 tegnede investorerne yderligere aktier i Selskabet svarende til nominelt DKK 49.200 for hvilket Synerco ApS og Damico ApS betalte DKK 3.200.000 svarende til en samlet værdiansættelse af Selskabet på ca. DKK 47.000.000 på daværende tidspunkt. De to konverteringsordninger blev formaliseret i november 2003.



Den sidste kapitalindsprøjtning havde til formål at sikre, at Selskabet kunne fortsætte med at udvikle nye spilkoncepter, fortsætte udviklingsprocessen med "Total Overdose" og vedligeholde egen spiludviklingsteknologi.

Synerco ApS og Damico Service ApS stillede en bankgaranti for et treårigt lån i november 2004. Det blev aftalt, at Synerco og Damico Service skal aflønnes med en warrant ordning, som respektivt gav Synerco og Damico Service ret til at tegne henholdsvis 13.300 og 5.700 nye aktier til en pris på DKK 54,2 pr. aktie. Alle warrants er blevet udnyttet.

Den 1. august 2005 vedtog en ekstraordinær generalforsamling at forhøje Selskabets aktiekapital med i alt nominelt DKK 181.820,00 fordelt over to trancher, hvor nominelt DKK 90.910,00 blev indbetalt og registreret i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen den 25. november 2005 og nominelt DKK 90.910,00 blev indbetalt og registreret i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen den 5. december 2005. Den første tranche forøgede aktiekapitalen fra nominelt DKK 749.175,00 til nominelt DKK 840.085,00, mens den efterfølgende tranche forøgede aktiekapitalen til nominelt DKK 930.995,00. De nye aktier blev tegnet af Synerco ApS med nominelt DKK 147.154,00 aktier fordelt med nominelt DKK 73.577,00 aktier i begge trancher og af Damico Service ApS (der er et datterselskab i Damico Holding koncernen) med nominelt DKK 34.666,00 aktier fordelt med nominelt DKK 17.333,00 aktier i begge trancher. Tegningskursen blev aftalt til DKK 125,00 pr. aktie i begge trancher.

Forud for gennemførelsen af den rettede emission, der planlægges gennemført i relation til nærværende prospekt, er Selskabet bekendt med at følgende investorer besidder mere end 5 % af Selskabets kapital og stemmerettigheder, jf. meddelelser fra de pågældende fremsendt til First North samt Selskabets aktiebog:

*Aktionærstruktur i Selskabet forud for den rettede emission:*

Storaktionærer i Selskabet		
Aktionær	Antal aktier	Andel af Selskabets samlede aktiekapital
Finn Helmer	98,643	10.30%
Gamle Hest Holding ApS	186,274	19.45%
Dana Rhaetia Holding ApS	186,274	19.45%

Selskabets oprindelige stiftere, Chris Mottes og Simon Andreasen, er de største aktionærer repræsenteret ved deres holdingselskaber, Dana Rhaetia Holdings ApS og Gamle Hest Holding ApS. Synerco ApS er et dansk venture selskab, som er specialiseret i at investere tidligt i vækstvirksomheder.

Det er aftalt, at Dana Rhaetia Holdings ApS og Gamle Hest Holding ApS hver må sælge op til 25.000 stk. aktier i Selskabet pr. 1. januar 2007. 25.000 stk. aktier i Selskabet svarer til 2,61 % af Selskabets udstedte aktiekapital forud for kapitaludvidelsen. Pr. datoen for nærværende prospekt har Dana Rhaetia Holding ApS solgt 22.270 stk. aktier af den samlede ramme på 25.000 stk. aktier, mens Gamle Hest Holding ApS ikke har solgt aktier. Den resterende beholdning kan sælges pr. 1. januar 2008.

Antages det, at alle tegningsrettigheder, som Selskabets bestyrelse er bemyndiget til at udstede, udnyttes, vil Selskabets samlede aktiekapital vokse til 1.007.495 stk. aktier forud for den rettede emission, der planlægges gennemført i relation til nærværende prospekt. Af dette warrant program er 3.253 udstedt til Chris Mottes og 2.758 til Simon Andreasen. Under antagelse af, at



alle disse warrants udnyttes, kan de tre storaktionærs andele af Selskabets aktiekapital beregnes til følgende forud for udstedelsen af nye aktier i forbindelse med den rettede emission:

*Ny aktionærstruktur efter udnyttelse af warrants og før salg af aktier*

#### Storaktionærer i Selskabet - fuldt udvandet

<u>Aktionær</u>	<u>Antal aktier</u>	<u>Andel af Selskabets samlede aktiekapital</u>
Finn Helmer	98.643	9,79%
Gamle Hest Holding ApS	189.032	18,76%
Dana Rhaetia Holding ApS	189.527	18,81%

Under forudsætning af, at Selskabets bestyrelse anvender bemyndigelsen til at udstede 50.000 stk. tegningsrettigheder (warrants) i Selskabet, og under forudsætning af, at dette sker pr. den 1. april 2007, kan den samlede værdi af warrantprogrammet beregnes til DKK 2.949.000 på grundlag af Black & Scholes optionsmodel med en værdiansættelse pr. warrant på DKK 58.98.

Beregningen er foretaget under følgende forudsætninger: Tegningsrettighederne er frit omsættelige. Der er ingen transaktionsomkostninger. Udnyttelseskursen er DKK 50,00 som er den mindste tilladte pris, som Selskabets bestyrelse kan vedtage at udstede tegningsrettighederne til. Volatiliteten i aktiens årlige afkast er 25 %. Den anslåede markedsværdi er på DKK 102,16 pr. aktie, men varierer traditionelt fra dag til dag. Der betales ikke udbytte. Den risikofri rente sættes til 4,19 % baseret på Cibor (12 måneder) med tillæg af 0,5 %.

#### Storaktionærs stemmeretsforskelle

Aktiekapitalen er ikke inddelt i forskellige klasser, hvorfor ingen aktionærer har særlige stemmeretsforskelle. Alle aktionærer har derfor samme forholdsmæssige stemmerettigheder, som deres andel af Selskabets samlede kapital.

#### Aftaler med kontrolvirkning

Deadline Games er ikke bekendt med, at der er indgået aftaler med kontrolvirkning mellem aktionærene.

#### Tredjemands kontrol med Selskabet

Selskabet er ikke bekendt med, at Selskabet direkte eller indirekte ejes eller kontrolleres af andre.

#### Egne aktier

Ingen aktier i Selskabet ejes af Selskabet eller af andre på vegne af Selskabet.



## **Overtagelsestilbud**

### **Rettigheder og forpligtelser**

Ingen aktionær er pligtig at lade sine aktier indløse, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 7.

### **Obligatoriske overtagelsestilbud**

Selskabet har ikke vedtaget bestemmelser om obligatoriske overtagelsestilbud.

### **Offentlige overtagelsestilbud**

Der har ikke været fremsat, og der foreligger ikke, offentlige overtagelsestilbud af Selskabet fra tredjemand inden for det sidst afsluttede og det løbende regnskabsår.

### **Vedtægtsmæssige kontrolbestemmelser**

Der er ikke inkluderet bestemmelser i Selskabets vedtægter, som kan medføre, at en ændring i kontrollen forsinkes, udskydes eller forhindres.



## AKTIEEMISSIONEN

### Bemyndigelse af bestyrelsen

Den rettede emission af 460.000 stk. aktier og den tilsvarende kapitalforhøjelse, der gennemføres i relation til nærværende prospekt, blev godkendt på Selskabets ekstraordinære generalforsamling den 27. februar 2007. Emissionen er fuldtegnet. De nye aktier udstedes den 22. maj 2007 og første handelsdag for de nye aktier er den 22. maj 2007.

Jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 9 bemyndigede Selskabets generalforsamling den 27. februar 2007 bestyrelsen ved kontant betaling indtil den 26. februar 2008 uden fortegningsret for aktionærene at forhøje aktiekapitalen med indtil nom. DKK 500.000 ved udstedelse af indtil 500.000 stk. aktier á nominelt DKK 1,00. Ved forhøjelse af aktiekapitalen skal gælde, at 1) aktierne skal lyde på navn og er omsætningspapirer, 2) at aktierne er frit omsættelige, og 3) at ingen aktionær er pligtig at lade sine aktier indløse.

Der foreligger ingen betingelser i stiftelsesoverenskomsten, vedtægterne og øvrige regelsæt, der er snævrere end i retsfor skrifterne.

### Anvendelse af provenu

Det samlede forventede kontante provenu fra den rettede emission på DKK 46.993.600 med fradrag af omkostninger til gennemførelse af den rettede emission tiltænkes anvendt til den videre udvikling af to igangværende spilprojekter "Escobar" og "SF", opbygning af en pipeline med yderligere to eller flere spilprojekter samt opgradering af Selskabets egenudviklede Kapow Multi teknologi.

Selskabet ønsker at gøre opmærksom på, at den ordinære generalforsamling den 27. april 2007 har valgt to nye medlemmer til bestyrelsen, mens to medlemmer er udtrådt af bestyrelsen. Den ny bestyrelse har endnu ikke fastsat rammerne for Selskabets fremtidige strategiske udvikling, hvorfor det i tilfælde af strategisk omprioritering kan blive aktuelt at omfordele provenuet fra den rettede emission mellem Escobar og SF projekterne i forhold til projekterne i pipeline. Dette kan ligeledes medføre, at indsatsen mod udvikling af Kapow Multi Engine teknologien øges eller reduceres, da denne skal tilpasses behovet fra det enkelte projekt.

### Escobar

Deadline Games har indgået aftale med Hollywood filmproducenten, Donald Kushner, vedrørende et joint venture projekt, der omfatter parallel udvikling af en film og et tilsvarende video spil, jf. "First North Meddelelse nr. 07-2006" den 18. september 2006. Projektet bygger på begivenhederne omkring jagten på den columbianske narkobagmand, Pablo Escobar. Selskabet forventer at anvende dele af det samlede kontantprovenu til overtagelse af IP-rettighederne (intellectual property) til Escobar videospillet samt investeringer i den videre udvikling af spillet. IP-rettighederne kan f.eks. anvendes ved produktion og salg af nye versioner af spillet, spil på andre platforme (f.eks. håndholdte spilkonsoller) samt filmrettigheder og merchandise.

### Projekt SF

Deadline Games har gennemført den indledende udvikling af et spilkoncept baseret på stærke historiske personligheder. Den indledende udvikling omfatter 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. Figureerne i spillet har tidligere været anvendt i en verdensomspændende salgssucces ved udgivelse af film. Det er hensigten, at finansiere den resterende udviklingsproces med provenuet fra den rettede emission.

### Pipeline projekter

Selskabet ønsker at imødekomme den fremtidige efterspørgsel efter videospil på fokusmarkederne i Europa og USA ved at indlede opbygningen af en pipeline af spilkoncepter til næste generations spilkonsoller, Playstation 3 og Xbox360. Selskabets pipeline omfatter pr. prospektdatoen en række udviklingsprojekter, der alle vurderes at have et lovende salgspotentiale.

### Kapow Multi Engine

Deadline Games oplever et behov for løbende videreudvikling af Selskabets teknologiske base, Kapow Multi Engine. Kapow Multi Engine udgør en konkurrencemæssig fordel for Selskabet i den globale branche for spiludvikling, hvorfor en kontinuerlig investering i teknologisk tilpasning er væsentlig for udviklingen af projekterne "Escobar", "SF" og pipeline projekterne. Det er Selskabets strategi, at øge antallet af medarbejdere, der arbejder med udvikling af Kapow Multi teknologien til 20 personer. Dele af provenuet fra den rettede emission vil blive anvendt til finansiering af udviklingen af Kapow Multi Engine.

### Kursfastsættelse og forventet nettoprovenu

#### Tegningskurser

De 460.000 stk nye aktier udstedes til en kurs på DKK 102,16 pr. aktie á nominelt DKK 1,00. Kursen er baseret på gennemsnitskursen af "Kurs alle handler" på First North forud for emissionen i perioden fra og med den 27. november 2006 til og med den 1. december 2006. Emissionen er fuldttegnet.



## Beregning af kontant nettoprovenu

Det forventede provenu til Selskabet fra udstedelse af 460.000 stk. nye aktier til kurs DKK 102,16 pr. aktie á nominelt DKK 1,00 før afholdelse af omkostninger ved emission kan beregnes til:

Provenu fra den rettede emission	
Antal nye aktier	460.000,00
Kurs (DKK)	102,16
<b>Samlet provenu (DKK)</b>	<b>46.993.600,00</b>

De samlede forventede omkostninger i forbindelse den rettede emission af nye aktier i Selskabet kan udspecificeres således:

Omkostninger vedrørende rettet emission	
<b>Vederlag til OMX / First North:</b>	
	SEK
Fast grundbeløb	50.000,00
0,1 % af forventet provenu	46.993,60
Samlet omkostning til First North	96.993,60
Valutakurs SEK/DKK	0,80
Omkostning til First North i DKK	77.856,76
<b>Vederlag til Værdipapircentralen</b>	
	DKK
Estimeret gebyr for registrering af unoterede aktier	100.000,00
<b>Honorar til Selskabets juridiske rådgiver</b>	
	DKK
Advokatfirmaet DLA Nordic A/S	25.000,00
<b>Trykning og annoncering</b>	
	DKK
Trykning og annoncering	25.000,00
<b>Omkostninger til den rettede emission</b>	
	DKK
	<b>227.856,76</b>

Nettoprovenuet kan herefter beregnes til DKK 46.765.743 efter fradrag af omkostninger i det samlede provenu fra salg af de nye aktier i den rettede emission.





De nye aktier optages til handel på First North og registreres som unoterede aktier i Værdipapircentralen.

Herudover er der løbende afholdt honorar til den Godkendte Rådgiver, ligesom Selskabet selv har stillet en lang række interne ressourcer til rådighed i forbindelse med udarbejdelse af prospektet og gennemførelse af den rettede emission.

## Kontrollen med Udsteder

### Udvanding

Udstedelsen af 460.000 stk. nye aktier á nominelt DKK 1,00 svarer til en forhøjelse af Selskabets eksisterende aktiekapital på 48,04 %. Således bliver de eksisterende aktionærer, der ikke tegner nye aktier, udvandet med 48,04 % og deres kontrol- og kapitalrettigheder tilsvarende.

### Deltagende storaktionærer

Under forudsætning af, at ingen af de tre storaktionærer deltager i den rettede emission, vil deres forholdsmæssige andel af Selskabets samlede udstedte aktiekapital efter den rettede emission være som følger:

*Aktionærstruktur i Selskabet, hvor alle tegningsrettigheder er udnyttet:*

#### Storaktionærer i Selskabet ud fra eksisterende udstedte aktier

<u>Aktionær</u>	<u>Antal aktier</u>	<u>Andel af Selskabets samlede aktiekapital</u>
Finn Helmer	98.643	6,96%
Gamle Hest Holding ApS	186.274	13,14%
Dana Rhaetia Holding ApS	186.274	13,14%

Således kan det beregnes, at Dana Rhaetia Holdings ApS og Gamle Hest Holding ApS' respektive andele vil falde til hhv. 14,81 % og 13,24 % efter den rettede emission er gennemført, såfremt disse ikke deltager i tegningen af nye aktier i forbindelse med den rettede emission. Finn Helmers andel vil falde til 6,96 %.

Såfremt Chris Mottes og Simon Andreasen udnytter alle tildelte warrants, vil deres andele af Selskabets samlede kapital fuldt udvandet udgøre:

#### Storaktionærer i Selskabet efter emission - fuldt udvandet

<u>Aktionær</u>	<u>Antal aktier</u>	<u>Andel af Selskabets samlede aktiekapital</u>
Finn Helmer	98.643	6,96%
Gamle Hest Holding ApS	189.032	13,34%
Dana Rhaetia Holding ApS	189.527	13,37%

I den rettede emission af 460.000 stk. nye aktier tegner følgende 5 % eller mere af de udbudte aktier, svarende til 23.000 stk. aktier eller mere á nominelt DKK 1,00:



#### Aktionærer der tegner 5% eller mere af de udbudte aktier

<u>Aktionær</u>	<u>Antal aktier</u>	<u>Andel af de udbudte aktier</u>
Erik Damgaard Portefølje Invest A/S	51.879	11,28%
MCS Holding	48.943	10,64%
Bank Trelleborg	25.000	5,43%
Capinordic	39.154	8,51%
L.W. af 1. januar 2003 ApS	36.795	8,00%
PF Filskov A/S	24.471	5,32%
Sydbank A/S	48.943	10,64%
Sparekassen Kronjylland	25.000	5,43%
Dexia Bank, Luxembourg	24.500	5,33%
UBS - Luxembourg	48.943	10,64%
Landsbanki Lux	24.471	5,32%

Selskabet er ikke bekendt med, at nogle af disse aktionærer opnår en samlet beholdning på 5 % eller mere af Selskabets aktiekapital efter kapitaludvidelsen i relation til nærværende prospekt er gennemført.

#### Deltagende insidere

Ingen af de fysiske og juridiske personer, der nævnes i hovedafsnittet om "Bestyrelse og direktion" tegner de udbudte aktier.

#### Interesser og interessekonflikter

Selskabet vurderer ikke, at der foreligger væsentlige særlige interesser eller interessekonflikter for Udsteder i forbindelse med, at Selskabet udsteder nye aktier til handel på First North.

#### Insideres og nærtstående tegningskurser

Generalforsamlingen har den 8. december 2005 bemyndiget bestyrelsen til ad én eller flere gange at udstede i alt 50.000 stk. tegningsoptioner (warrants) fordelt på aktier á nominelt DKK 1,00 til selskabets medarbejdere. Der betales ikke vederlag for tegningsoptionerne, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 21. Selskabets bestyrelse har pr. datoen for nærværende prospekt i alt udstedt 29.787 tegningsoptioner i henhold til denne bemyndigelse. Af disse er 11.899 udstedt til direktionen og ledende medarbejdere, jf. nærmere herom i afsnittet om "Direktion og ledende medarbejdere".

Jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 22 har generalforsamlingen bemyndiget bestyrelsen til at indtil den 31. december 2008 ved kontant tegning uden fortegningsret for de hidtidige aktionærer at forhøje selskabets aktiekapital med nominelt DKK 50.000 ved udstedelse af 50.000 aktier til en minimumspris på DKK 50,00 pr. aktie á nominelt DKK 1,00. Denne minimumspris tillader derfor Selskabets bestyrelse at udstede nye aktier til en kurs, der ligger maksimalt DKK 52,16 lavere end den kurs på DKK 102,16 pr. aktie á nominelt DKK 1,00, der er fastsat for tegning af nye aktier i den rettede emission.

Jf. "First North Meddelelse nr. 02-2006" fra den 28. april 2006 har Synerco ApS og Damico ApS udnyttet warrants udstedt den 22. november 2004 og tegnet i alt 19.000 stk. aktier i Selskabet á



nominelt DKK 1,00. Tegningskursen på DKK 54,20 pr. aktie á nominelt DKK 1,00 er DKK 47,96 lavere end kursen for tegning af de nye aktier i den rettede emission. Endvidere har Hans Zabell Abildstrøm udnyttet tegningsrettigheder udstedt den 3. november 2003 til at tegne 7.500 aktier á nominelt DKK 1,00 til en udnyttelseskurs på DKK 11,6144 pr. aktie á nominelt DKK 1,00. Denne tegningskurs er DKK 90,55 lavere end tegningskursen på de udbudte aktier i den rettede emission.

Selskabet gør i den forbindelse Selskabets nuværende og kommende investorer opmærksom på, at Selskabets aktier ikke var optaget til handel på First North på tidspunktet for udstedelsen af tegningsrettighederne, hvorfor der på daværende tidspunkt ikke forelå en markedsbestemt prisfastsættelse af Selskabets aktier, der kunne danne grundlag for fastsættelse af tegningskurserne.

Herudover har ingen af Selskabets bestyrelsesmedlemmer, medlemmer af Selskabets direktion, tilsynsorganer, ledende medarbejdere eller tilknyttede personer tegnet nye aktier eller modtaget tegningsoptioner indenfor det seneste år. Alle handler indgået af de pågældende har fundet sted med en markedsbestemt prisfastsættelse på First North.

## Klassifikation og handel

Selskabet søger om optagelse af de nye aktier udstedt i den rettede emission til handel udelukkende på First North. Der tegnes eller placeres ikke værdipapirer af samme eller anden klasse samtidig eller omtrent samtidig med udbuddet af nye aktier til handel på First North.

De nye aktier udstedes i Selskabets eksisterende ISIN kode, idet Selskabets bestyrelse ikke har til hensigt at foreslå udlodning af udbytte for regnskabsåret 2006. De nye aktier oppebærer herefter samme rettigheder, som Selskabets eksisterende aktiekapital, således at der opnås ret til udbytte fra og med regnskabsåret 2007.



## Tildeling af aktier og tidsplan

### Forventet udstedelsesdato

De nye aktier vil blive udstedt den 22. maj 2007 og første handelsdag for de nye aktier er den 22. maj 2007.

### Tegningsperiode

Tegningsperioden for den rettede emission af 460.000 stk. nye aktier blev påbegyndt den 4. December 2006 og afsluttet den 23. februar 2007.

### Annullering af tilbuddet

Der foreligger ingen bestemmelser om annullering.

### Investors fortrydelsesret

Afgivelse af ordre om tegning af nye aktier i forbindelse med den rettede emission er bindende.

### Offentliggørelse af resultatet af tilbuddet

Investorer, der har fremsendt tegningsblanket med tilsagn om at deltage i tegningen af de nye udbudte aktier, har modtaget brev om det antal nye aktier, de er blevet tildelt.

### Betaling og levering

Registrering af de nye aktier i Værdipapircentralen sker, når nærværende prospekt er godkendt og offentliggjort via First North. Overdragelsen af aktierne er endelig, når aktietegner har modtaget besked om tildeling og indbetalt det modsvarende beløb i DKK på en spærret konto i regi af Selskabet.

### Reduktionsbestemmelser

Udsteder kan frit foretage reduktion i fremsendte ordrer fra investorer om tegning af aktier i forbindelse med den rettede emission.

### Beløbsgrænser

Der foreligger ingen bestemmelser om største eller mindste tegningsbeløb.



## Oplysninger forud for fordelingen

Der foreligger ingen betingelser for tilbagebetaling, fordelingsmetoder, særbehandling af investorklasser, behandling af tilbudsgivers tegningstilbud, mindste tildelinger indenfor privatranchen, om tilbuddet kan lukkes, når der er modtaget ordrer, der fuldt ud aftager de udbudte aktier eller om accept af flere tegningsansøgninger.

## Tildelte beløb

Der er ingen procedure for anmeldelse til ansøgeren af det tildelte beløb. Antallet af tildelte aktier er bestemt på forhånd.

## Placering og garanti

### Emissionsarrangør, betalingsformidler og depositar

Emissionarrangør, betalingsformidler og depositar er:

Bank Trelleborg – Hellerup afdeling  
Bernstorffsvej 69  
2900 Hellerup

### Garantistillere

Ingen investor har stillet garanti ved udstedelse og udbud af nye aktier i den rettede emission i relation til nærværende prospekt.

### Aktiebogsfører og aktieudstedende institut

Bank Trelleborg står som aktieudstedende institut i forbindelse med registreringen af de eksisterende aktier i Værdipapircentralen, og at handel med aktierne vil blive afregnet via Værdipapircentralen. Selskabets aktiebog føres af Aktiebog Danmark A/S, jf. Selskabets vedtægter § 3 nr. 4.

### Sekundær omsætning og likviditetsmæglere

Ingen virksomheder har givet tilsagn om at fungere som mæglere i sekundær omsætning.

### Stabilisering og overtildeling

Der er ikke forslag om stabilisering eller overtildeling.



## YDERLIGERE OPLYSNINGER

### Rådgivere

Der er ikke nævnt rådgivere i prospektet.

### Ekspertudtalelser

Registreringsdokumentet indeholder ikke udtalelser/rapporter fra eksperter, tredjemand eller interesseerklæringer.

### Grundlaget for udtalelser fra Udsteder

Deadline Games har ikke afgivet udtalelser om sin konkurrencestilling.

### Oplysninger fra tredjemand

Registreringsdokumentet indeholder ikke oplysninger fra tredjemand.



## TERMER OG FORKORTELSER

Færdiggørelsesgaranti	Garanti udstedt af et finansieringsselskab på baggrund af en tilfredsstillende due diligence. Selskabet henvender sig på baggrund af garantien til en bank med henblik på at få stillet en kreditfacilitet til rådighed til finansiering af udviklingsprocessen vedrørende et nyt udviklingsprojekt.
Mandemåned	Regnskabsmæssigt begreb for lønudgiften til én persons arbejdsindsats i én måned i forbindelse med ansættelse i Deadline Games
Milestone	En milepæl i udviklingsprocessen vedrørende et nyt video eller computer spil
Vertical Slice	Stadie i en spiludviklingsproces, hvor et brudstykke af det endelige spil er næsten færdigt, og på hvilket grundlag forlag, distributører og andre branchefolk kan danne sig et indtryk af det endelige spils kvalitet og udtryk.
Tie ratio	Gennemsnitligt globalt antal videospil solgt til en spilkonsol over hele spilkonsollens levetid.
Triple-A	Video eller computer spil, der sælger mere end én million eksemplarer og som kommer på top-10 listen for flest solgte spil på hovedmarkederne i Nordamerika og Vesteuropa.



## VEDTÆGTER

DEADLINE GAMES A/S





### Selskabets navn, hjemsted

- 1.1 Selskabets navn er Deadline Games A/S.
- 1.2 Selskabets binavne er Deadline Multimedia A/S (Deadline Games A/S) og Deadline Studios A/S (Deadline Games A/S).
- 1.3 Selskabets hjemsted er Københavns kommune.

### Selskabets formål

- 2.1 Selskabets formål er at udvikle, fremstille og sælge underholdningsprodukter, multimedieprodukter og tilhørende produkter.

### Selskabets aktiekapital

- 3.1 Selskabets aktiekapital er kr. 957.495,00, skriver kroner nihundrefemtisyvtytusindefirehundredenitifem 00/100, fordelt i aktier á kr. 1 eller multipla heraf.
- 3.2 Aktiekapitalen er fuldt indbetalt.
- 3.3 Aktierne skal lyde på navn og er omsætningspapirer.
- 3.4 Aktionærernes navn og adresse skal være noteret i selskabets aktiebog, som skal indeholde en fortegnelse over samtlige aktionærers navn og adresse samt aktiernes størrelse. Selskabets aktiebog føres af Aktiebog Danmark A/S
- 3.5 Aktierne er frit omsættelige.
- 3.6 For at en overdragelse af en aktie kan noteres i selskabets aktiebog, skal der overfor bestyrelsen foreligge skriftlig dokumentation for overdragelsen
- 3.7 Ingen aktie har særlige rettigheder, og ingen aktionær er pligtig at lade sine aktier indløse.
- 3.8 Aktierne registreres i Værdipapircentralen, og udbyttebetaling sker i henhold til de i lov om Værdipapirhandel m.v. omhandlede regler. Udbytte, der ikke er hævet senest 5 år efter forfaldstid, tilfalder selskabet.
- 3.9 Generalforsamlingen bemyndigede 27. februar 2007 bestyrelsen ved kontant betaling indtil den 26. februar 2008 uden fortegningsret for aktionærerne at forhøje



aktiekapitalen med indtil nom. kr. 500.000 ved udstedelse af indtil 500.000 aktier á nom. kr. 1,00. Ved forhøjelse af aktiekapitalen skal gælde, at 1) aktierne skal lyde på navn og er omsætningspapirer, 2) at aktierne er frit omsættelige, og 3) at ingen aktionær er pligtig at lade sine aktier indløse.

- 3.21 Generalforsamlingen har den 8. december 2005 bemyndiget bestyrelsen til ad én eller flere gange at udstede i alt 50.000 stk. tegningsoptioner (warrants) fordelt på aktier á nom. kr. 1 til selskabets medarbejdere. Der betales ikke vederlag for tegningsoptionerne.
- 3.22 Generalforsamlingen har bemyndiget bestyrelsen til at indtil den 31. december 2008 ved kontant tegning uden fortegningsret for de hidtidige aktionærer at forhøje selskabets aktiekapital med nom. kr. 50.000 ved udstedelse af 50.000 aktier til en minimumspris på kr. 50 pr. aktie á nom. kr. 1.
- 3.23 Udnyttelse af tegningsoptioner udstedt i henhold til pkt. 3.21 kan ske i en periode på 4 uger efter (i) en af selskabets aktionærer uafhængig køber erhverver mere end 90 % af selskabets aktier, (ii) en af selskabets aktionærer uafhængig køber erhverver selskabets økonomisk og indtjeningsmæssigt set væsentligste aktiver/aktiviteter.

Under henvisning til aktieselskabslovens § 32, stk. 1, nr. 4-6 og 9, jf. § 40 b, stk. 3, har bestyrelsen for selskabet besluttet, at følgende vilkår i øvrigt skal være gældende i forbindelse med udstedelse af tegningsoptionerne og senere tegning af nye aktier ved udnyttelse af udstedte tegningsoptioner:

**At** de nuværende aktionærer ikke skal have fortegningsret til tegningsoptionerne, idet disse alene udbydes til fordel for selskabets medarbejdere,

**at** de udstedte tegningsoptioner kan overdrages efter samme regler, som gælder for overdragelse af aktier i selskabet. Efter anmodning fra indehaverne af tegningsoptioner udsteder selskabets bestyrelse certifikater vedrørende indehaveren af tegningsoptioner ret til tegningsoptionerne. Certifikaterne er ikke-omsætningspapirer,

**at** bortkomne certifikater kan mortificeres uden dom efter de for ikke-omsætningspapirer til enhver tid gældende lovregler efter selskabets nærmere beslutning,

**at** der til nye aktier udstedt på grundlag af tegningsoptionerne ikke skal gælde fortegningsret for de eksisterende aktionærer,

**at** nye aktier udstedt på grundlag af tegningsoptionerne skal indbetales kontant ved tegning,

**at** nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne skal lyde på navn og noteres i selskabets aktiebog,

**at** nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne skal være omsætningspapirer,

**at** nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne kan overdrages efter samme regler, som i øvrigt gælder for overdragelse af aktier i selskabet,

**at** der for nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne ikke skal gælde indskrænkninger i fortegningsretten ved fremtidig kapitalforhøjelser,



at nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne giver ret til udbytte og andre rettigheder i selskabet i lighed med de allerede eksisterende aktier i selskabet fra tidspunktet for kapitalforhøjelsernes registrering i Erhvervs- og Selskabsstyrelsen,

at såfremt der forinden udnyttelse af tegningsoptionerne generelt i selskabet er gennemført ændringer i aktiernes rettigheder, skal nye aktier udstedt ved udnyttelse af tegningsoptionerne dog have samme rettigheder som selskabets øvrige aktier på tidspunktet for udnyttelsen,

at selskabet afholder omkostningerne i forbindelse med udstedelse af tegningsoptionerne og senere udnyttelse heraf,

at tegningsbeløbet skal indbetales samtidig med, at indehaveren af tegningsoptionerne giver skriftlig meddelelse til selskabet om, at tegningsoptionerne udnyttes,

at meddelelsen om tegningsoptionernes udnyttelse skal være selskabet i hænde senest ved udnyttelsesfristens udløb,

at hvis der inden udnyttelsen af tegningsoptionerne er gennemført kapitalnedsættelse til erhvervelse af alle aktier i selskabet, omfatter kapitalnedsættelsen også tegningsoptionerne,

at hvis selskabet inden udnyttelsen gennemfører kapitalforhøjelse ved fondsaktieemission, skal antallet af aktier, der kan tegnes i henhold til den udstedte tegningsoption ikke forhøjes,

at hvis selskabet inden udnyttelsen gennemfører kapitalnedsættelse til dækning af underskud, skal antallet af aktier, som kan tegnes for hver indehaver af tegningsoptioner reduceres, således at indehaveren af tegningsoptioner kan tegne samme forholdsmæssige andel nye aktier som før kapitalnedsættelsen til dækning af underskud,

at kapitalforhøjelser eller kapitalnedsættelser i øvrigt ikke påvirker vilkårene for udnyttelsen af tegningsoptionerne. Det samme gælder udstedelse af andre tegningsoptioner, konvertible gældsbreve eller lignende samt en eventuel fusion, spaltning, likvidation eller lignende af selskabet og

at hvis tegningsoptionerne ikke udnyttes indenfor udnyttelsestidsrummet, bortfalder disse uden særskilt vederlag eller anden kompensation.

- 3.24 De skattemæssige konsekvenser af tegning af tegningsoptionerne – herunder skattemæssige konsekvenser ved tegningsoptionernes udnyttelse – er selskabet uvedkommende.
- 3.25 Bestyrelsen gennemfører de til udnyttelsen af tegningsoptionerne hørende kapitalforhøjelser i overensstemmelse med bestemmelserne i aktieselskabslovens § 36.



## Generalforsamling

- 4.1 Selskabets generalforsamling afholdes i Københavns Kommune.
- 4.2 Den ordinære generalforsamling afholdes inden udgangen af maj måned i hvert kalenderår.
- 4.3 Generalforsamling indkaldes af bestyrelsen med højst 4 ugers varsel og mindst 14 dages varsel ved offentlig bekendtgørelse i et landsdækkende dagblad samt ved brev til de i selskabets aktiebog noterede aktionærer, som har fremsat anmodning herom.
- 4.4 Bestyrelsen kan, når den anser det for hensigtsmæssigt og teknisk forsvarligt, beslutte at tilbyde aktionærene at deltage elektronisk på generalforsamlinger, der i øvrigt gennemføres ved fysisk fremmøde. Aktionærene kan derved elektronisk deltage i, ytre sig samt stemme på generalforsamlingen.
- 4.5 Aktionærer, som ønsker at deltage elektronisk på en generalforsamling, skal forud for denne stille eventuelle spørgsmål til dagsordenen og andet materiale til brug for generalforsamlingen, således at spørgsmålene er selskabet i hænde senest 7 dage før generalforsamlingens afholdelse.
- 4.6 Selskabet og den enkelte aktionær kan indgå aftale om at kommunikere elektronisk ved e-mail eller via selskabets hjemmeside.
- 4.7 Ekstraordinær generalforsamling skal afholdes efter bestyrelsens, revisors eller en generalforsamlings beslutning eller efter skriftligt forlangende af en aktionær, der ejer mindst 10 % af aktiekapitalen, hvilket forlangende skal angive hensigten med en sådan generalforsamlings afholdelse. Den ekstraordinære generalforsamling skal indkaldes senest 14 dage efter, at forlangendet om dens afholdelse skriftligt er meddelt bestyrelsen.
- 4.8 Enhver aktionær har ret til at få et bestemt emne behandlet på den ordinære generalforsamling, såfremt aktionæren skriftligt fremsætter krav herom overfor bestyrelsen senest 2 måneder efter regnskabsårets afslutning.
- 4.9 Senest 8 dage før enhver generalforsamling fremlægges på selskabets kontor til eftersyn for aktionærene dagsorden og de fuldstændige forslag, der agtes fremsat på generalforsamlingen, samt for den ordinære generalforsamlings vedkommende tillige revideret årsrapport . Samtidig tilstilles dette materiale enhver aktionær, som har fremsat anmodning herom.
- 4.10 På den ordinære generalforsamling skal foretages:
1. Bestyrelsens beretning om selskabets virksomhed i det forløbne år.
  2. Forelæggelse af revideret årsrapport til godkendelse.
  3. Beslutning om anvendelse af overskud eller dækning af tab i henhold til godkendte årsrapport.
  4. Valg af bestyrelse.
  5. Valg af revisor.
  6. Eventuelle forslag fra bestyrelsen eller aktionærer.



- 4.11 På generalforsamlingen giver hvert aktiebeløb på kr. 1 én stemme.
- 4.12 Enhver aktionær, som ifølge selskabets aktiebog er noteret som aktionær eller som forud for indkaldelse til generalforsamlingen har anmeldt og dokumenteret sin erhvervelse, er berettiget til at deltage i møde og stemme på generalforsamlingen.
- 4.13 Stemmeret kan udøves i henhold til skriftlig fuldmagt, der kun kan meddeles gældende for én enkelt generalforsamling.
- 4.14 Bestyrelsen vælger en dirigent, der leder forhandlingerne og afgør alle spørgsmål vedrørende sagernes behandlingsmåde. De stemmeberettigede aktionærer kan forlange skriftlig afstemning om foreliggende forhandlingsemner.
- 4.15 Alle beslutninger på generalforsamlingen vedtages med simpelt stemmeflertal, medmindre aktieselskabsloven eller vedtægterne stiller skærpede krav.
- 4.16 Til beslutning om ændringer i selskabets vedtægter eller om og til opløsning af selskabet kræves dog, at forslaget vedtages med mindst 2/3 såvel af de afgivne stemmer som af den på generalforsamlingen repræsenterende stemmeberettigede aktiekapital, medmindre aktieselskabsloven stiller skærpede krav.
- 4.17 Over det på generalforsamlingen passerede indføres en kort beretning i den dertil af bestyrelsen autoriserede forhandlingsprotokol, der underskrives af dirigenten og bestyrelsens tilstedeværende medlemmer.

#### **Bestyrelsen, direktion og tegningsregel**

- 5.1 Bestyrelsen består af 3 til 7 medlemmer, der vælges af generalforsamlingen.
- 5.2 Bestyrelsen vælger selv sin formand ved simpelt stemmeflertal.
- 5.3 Bestyrelsesmedlemmer afgår hvert år ved den ordinære generalforsamling. Fratrædende medlemmer kan genvælges.
- 5.4 Bestyrelsen har den overordnede ledelse af alle selskabets anliggender.
- 5.5 Bestyrelsen er beslutningsdygtig, når formanden samt over halvdelen af bestyrelsesmedlemmerne er til stede. I tilfælde af stemmelighed gør formandens stemme udslaget.
- 5.6 Formanden indkalder til bestyrelsesmøde, når han skønner det påkrævet, eller når et bestyrelsesmedlem eller en direktør fremsætter krav herom.
- 5.7 Bestyrelsen fastlægger en forretningsorden for udførelsen af sit hverv.



- 5.8 Over forhandlingerne på bestyrelsesmøderne føres en protokol, der underskrives af samtlige bestyrelsesmedlemmer.
- 5.9 Bestyrelsens medlemmer oppebærer årligt et honorar, der fastsættes af generalforsamlingen i forbindelse med godkendelsen af den reviderede årsrapport.
- 5.10 Bestyrelsen ansætter 1 til 3 direktører i selskabet og fastsætter vilkårene for den eller disses stilling. Direktøren eller direktørerne kan tillige være medlemmer af bestyrelsen. En direktør kan ikke være formand for bestyrelsen.
- 5.11 Selskabet tegnes af den samlede bestyrelse i forening eller af 1 bestyrelsesmedlem i forening med 1 direktør. Bestyrelsen kan meddele prokura (enkel eller kollektiv).

#### **Regnskab og revision.**

- 6.1 Revision af selskabets regnskaber foretages af en på hvert års ordinære generalforsamling valgt statsautoriseret revisor. Genvalg kan finde sted.
- 6.2 Selskabets regnskabsår løber fra den 1. januar til den 31. december.
- 6.3 Selskabets årsrapport skal give et retvisende billede af virksomhedens og, hvis der er udarbejdet koncernregnskab, koncernens aktiver og passiver, finansielle stilling samt resultat.
- 6.4 Henstår der uafskrevet underskud fra tidligere år, skal overskud først anvendes til afskrivning af dette. Efter at henlæggelser har fundet sted, udredes tantieme til bestyrelse og direktion efter generalforsamlingens nærmere bestemmelse.
- 6.5 Restbeløbet anvendes efter generalforsamlingens bestemmelse til yderligere henlæggelse, overførsel til næste års regnskab eller inden for den gældende lovgivnings regler til udbytte til aktionærer.

-oo0oo-