





## Kort om Deadline Games

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

Medarbejderne er Deadline Games' vigtigste ressource, og rekrutteres fra hele verden. Selskabet havde ved udgan-gen af 2008 58 medarbejdere fordelt på 8 nationaliteter. I tillæg hertil beskæftiges et antal medarbejdere hos udvalg-te outsourcingpartnere. Deadline Games' internationale, innovative miljø er afgørende i den globale spilbranche.

Deadline Games' mål er at udvikle og producere underholdende højkvalitetsprodukter.. På længere sigt skal dette mål omsættes til positive finansielle resultater og et godt brancheomdømme, hvor virksomhedens spilprojekter leve-res til tiden, til prisen og i den forventede kvalitet, via opbygning af værdiskabende IP-rettigheder samt udvikling af førsteklases produkter med stort internationalt salgspotentiale.

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

### Indhold

Hovedpunkter.....	3
Hoved- og nøgletal.....	4
Ledelsens beretning.....	5
Risikoforhold .....	9
Deadline Games' strategi.....	12
Viden og kompetencer .....	13
Aktionærforhold.....	15
Corporate governance .....	17
Bestyrelse og ledelse .....	20
Regnskabsberetning .....	21
Ledelsens påtegning .....	23
Revisionens påtegning.....	24
Anvendt regnskabspraksis .....	25
Resultatopgørelse .....	27
Balance .....	28
Egenkapitalopgørelse .....	30
Pengestrømsopgørelse.....	31
Noter .....	32



## Hovedpunkter

- Deadline Games indgik ultimo 2007 en aftale med Warner Bros. Interactive Entertainment om produktion og udvikling af den licensproducerede spilproduktion "Watchmen: The End is Nigh". Produktionen består af et digitalt udgivet, episodisk opdelt spil, der bygger på filmen "Watchmen". Spillet er udgivet i marts 2009 på PlayStation 3, Xbox 360 og PC.
- Spillet "Watchmen: The End is Nigh" distribueres digitalt og er med sin AAA-kvalitet og lancering som downloadable en milepæl i spil-distributionens udvikling
- Deadline Games fortsatte gennem hele 2008 kommercielle drøftelser med spilforlag og finansielle samarbejdspartnere vedrørende udgivelse af det egenudviklede spilkoncept "Faith and a 45".
- Det andet egenudviklede spilkoncept "Escobar", til Xbox 360 og PlayStation 3, med Nordamerika og Europa som hovedmarkeder, er sat i bero, da det ikke har været muligt for filmproducenten at fastlægge udgivelsesplanerne for den underliggende film i 2009.
- Investering i Deadline Games' egen engine "Kappow Multi" er reduceret i forhold til tidligere år, da udviklingen er nået til et niveau, hvor det teknologiske grundlag for at producere spil til de nye konsoller er til stede, uden at der kræves større investering per spil.
- På grund af mindre produktionsomfang end forventet har selskabet måttet afskedige 18 medarbejdere i løbet af 2008. I forbindelse hermed er selskabets struktur reorganiseret; et helt ledelseslag er skåret fra og de operative mellemledere refererer nu direkte til den administrerende direktør.
- Udeståendet med EIDOS vedrørende spil baseret på kendte tegneseriefigurer fra filmstudiet Hanna-Barbera er fortsat genstand for drøftelser mellem parterne.
- Årets resultat før skat blev på minus 20,9 mio. kr. Resultatet er påvirket med ekstraordinære nedskrivninger af immaterielle anlægsaktiver på 15,8 mio. kr. Resultatet før disse ekstraordinære nedskrivninger er minus 5,1 mio.kr. i forhold til den senest udmeldte forventning på minus 7 mio.kr. Egenkapitalen udgjorde 22,1 mio. kr. ved årets udgang.
- Pengestrømme fra driften balancerer i 2008, hvilket er en væsentlig forbedring i forhold til 2006 og 2007.
- EBITDA for året er 75 t.kr. og dermed positiv for første gang siden 2005.
- I 2009 forventes et nul-resultat for EBITDA, baseret på aktuelle spil i produktion samt på pipelinen af egenudviklede projekter og produktion for fremmed regning.
- Såfremt der ikke bliver indgået nogen produktions- og finansieringsaftaler i foråret 2009 vil ledelsen revurdere selskabets fremtid herunder relevante muligheder for frasalg, partnerskaber, kapitaltilførsel, yderligere omkostningsreduktioner m.v. Alternativt vil ledelsen træffe beslutning omkring nødvendighed og konsekvenser ved en ikke solvent afvikling af selskabet.



## Hoved- og nøgletal

DKK '000	2004	2005	2006	2007	2008
<b>Resultatopgørelse</b>					
Nettoomsætning	19.665	30.738	18.150	25.629	44.380
EBITDA	(3.006)	2.793	(9.732)	(12.473)	75
Resultat af primær drift	(4.830)	932	(11.563)	(15.266)	(20.772)
Finansielle poster, netto	(354)	(215)	(17)	(221)	(144)
Resultat før skat	(5.184)	717	(11.580)	(15.487)	(20.916)
Årets resultat	(3.643)	320	(8.354)	(12.218)	(27.871)
<b>Balance</b>					
Balancesum	8.083	30.226	25.773	56.093	32.684
Egenkapital	1.435	24.612	17.375	49.937	22.066
<b>Pengestrømme</b>					
Driftsaktivitet	(710)	2.547	(7.947)	(17.168)	339
Investeringsaktivitet	(661)	(4.404)	(13.494)	(21.121)	(-7.304)
Finansieringsaktivitet	848	19.685	4.074	41.858	3.960
<b>Medarbejdere</b>					
Gennemsnitligt antal medarbejdere	44	49	59	69	70
<b>Nøgletal *)</b>					
Egenkapitalandel, %	17,8	81,4	67,4	89,0	67,5
Forrentning af egenkapital, %	(111,9)	2,5	(39,8)	(36,3)	(55,8)
Antal aktier, ultimo	930.995	930.995	957.495	1.420.216	1.420.216
Resultat pr. aktie, kr.	(4,9)	0,4	(8,8)	(8,6)	(19,6)
Resultat pr. aktie (fuldt udvandet), kr.	(4,9)	0,4	(8,8)	(8,4)	(17,5)
Indre værdi pr. aktie, kr.	1,9	26,4	18,1	35,2	15,5

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



## Ledelsens beretning

Deadline Games har i de seneste år styrket sin position inden for spilbranchen og er godt positioneret til at få andel i den forventede vækst inden for denne branche. Med henblik på at styrke selskabets position yderligere, og dermed skabe mulighed for øget vækst og værdiskabelse, blev der i 2006 truffet beslutning om at udvide antallet af spilprojekter og samtidig anvende mere selvfinansiering frem for den traditionelle finansierings- og udviklingsform i branchen. Ifølge den traditionelle form finansierer spilforlagene en stor del af udviklingen mod til gengæld at besidde de immaterielle rettigheder til spilkoncepterne. Denne model har Deadline Games søgt erstattet med en model, hvor selskabet egenfinansierer en større del af udviklingen mod til gengæld at have mulighed for at fastholde de immaterielle rettigheder til spillene. Modellen giver mulighed for en større fremtidig indtjening, men medfører samtidig et større kapitalbehov. Deadline Games vil fortsat arbejde med sidstnævnte model for øje, men på grund af de ugunstige markedsforhold forårsaget af den økonomiske nedgang i 2008, har selskabet øget fokus på den licensbaserede produktion for at sikre nødvendig omsætning og likviditet.

Udviklingen af den licensbaserede spilproduktion "Watchmen: The End is Nigh", som består af et digitalt udgivet, episodisk opdelt spil, der bygger på filmen "Watchmen", er forløbet planmæssigt gennem hele 2008. "Watchmen" filmen instrueres af stjerneinstruktøren Zack Snyder, som også instruerede blockbuster-filmene "300" i 2006. I første omgang opdeles produktionen i to episoder, hvor den første er udkommet omkring verdenspremieren på "Watchmen" filmen i marts 2009, mens anden episode forventes at udkomme simultant med at filmen udkommer på DVD senere i 2009. Spillet udkommer til verdens førende spilkonsoller, Sonys PlayStation 3, Microsofts Xbox 360 og PC.

Den digitale distributionsform med episodiske udgivelser, som bruges til udgivelsen af "Watchmen: The End is Nigh" er unik og banebrydende. Perspektiverne ved digitalt distribuerede spil åbner muligheder for spiludviklere og for rettighedsindehavere som Warner Bros. Spillene sælges og distribueres online direkte til forbrugerne, både til de nyeste spilkonsoller og til PC, og dermed skæres detailavancen og væsentlige dele

af den nuværende omkostningsstruktur til fysisk produktion og distribution væk. At et triple A spil lanceres som downloadable anses for at være en milepæl i brugen af digital distribution.

Gennem arbejdet med "Watchmen: The End is Nigh" har selskabet gennemgået en meget succesfuld udviklingsproces, hvor produktionsholdet har evnet at bevise deres produktionsmæssige og teknologiske kundskaber. Desuden har denne erfaring givet anledning til øget anseelse i branchen, som følgelig har tiltrukket interesse fra flere forlag i forhold til produktion af licensbaserede produkter.

I 2008 har Deadline Games' egenudviklede produktionsteknologi "Kapow Multi" været benyttet til at producere og levere "Watchmen: The End is Nigh" spillet. Demoer produceret i denne teknologi overbeviste Warner Brothers om Deadline Games' evne til at løfte høj-profil titlen "Watchmen: The End is Nigh", og undervejs i forløbet har "Kapow Multi" produktionsteknologien været medvirkende til at sikre Deadline Games' konsekvente overholdelse af en stram produktionsplan, samt en kvalitet udover det forventede.

På trods af at Deadline Games i 2008 i driftsmæssig henseende præsterede et nogenlunde resultat, måtte selskabet undervejs skille sig af med en række aktiver, da satsningen på egen IP ikke slog igennem dette år.

De løbende kommercielle drøftelser med potentielle spilforlag vedrørende det egenudviklede og selvfinansierede spil, "Faith and a 45" som udvikles til Xbox 360, PlayStation 3 og PC, pågår fortsat. Dog gør den nuværende markedssituation det vanskeligt at afsætte originale IP'er. Spillets hovedmarkeder forventes at være Nordamerika og Europa.

Det andet egenudviklede spilkoncept "Escobar", til Xbox 360 og PlayStation 3, med Nordamerika og Europa som hovedmarkeder, er sat i bero, da det ikke har været muligt for filmproducenten at fastlægge udgivelsesplanerne for den underliggende film i 2009. Derfor har Deadline besluttet ikke at forny retten til at udgive Escobar-spillet baseret på de rettigheder, som filmen bygger på. Udviklingen på spillet er ikke forgæves, idet det stadig kan bruges i andre sammenhænge eller udgives som fritstående produkt. Hvis filmen



genoptages kan samarbejdet med filmproducenten igen tages op.

Da markedet for at afsætte originale IP'er er blevet mere og mere ugunstigt i takt med at den økonomiske tilbagegang har grebet om sig, har selskabet valgt at afskrive den resterende balanceførte saldo på "Escobar" samt en væsentlig andel af investeringen i "Faith and a 45".

På grund af det øgede fokus på licensbaseret produktion anvendes advisory boardet for øjeblikket ikke aktivt. Men de vil være klar til at evaluere og bidrage med konstruktiv vejledning, så snart en aftale, der involverer egen IP, igen kommer på tale.

Idet hovedparten af Deadline Games' kundegrundlag (spilforlagene) er baseret i USA, har den svagere amerikanske dollar i 2008 gjort det vanskeligt for selskabet at være konkurrencedygtige på pris. Af samme grund har det været svært at skabe en positiv indtjeningsmargin på den indgåede kontrakt med Warner Bros. Deadline Games har derfor haft kontinuerligt fokus på omkostningsreduktioner samt at opbygge processer til outsourcing af produktion af selskabets kerneprodukter og således gøre outsourcing til en integreret del af produktionen.

Deadline Games indgik i august måned 2007 en aftale med spiludgiveren EIDOS om udvikling af ti computerspil. Kontrakten er efterfølgende annulleret som følge af uoverensstemmelser, og Deadline Games' udestående er forsat genstand for drøftelser mellem parterne.

Deadline Games har fortsat et positivt samarbejde med middleware-leverandørerne Autodesk, om at anvende deres software "Kynapse" til opbygning af avanceret kunstig intelligens, og Nvidia "PhysX" til opbygning af avanceret fysiksimulering i Deadline Games' spil.

### Markedsforhold

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

november 2006 i USA og Japan samt Europa i marts 2007 blev markedet dog væsentligt styrket. I 2008 har PlayStation 3 ikke solgt så meget som forventet, idet den stærke japanske yen svækkede eksport fra Japan. Den relativt høje pris, i forhold til de konkurrerende konsoller, har også haft negativ indflydelse på salgstillene, og dermed kraftigt reduceret det potentielle kundegrundlag for selskabets produkter.

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

Deadline Games har opnået sit mål om at lancere spil til de nye konsoller omkring årsskiftet 2008/2009 ved udgivelsen af "Watchmen: The End is Nigh" til Xbox360 og PlayStation 3. Der er på nuværende tidspunkt solgt mere end 94 mio. nye konsoller, og derfor er der et stort markedspotentiale for attraktive spil.

Det har vist sig at være sværere end forventet at lancere nye produkter til Wii konsollen, idet antallet af spil per solgt Wii konsol er væsentlig lavere end for de øvrige konsoller. Årsagen vurderes at være at Wii konsollen i høj grad henvender sig til et nyt og mindre spilkonsumerende publikum, som køber få spil og ofte holder sig til Nintendo's egne kerneprodukter udviklet til konsollen. Deadline Games har de teknologiske forudsætninger til at udvikle produkter til Wii, men vil fortsat koncentrere sig om de øvrige konsoller, indtil et forlag ønsker at investere i udviklingen af en Wii version af et produkt.

Konkurrencen omkring produktion af spilkoncepter til håndholdte konsoller, såsom Nintendo DS og PlayStation Portable, er blevet hårdere, idet en stor del af udviklingen er flyttet til udviklingslandene, hvor produktionsomkostningerne er væsentlig lavere end i Nordeuropa. Deadline anser det derfor ikke et fokusområde fremover.

### Nye spilkoncepter

#### Øvrige projekter

Selskabet er kontinuerligt i dialog med de førende spilforlag på verdensmarkedet, med henblik på indgå-



else af licens-, udviklings- og produktionsaftaler. Selskabets igangværende Warner Bros.' produktion er også løbende blevet udvidet i omfang og størrelse, og det understreger den generelt store interesse for Deadline Games' kompetencer og produktionskvalitet.

### Udvikling af den teknologiske platform

I 2008 har Deadline Games' egen udviklede produktionsteknologi "Kapow Multi" været benyttet til at producere og levere "Watchmen: The End is Nigh" spillet på PlayStation 3, Xbox360 og PC. Demoer produceret i denne teknologi overbeviste Warner Brothers om Deadline Games' evne til at løfte høj-profil titlen "Watchmen: The End is Nigh", og undervejs i forløbet har "Kapow Multi" produktionsteknologien været medvirkende til at sikre Deadline Games' konsekvente overholdelse af en stram produktionsplan, samt en kvalitet udover det forventede. "Kapow Multi" har som en del af "Watchmen"-projektet været igennem en software kvalitetscertificeringsproces hos både Microsoft og Sony, og blev officielt godkendt til lancering af spil på både Xbox360 og PlayStation 3.

Deadline Games har siden virksomhedens etablering udviklet denne teknologi-plattform, og det er hensigten, at også Deadline Games' fremtidige produktioner skal baseres på denne. Der pågår en kontinuerlig investering i udvikling og tilpasning af teknologien, og både denne videreudvikling samt anvendelsen af teknologien på "Watchmen"-produktionen er væsentlige parametre i Deadline Games' løbende salgsaktiviteter.

"Kapow Multi" er et allround redskab til at designe og konstruere spil og skal kun justeres i begrænset omfang for at fungere i forbindelse med flere spilkoncepter inden for en generation af spilkonsoller. "Kapow Multi" er en særdeles brugervenlig teknologi set i relation til fleksibilitet, understøttende features og evnen til at tilpasse sig nye platforme, og for medarbejderne medfører "Kapow Multi Engine", at der opnås hurtige, visuelle resultater af deres arbejde.

"Kapow Multi" er et integreret udviklingsmiljø, hvilket betyder, at "Kapow Multi" tillader spillets scener at blive designet, konstrueret og testet uden at skifte værktøj og uden forsinkelse mellem de enkelte faser. "Kapow Multi" giver udviklingsholdet muligheden for kontinuerligt at se hvorledes spillet vil tage sig for spillet, da alt præsenteres for udviklingsholdet, som det

vil se ud i det endelige spil. Det giver udviklingsholdet et højt produktivitetsniveau, som resulterer i effektive og hurtige udviklingsfaser. Det er Deadline Games' vurdering, at selskabet med videreudviklingen af "Kapow Multi" fortsat vil have et teknologisk stærkt værktøj, der gør det muligt at konkurrere på verdensmarkedet for produktion af top-tier titler.

### Forslag til generalforsamlingen

Bestyrelsen indstiller til generalforsamlingen, at der for regnskabsåret 2008 ikke udbetales udbytte.

Samtlige bestyrelsesmedlemmer, Carsten Lønfeldt, Hans Zabell Abildstrøm og Christian Jørgensen er på valg og stiller op til genvalg til bestyrelsen.

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

### Begivenheder efter regnskabsårets udgang

"Watchmen: The End is Nigh" blev lanceret til online distribution via PlayStation Network, Xbox Live Arcade og Steam til PC den 4. marts 2009. Spillet bygger på filmen "Watchmen", der havde premiere i USA to dage senere. Ved at åbne i 3611 biografteater samtidig slog filmen allerede på premiereaftenen verdensrekord, da ingen anden film premiere har været på plakaten i så mange biografteater samtidig. Både filmen såvel som spillet har været længe ventet af en stor fanskare og har opnået udbredt omtale i mange medier. I ugen efter spillets udgivelse lå det nummer 1 på salgs top-10 over downloadable arkadespil.

I forbindelse med selskabets tidligere omtalte omstrukturering herunder Simon Andreasens fratrædelse som kreativ direktør, har Deadline Games A/S, sammen med Gamle Hest Holding ApS, som ejes af Simon Andreasen, etableret datterselskabet Constant Entertainment ApS. Selskabets formål er fælles udvikling af et nyt produktområde. Constant Entertainment vil fokusere på udvikling af online underholdning inklusive casual edutainment og advertainment spil. Det nye selskab retter sig blandt andet mod nye målgrupper, samt markedet for delvist reklamefinansierede spil. Deadline Games ejer 50 % af det nyetablerede selskab og Gamle Hest Holding ApS ejer de resterende 50 % og er i forvejen aktionær i Deadline Games. Datterselskabet har overtaget rettighederne til GoTravel som det første produkt, idet selskabet har vurderet



at produktet er mere velegnet til lancering som online produkt end som konsol produkt, og falder derfor udenfor Deadline Games' kernekompetenceområde.

### Forventninger til fremtiden

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

En af selskabets fremtidige udfordringer er at finde den rigtige sammensætning af koncept- og produktionsporteføljen, herunder vægtningen af forholdet mellem egenudviklede koncepter og licensbaserede produkter. Grundet den globale økonomiske tilbagegang har ledelsen i 2008 valgt at fokusere på produktion baseret på licensaftaler.

På tidspunktet for aflæggelsen af årsrapporten pågår der forhandlinger med flere spilforlag om indgåelse af produktionsaftaler på nye koncepter samt licenstitler, men det er endnu uvist, hvornår disse forhandlinger afsluttes og produktionsstart fastlægges.

Ledelsen arbejder på konkrete projekter som skal føre frem til aftaler om udvikling af nye spil i 2009. Disse forventes at være baseret på fremmedudviklede originale spil-koncepter eller licensaftaler, hvor der indgås en aftale med et spilforlag om at udvikle et spil til rettigheder, der er ejet af spilforlaget eller tredjepart.

Det er vitalt for selskabets fortsatte drift, at det i den nærmeste fremtid lykkes at indgå en eller flere finansieringsaftaler. Da udviklingstiden for spilprojekter til de nyeste konsoller typisk ligger på 12-24 måneder, vil 2009 primært blive et produktionsår for Deadline Games, og det forventes ikke, at der vil blive lanceret flere nye spil på markedet efter udgivelsen af "Watchmen: The End is Nigh". I stedet vil man arbejde videre med eksisterende og nye spilprojekter til markeds lancering i 2010 og 2011.

Selskabets ledelse vil vurdere hvert enkelt spilprojekt ud fra en kommerciel vurdering, der tager hensyn til

både kortsigtede og langsigtede mål, værdiforøgelse samt finansieringsbehov.

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

Såfremt det lykkes at indgå finansieringsaftaler omkring udvikling af nye spil, forventes et nul-resultat for EBITDA i 2009.

Såfremt der ikke bliver indgået nogen produktions- og finansieringsaftaler indenfor kort tid, vil ledelsen re-vurdere selskabets fremtid herunder relevante muligheder for frasalg, partnerskaber, kapitaltilførsel, yderligere omkostningsreduktioner m.v. Alternativt vil ledelsen træffe beslutning omkring nødvendighed og konsekvenser ved en ikke solvent afvikling af selskabet.

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

### Udtalelser om fremtidige forhold

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

## Risikoforhold

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





## Projektfinansiering

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

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

### *Traditionel finansieringsmodel*

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

### *Finansiering med færdiggørelsesgaranti*

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

## Teknologi-plattform

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

## Rekruttering af medarbejdere

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

## Markedsføring af computer- og videospil

### *Markedsføring og regulering*

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

### *Omdømme*

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

### *Lancering af spil*

Såfremt spilforlaget lancerer et spil på et uheldigt tidspunkt, f.eks. i relation til andre udgivelser fra andre forlag, kan det medføre reduceret salg og manglende indtægter. Tilsvarende kan der opstå udsving i efterspørgslen på markedet, hvilket kan medføre, at selskabets spil lanceres på et tidspunkt med svigtende efterspørgsel og dermed genererer et lave-



re antal solgte spil end forventet. Endvidere kan spilforlaget som følge af mangel på likviditet være ude af stand til at opfylde kontrakten med Deadline Games.

#### **Andre aktører i branchen**

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

#### **Generelle juridiske forhold**

##### *Lovvalg ved indgåelse af nye aftaler*

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

##### *Utilsigtede handlinger*

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

##### *Ejendomsrettigheder*

Der er en risiko for, at det ikke lykkedes Deadline Games at beskytte ejendomsrettigheder, at der kan opstå konflikter vedrørende rettigheder til andre af

konkurrenternes spilkoncepter ligesom, der kan forekomme sagsanlæg fra konkurrenter med heraf følgende risiko for udbetalinger af erstatninger og udgifter til at opnå licens til aktiviteter. Endvidere kan selskabet blive pålagt erstatningsansvar fra tabte retssager. Denne risiko modvirkes ved at anvende juridiske rådgivere og tegne relevante forsikringer.

#### **Finansielle risici**

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

##### *Valutakursrisiko*

Deadline Games afholder primært sine omkostninger i DKK, mens indtægter typisk er i EUR og USD. Da DKK kursen er fastlåst overfor EUR, så kun små valutakursudsving er mulige, er risiciene forbundet med handel i EUR begrænset. Derimod er der traditionelt forholdsvist store udsving i USD/EUR- og USD/DKK-kurserne. Selskabet har i 2008 periodisk benyttet terminssikring af tilgodehavender i USD og vil overveje at fortsætte denne praksis i 2009, såfremt der indgås fremtidige kontrakter med afregning i USD eller andre volatile valutaer.

##### *Likviditetsrisiko*

Det er Deadline Games' politik vedvarende at sikre tilstedeværelsen af et tilstrækkeligt finansielt beredskab. De likvide beholdninger udgjorde ultimo 2008 1,1 mio. kr.

For at sikre tilstrækkelig likviditet til at gennemføre Deadline Games' strategi er det nødvendigt at indgå finansieringsaftaler for yderligere spil i 2009.

Ledelsen arbejder på at opnå et positivt udfald af igangværende forhandlinger om nye opgaver og produktioner, med henblik på at sikre den fremtidige drift. Det er afgørende for selskabet, at disse bestræbelser på at skaffe nye opgaver indenfor kort tid vil bære frugt.

##### *Kreditrisiko*

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



### *Debitorrisiko*

Den største del af Deadline Games' salg sker til kunder, med hvem selskabet har haft et flerårigt samarbejde. Selskabet har faste betalingsbetingelser og en praksis for, hvordan der følges op på overskridelse af disse. I forbindelse med salg til nye kunder stilles der som oftest krav om forudbetaling. Selskabets hidtidige praksis for håndtering af debitorer har vist sig særdeles effektiv, og der har over en årrække kun været tale om begrænsede tab på debitorer.

### **Miljøforhold**

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

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



## Deadline Games' strategi

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

Samtidig er det målet at minimere risikoen fra selskabets primære aktivitet ved at gennemføre flere sideløbende spiludviklingsprojekter. I 2009 er det hensigten at igangsætte endnu et spilprojekt, således at der er to sideløbende produktioner. Det forventes, at hvert hold i fremtiden har mellem 20 og 50 medarbejdere, alt efter hvilke platforme, der udvikles til. Det enkelte team skal opbygges omkring en kerne af erfarne medarbejdere, der rekrutteres nationalt og internationalt med henblik på at skabe unikke spilkoncepter. Desuden vil graden af outsourcing søges øget.

Dette er fortsat selskabets langsigtede strategi, men på den kortere bane vil fokus være rettet mod den licensbaserede produktion for at sikre omsætning og likviditet i de nuværende ugunstige markedsforhold.

Idet Deadline Games i 2008 har beskæftiget sig med et enkelt spiludviklingsprojekt har det været nødvendigt at tilpasse organisationen herefter. Selskabets struktur er ændret således at et ledelsesslag er skåret fra og de operative ledere refererer direkte til den administrerende direktør. Desuden er antallet af administrative medarbejdere halveret.

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

For at nå disse mål kræves en stærk teknologisk platform og fagligt højt kvalificerede medarbejdere samt en erfaren og kompetent ledelse med et indgående

kendskab til blandt andet fokusmarkederne og branchen som helhed.

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

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

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



## Viden og kompetencer

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

Deadline Games har siden virksomhedens etablering arbejdet med at opbygge konkurrencedygtige kompetencer i den internationale spilbranche. Disse omfatter blandt andet tilstedeværelsen af en stærk teknisk platform, grafisk viden, evnen til innovation og konceptudvikling, effektiv projektstyring af komplekse processer, kommerciel forståelse samt evnen til at vurdere, hvad der er underholdende og fængende. Den egenudviklede "Kapow Multi Engine"-teknologi og den fortløbende udvikling af denne platform har spillet og vil også fremover spille en væsentlig rolle, hvad angår muligheden for at være en innovativ virksomhed.

Deadline Games' vigtigste ressource er virksomhedens medarbejdere. Deadline Games havde ved udgangen af 2008 58 medarbejdere af 8 forskellige nationaliteter. Der rekrutteres medarbejdere fra hele verden for at sikre et internationalt miljø og kompensere for det begrænsede udbud af arbejdskraft i Danmark og det øvrige Norden. Hovedparten af medarbejderne er højtuddannede inden for datalogi, multimedie og design, computer science, arkitektur og ingeniørfaget.

For at bidrage til den generelle videreudvikling af den danske spilbranche samt for at medvirke til at etablere et godt rekrutteringsgrundlag er Deadline Games en synlig og drivende kraft i forbindelse med oprettelse og udvikling af uddannelser i Danmark målrettet mod branchens behov. Administrerende direktør Chris Mottes er medlem af bestyrelsen for Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning, som han også er en af de drivende kræfter bag oprettelsen af. Akademiet er et samarbejde mellem en række ud-

dannelses-institutioner, hvor Deadline Games' medarbejdere ofte fungerer som undervisere.

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

### Deadline Games' værdier

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

#### Kreativitet

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

#### Tolerance

Deadline Games ønsker at være en internationalt funderet organisation, som rekrutterer medarbejdere og ledere internationalt, og som genererer indtægter fra det globale marked. Deadline Games organisation skal give plads til kulturelle forskelligheder samt sikre en afvejet balance mellem de ansattes arbejde og fritid.

#### Udvikling

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



### Kommunikation

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



## Aktionærforhold

### Aktieinformation

Aktiekapitalen i Deadline Games bestod ultimo 2008 af 1.420.216 aktier a 1 kr. og udgjorde nominelt 1.420.216 kr.

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

Deadline Games aktien lå på kurs 1,4 ultimo 2008 mod primo 2008 på 47 – et fald på 97 %.

Kursudviklingen i løbet af regnskabsåret medførte, at Deadline Games markedsværdi faldt fra 67 mio. kr. primo 2008 til 2 mio. kr. ultimo 2008.

Der blev i 2008 omsat 791.251 aktier over First North svarende til ca. 56 % af det samlede antal aktier ved regnskabsårets begyndelse.

### Ejerforhold

Deadline Games havde ultimo 2008 ca. 500 navne-noterede aktionærer, som tilsammen ejede omkring 90 % af den samlede aktiekapital. Følgende aktionærer har over for Deadline Games oplyst at eje mere end 5 % af selskabets aktiekapital:

Gamle Hest Holding ApS            14,2 %  
Hf. Frederikshøj 193  
2450 København SV

Dana Rhaetia Holding ApS        14,2 %  
Amerikavej 12, 1.tv.  
1756 København V

Ved udgangen af 2008 var bestyrelsens og direktionens direkte og indirekte besiddelser af Deadline Games-aktier på 208.684 aktier.

Deadline Games ejede ved udgangen af 2008 ingen egne aktier.

### Incitamentsordninger

Det er en del af Deadline Games' strategi at etablere incitamentsordninger, der understøtter værdiskabelsen for selskabets aktionærer. Deadline Games' incitamentsordninger omfatter p.t. alene warrantstildelinger. Ultimo 2008 er ingen udestående warrants.

### Investor Relations

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

Hjemmesiden [www.deadlinegames.com](http://www.deadlinegames.com) er interessenternes primære informationskilde, og den opdateres løbende med ny og relevant information om Deadline Games' resultater, aktiviteter og strategi. På hjemmesiden findes også en særskilt sektion til brug for generalforsamlingen i 2009, hvor der er mulighed for at tilmelde sig generalforsamlingen, samt at se og downloade årsrapporten 2008 fra mandag den 23. marts 2009. Endvidere forefindes vedtægterne og indkaldelsen på siden. Aktionærer, analytikere, investorer, børsmæglersekskaber samt andre interesserede, der har spørgsmål vedrørende Deadline Games, bedes henvende sig til:

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

#### Kontaktpersoner:

Adm. direktør Chris Mottes  
Telefon: +45 33 13 12 75  
E-mail: [ir@deadlinegames.com](mailto:ir@deadlinegames.com)

### Udbytte



Udbytte vedtages af den ordinære generalforsamling. Bestyrelsen indstiller, at der ikke betales udbytte for 2008.

#### **Generalforsamling**

Selskabets ordinære generalforsamling afholdes 24. april 2009 kl. 10.00 på selskabets adresse.

#### **Finanskalender**

23. marts 2009	Offentliggørelse af årsrapport 2008
24. april 2009	Ordinær generalforsamling
25. maj 2009	Periodemeddelelse for 1. kvartal 2009
21. august 2009	Periodemeddelelse for 2. kvartal 2009
23. november 2009	Periodemeddelelse for 3. kvartal 2009

#### **Meddelelser i 2008**

8. januar 2008	Deadline Games A/S indgår aftale om udvikling af nyt spil med Warner Bros. Interactive Entertainment
18.marts 2008	Indberetning i henhold til Værdipapirhandelsloven § 29
10.april 2008	Indkaldelse til ordinær generalforsamling
28. april 2008	Generalforsamlingsprotokollat
8. maj 2008	Indkaldelse til ekstraordinær generalforsamling
22. maj 2008	Periodemeddelelse for 1. kvartal 2008
27. maj 2008	Referat af ekstraordinær generalforsamling
25. juli 2008	Deadline Games A/S udvikler og producerer Watchmen-spil
19.august 2008	Periodeoplysning for 2. kvartal 2008
5. september 2008	Indkaldelse til ekstraordinær generalforsamling
23. september 2008	Forløb af ekstraordinær generalforsamling
24. september 2008	Indkaldelse til ekstraordinær generalforsamling
10. oktober 2008	Forløb af ekstraordinær generalforsamling
10. oktober 2008	Indberetning i henhold til Værdipapirhandelsloven § 29.
3.november 2008	Periodemeddelelse for 2. kvartal 2008 - opdateret
7. november 2008	Indberetning i henhold til Værdipapirhandelsloven § 29
18.november 2008	Finanskalender for regnskabsåret 2009
18. november 2008	Periodeoplysning for 3. Kvartal 2008
19. november	Indberetning i henhold til Værdipapirhandelsloven § 29
17. december 2008	Indberetning i henhold til Værdipapirhandelsloven § 29





## Corporate governance

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

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

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

### Samspil mellem aktionærer og andre interessenter

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

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

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

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

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

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

### Bestyrelsens arbejde

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

Der holdes normalt mellem fire og seks bestyrelsesmøder om året, og bestyrelsen mødes derudover efter behov. I 2008 blev der afholdt ti bestyrelsesmøder. Der er udarbejdet en fast plan for mødernes indhold – herunder planlægges der én gang om året afholdt et strategiseminar.

Der er ikke hidtil fundet behov for at etablere bestyrelsesudvalg.

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



ning på udviklingen og styringen af de væsentligste aktiviteter.

### **Bestyrelsens sammensætning**

Bestyrelsen består i henhold til selskabets vedtægter af mellem tre og syv medlemmer valgt af generalforsamlingen. Der er p.t. tre generalforsamlingsvalgte bestyrelsesmedlemmer. Disse vælges for et år ad gangen, og der er ikke fastsat en aldersgrænse for bestyrelsesmedlemmer. Der er ikke hidtil fundet behov for at fastsætte en sådan grænse, da bestyrelsesformanden løbende vurderer de enkelte bestyrelsesmedlemmers kompetencer. Oplysninger om de enkelte bestyrelsesmedlemmer findes på side 20 i nærværende årsrapport.

### **Direktion**

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

Udover Deadline Games direktion, som består af én person, har selskabet en ledergruppe, der omfatter, IT- og sikkerhedschefen, økonomichefen, HR-konsulenten samt to operationelle ledere: en Game Director og en Producer.

### **Evaluering af bestyrelse og direktion**

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

Den første formaliserede evaluering af bestyrelsens og direktionens arbejde forventes at finde sted i 2009.

### **Vederlag til bestyrelse og direktion**

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

Medlemmerne af bestyrelsen modtager et fast årligt vederlag, og det samlede vederlag til bestyrelsen godkendes af generalforsamlingen i forbindelse med godkendelsen af årsrapporten. Vederlaget udgjorde i 2008 300.000 kr., heraf 150.000 kr. til formanden.

Aflønningen af direktionen, der p.t. består af den administrerende direktør, fastlægges af bestyrelsen. I 2008 udgjorde vederlaget til direktionen 1.310.351 kr. og omfattede en fast løn inklusive visse goder. Direktionens ansættelsesforhold, herunder aflønning og fratrædelsesvilkår, vurderes at være i overensstemmelse med sædvanlig standard for en stilling af denne karakter og medfører ikke særlige forpligtelser for selskabet.

### **Risikostyring**

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

### **Revision**

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

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

I forbindelse med revisionen af årsrapporten revideres regnskabspraksis på de væsentligste områder, 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 og ledelse

### Bestyrelse

**Carsten Lønfeldt** (formand), 1947  
Medlem og formand for bestyrelsen siden 2007.

*Formand for bestyrelsen for:* BioPorto A/S, Gypsum Recycling International A/S, Deadline Games A/S

*Medlem af bestyrelsen for:* Polaris Management A/S, ALK-Abelló A/S, Dameca A/S, ByrumLabflex A/S, ATP Invest, Nykredit Invest, Investeringsforeningen Investin, Fonden Dansk Standard

**Hans Zabell Abildstrøm**, 1962  
Medlem af bestyrelsen siden 2002.  
Advokat og partner i Advokataktieselskabet Horten.

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

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

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

**Christian Jørgensen**, 1959  
Medlem af bestyrelsen siden 2007.  
General Manager, Western Europe, Baxter Healthcare SA.

### Direktion

**Christian Linnemann Mottes**, 1967  
Administrerende direktør. Ansat siden 1996.

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

### Ledelse

**Christian Pedersen-Bjergaard**, 1970  
CFO. Ansat siden september 2008

**Jonas Chonovitsch**, 1972  
IT-, QA- og sikkerhedschef. Ansat siden 1997

**Søren Lund**, 1970  
Game Director. Ansat siden oktober 2003

**Toke Falk Sabroe**, 1974  
Technical Producer. Ansat siden januar 2006

**Christina Vitale**, 1976  
Human Resource konsulent. Ansat siden september 2007



# Regnskabsberetning

## Resultatopgørelsen

### Nettoomsætning

Deadline Games havde i 2008 en nettoomsætning på 44,4 mio. kr., primært hidrørende fra produktionen af spillet "Watchmen: The End is Nigh" omfattet af kontrakten med Warner Bros. Omsætningen i 2007 var på 25,6 mio. kr. Årsagen til den stigende omsætning er, at Deadline Games i 2008 fortrinsvis har fokuseret på licensproduktion frem for egenudvikling af næste-generationens spilkoncepter.

### EBITDA

Resultatet før renter, skat, af- og nedskrivninger udgør 75 t.kr. og er dermed betydeligt forbedret i forhold til de to foregående år. I 2007 udgjorde EBITDA minus 12,5 mio.kr.

### Finansielle poster og skat

De finansielle poster udgjorde netto en omkostning på 144 t.kr. i forhold til en omkostning på 221 t.kr. i 2007 på grund af væsentlige finansieringsomkostninger forbundet med kapitaludvidelser gennemført i 2007.

Årets skatteudgift på 7,0 mio. kr. (skatteindtægt på 3,3 mio. kr. i 2007) udgøres fortrinsvis af nedskrivninger på udskudt skatteaktiv. Det samlede udskudte skatteaktiv udgør herefter 1,9 mio. kr. pr. 31. december 2008.

### Resultat efter skat

Deadline Games fik et resultat efter skat på minus 27,9 mio. kr. i 2008 mod et resultat efter skat på minus 12,2 mio. kr. i 2007. Resultatet før nedskrivninger af skatteaktiv og immaterielle anlægsaktiver udgør minus 5,1 mio. kr. mod tidligere forventet minus 7 mio.kr. Nedskrivninger på immaterielle anlægsaktiver udgør 15,8 mio.kr. som skyldes, at foretagne betydelige investeringer i de to egenfinansierede spilprojekter til konsollerne PlayStation 3 og Xbox 360 vurderes ikke at kunne realiseres fuldt ud i forbindelse med et salg af disse. Yderligere er skatteaktivet nedskrevet til et niveau som selskabet forventer at kunne realisere i løbet af en overskuelig årrække.

## Balancen

### Immaterielle anlægsaktiver

Faldet i immaterielle anlægsaktiver fra 32,9 mio. kr. i 2007 til 20,1 mio. kr. i 2008 afspejler hovedsageligt selskabets foretagne nedskrivninger.

Der er i 2008 desuden investeret i selskabets kerne-software, "Kapow Multi Engine", der gør selskabet i stand til at udvikle produkter til PC og konsollerne PlayStation 3 og Xbox 360.

### Materielle anlægsaktiver

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

### Finansielle anlægsaktiver

Finansielle anlægsaktiver omfatter primært udskudte skatteaktiver samt huslejedeposita.

### Likvide beholdninger

De likvide beholdninger udgjorde 1,1 mio. kr. ultimo 2008, mod 4,1 mio. kr. ultimo 2007. Med baggrund i ønsket om at konsolidere sig, er det selskabets politik at sikre en positiv likviditet i samtlige de kontrakter der indgås om produktion for fremmed regning.

### Egenkapital

Egenkapitalen udgjorde 22,1 mio. kr. pr. 31. december 2008 mod 49,9 mio. kr. året før. Bevægelserne i egenkapitalen i 2008 kan tilskrives årets resultat, der er påvirket væsentligt af nedskrivninger på skatteaktivet og tidligere års investeringer i immaterielle anlægsaktiver.

### Gældsforpligtelser

De samlede gældsforpligtelser udgjorde 10,6 mio. kr. pr. 31. december 2008 mod 6,2 mio. kr. årets før. Posten består primært af leasinggæld, gæld til kreditinstitutter, feriepengeforpligtelser o. lign.

### Pengestrømsopgørelse og likviditet

Som følge af fokus på licensproduktion medførte året 2008 en positiv ændring i pengestrømme fra driften, som udgjorde 0,3 mio.kr. mod minus 17,2 mio.kr. i 2007.



De samlede investeringer udgjorde 7,3 mio. kr. mod 21,1 mio. kr. i 2007, som følge af reduceret behov for yderligere investeringer i selskabets kernesoftware.

Finansieringsaktiviteter i året udgør 4,0 mio.kr. i form af låntagning, mod 42 mio.kr. i 2007, der var præget af væsentlige kapitaludvidelser.



## Ledelsens påtegning

Vi har dags dato aflagt årsrapporten for 2008 for Deadline Games A/S.

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

Årsrapporten indstilles til generalforsamlingens godkendelse.

København, den 23. marts 2009

### Direktion

Christian Linnemann Mottes

### Bestyrelse

Carsten Lønfeldt

Hans Zabell Abildstrøm

Christian Jørgensen



## Den uafhængige revisors påtegning

### Til aktionærerne i Deadline Games A/S

Vi har revideret årsrapporten for Deadline Games A/S for regnskabsåret 1.januar - 31.december 2008 omfattende ledelsespåtegning, ledelsesberetning, anvendt regnskabspraksis, resultatopgørelse, balance, egenkapitalopgørelse, pengestrømsopgørelse og noter. Årsrapporten aflægges efter årsregnskabsloven.

### Ledelsens ansvar for årsrapporten

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

### Revisors ansvar og den udførte revision

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

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

dere stillingtagen til, om den af ledelsen anvendte regnskabspraksis er passende, om de af ledelsen udøvede regnskabsmæssige skøn er rimelige samt en vurdering af den samlede præsentation af årsrapporten.

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

Revisionen har ikke givet anledning til forbehold.

### Konklusion

Det er vores opfattelse, at årsrapporten giver et retvisende billede af selskabets aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31. december 2008 samt af resultatet af selskabets aktiviteter for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2008 i overensstemmelse med årsregnskabsloven.

### Supplerende oplysninger

Uden at det har påvirket vores konklusion, gør vi opmærksom på oplysningerne i ledelsesberetningen på side 8 under afsnittet "forventninger til fremtiden" samt afsnittet "likviditetsrisiko" på side 10, hvori ledelsen redegør for det aktuelle behov for indgåelse af nye produktions- og finansieringsaftaler til sikring af selskabets fortsatte drifts- og udviklingsaktiviteter. Den betydelige usikkerhed henføres til, at der ikke er indgået produktions- og finansieringsaftaler, som sikrer tilstrækkelig med likviditet, hvilket er en forudsætning for, at ledelsen vil være i stand til at opretholde og videreføre selskabets drifts- og udviklingsaktiviteter i 2009. Ledelsen arbejder på inden for nærmeste fremtid at opnå et positivt udfald af igangværende forhandlinger om nye opgaver og produktioner. Ledelsen aflægger således årsrapporten under forudsætningen om virksomhedens fortsatte drift. Vi har ikke fundet anledning til at anlægge en anden vurdering.

København, den 23. marts 2009

### Deloitte

Statsautoriseret Revisionsaktieselskab

Torben Skov, statsautoriseret revisor





## Anvendt regnskabspraksis

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

Årsrapporten er aflagt efter samme principper som sidste år.

### Generelt om indregning og måling

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

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

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

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

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

### Resultatopgørelsen

#### Nettoomsætning

Indtægten ved salg af handelsvarer indregnes i nettoomsætningen efter faktureringsprincippet.

#### Andre eksterne omkostninger

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

#### Personaleomkostninger

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

#### Skat

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

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

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

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

### Balancen



### Immaterielle anlægsaktiver

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

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

### Materielle anlægsaktiver

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

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

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

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

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

### Tilgodehavender

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

### Pengestrømsopgørelsen

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

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

Pengestrømme vedrørende investeringsaktiviteter omfatter betalinger i forbindelse med køb og salg af virksomheder og aktiviteter samt køb og salg af immaterielle, materielle og finansielle anlægsaktiver.

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



## Resultatopgørelse

	Note	2007 DKK '000	2008 DKK
<b>Nettoomsætning</b>		<b>25.629</b>	<b>44.379.826</b>
Andre eksterne omkostninger		(21.493)	(16.655.651)
Personaleomkostninger	1	(16.610)	(27.648.716)
Af- og nedskrivninger	2	(2.792)	(20.847.597)
<b>Driftsresultat</b>		<b>(15.266)</b>	<b>(20.772.138)</b>
Finansielle indtægter		328	32.703
Finansielle omkostninger		(549)	(176.687)
<b>Resultat før skat</b>		<b>(15.487)</b>	<b>(20.916.122)</b>
Skat af årets resultat	3	3.269	(6.954.784)
<b>Årets resultat</b>		<b>(12.218)</b>	<b>(27.870.906)</b>
<b>Resultatdisponering</b>			
Overført til næste år		(12.218)	(27.870.906)



## Balance

	Note	2007 DKK '000	2008 DKK
Egenudviklet software		32.858	20.053.721
Software		37	15.791
<b>Immaterielle anlægsaktiver</b>	4	<b>32.895</b>	<b>20.069.512</b>
Produktionsanlæg og maskiner		2.332	1.950.428
Andre anlæg, driftsmateriel og inventar		1.002	665.094
<b>Materielle anlægsaktiver</b>	5	<b>3.334</b>	<b>2.615.522</b>
Andre værdipapirer og kapitalandele		1	1.000
Andre tilgodehavender		1.537	1.642.729
Udskudte skatteaktiver	6	8.817	1.862.550
<b>Finansielle anlægsaktiver</b>		<b>10.355</b>	<b>3.506.279</b>
<b>Anlægsaktiver</b>		<b>46.583</b>	<b>26.191.313</b>
Tilgodehavender fra salg og tjenesteydelser		4.668	4.340.936
Andre tilgodehavender		0	544.216
Periodeafgrænsningsposter		763	533.877
<b>Tilgodehavender</b>		<b>5.430</b>	<b>5.419.028</b>
<b>Likvide beholdninger</b>		<b>4.079</b>	<b>1.074.007</b>
<b>Omsætningsaktiver</b>		<b>9.509</b>	<b>6.493.035</b>
<b>Aktiver</b>		<b>56.093</b>	<b>32.684.347</b>



## Balance

	Note	2007 DKK '000	2008 DKK
Aktiekapital	7	1.420	1.420.216
Overkurs ved emission		68.073	68.072.889
Overført overskud og underskud		(19.557)	(47.426.645)
<b>Egenkapital</b>		<b>49.936</b>	<b>22.066.460</b>
Leasingforpligtelser	8	750	1.180.003
<b>Langfristede gældsforpligtelser</b>		<b>750</b>	<b>1.180.003</b>
Kreditinstitutter		0	3.960.000
Leasingforpligtelser		566	516.419
Leverandørgæld		1.531	507.923
Anden gæld		3.310	4.453.543
<b>Kortfristede gældsforpligtelser</b>		<b>5.406</b>	<b>9.437.884</b>
<b>Gældsforpligtelser</b>		<b>6.156</b>	<b>10.617.887</b>
<b>Passiver</b>		<b>56.093</b>	<b>32.684.347</b>
Pantsætninger og eventualforpligtelser mv.	10, 11		
Øvrige noter	12, 13		



## Egenkapitalopgørelse

	Aktiekapital	Overkurs ved emission	Overført resultat	I alt
<b>2008 - DKK</b>				
Egenkapital 01.01.08	1.420.216	68.072.889	(19.555.739)	49.937.366
Årets resultat 2008	0	0	(27.870.906)	(27.870.906)
<b>Egenkapital 31.12.08</b>	<b>1.420.216</b>	<b>68.072.889</b>	<b>(47.426.645)</b>	<b>(22.066.460)</b>
<b>2007 - DKK '000</b>				
Egenkapital 01.01.2007	957	23.755	(7.338)	17.375
Kapitalforhøjelse 22.04.2007	460	44.184		44.644
Kapitalforhøjelse 22.06.2007	3	133		136
Årets resultat			(12.218)	(12.218)
<b>Egenkapital 31.12.2007</b>	<b>1.420</b>	<b>68.072</b>	<b>(19.556)</b>	<b>49.937</b>



## Pengestrømsopgørelse

	Note	2007 DKK '000	2008 DKK
Driftsresultat		(14.487)	(20.772.138)
Afskrivninger		1.792	20.847.597
Ændring i driftskapital	9	4.252	407.554
		<b>(16.947)</b>	<b>483.012</b>
Modtagne renteindtægter		328	32.703
Betalte renteomkostninger		(549)	(176.687)
<b>Pengestrømme vedrørende drift</b>		<b>(17.168)</b>	<b>339.028</b>
Køb af immaterielle anlægsaktiver	4	(19.898)	(6.236.340)
Køb af materielle anlægsaktiver	5	(1223)	(1.068.021)
Salg af materielle anlægsaktiver		0	0
Køb af finansielle anlægsaktiver		0	0
<b>Pengestrømme vedrørende investeringer</b>		<b>(21.121)</b>	<b>(7.304.361)</b>
Kapitalforhøjelser		44.780	0
Lån, kreditinstitutter		(2.922)	3.960.000
<b>Pengestrømme vedrørende finansiering</b>		<b>41.858</b>	<b>3.960.000</b>
<b>Ændring i likvider</b>		<b>3.569</b>	<b>(3.005.333)</b>
Likvider 01.01		511	4.079.340
<b>Likvider 31.12</b>		<b>4.079</b>	<b>1.074.007</b>



## Noter

	2007 DKK '000	2008 DKK
<b>1. Personalemkostninger</b>		
Lønninger og gager	29.864	29.812.417
Lønninger og gager overført til egenudviklet software	(18.364)	(6.241.123)
Pensionsbidrag	1.441	1.573.343
Andre sociale omkostninger	362	342.945
Øvrige personalemkostninger	3.305	2.161.134
	<b>16.610</b>	<b>27.648.716</b>
Vederlag til direktion	1.347	1.310.351
Vederlag til bestyrelse	244	300.000
Gennemsnitligt antal medarbejdere	<b>69</b>	<b>70</b>
<b>2. Af- og nedskrivninger</b>		
Egenudviklet software	0	3.257.124
Egenudviklet software, nedskrivning	1.000	15.783.180
Erhvervet software	23	21.048
Andre anlæg mv.	347	336.814
Produktionsanlæg og maskiner	1.422	1.449.431
Fortjeneste/tab ved salg af anlægsaktiver	0	0
	<b>2.792</b>	<b>20.847.597</b>
<b>3. Skat af årets resultat</b>		
Ændring af udskudt skat	<b>(3.269)</b>	<b>(6.954.784)</b>





	Egenudviklet software DKK	Erhvervet software DKK
<b>4. Immaterielle anlægsaktiver</b>		
Kostpris 01.01.2008	33.857.685	59.835
Tilgang	6.236.340	0
Afgang	0	0
<b>Kostpris 31.12.2008</b>	<b>40.094.025</b>	<b>59.835</b>
Af- og nedskrivninger 01.01.2008	(1.000.000)	(22.996)
Årets af- og nedskrivninger	(19.040.304)	(21.048)
Af- og nedskrivninger vedrørende afgang	0	0
<b>Af- og nedskrivninger 31.12.2008</b>	<b>(20.040.304)</b>	<b>(44.044)</b>
<b>Regnskabsmæssig værdi 31.12.2008</b>	<b>20.053.721</b>	<b>15.791</b>

	Produktionsanlæg og maskiner DKK	Andre anlæg mv. DKK
<b>5. Materielle anlægsaktiver</b>		
Kostpris 01.01.2008	8.075.950	1.824.882
Tilgang	1.068.021	0
Afgang	(89.048)	(89.275)
<b>Kostpris 31.12.2008</b>	<b>9.054.923</b>	<b>1.735.606</b>
Af- og nedskrivninger 01.01.2008	(5.744.112)	(822.974)
Årets af- og nedskrivninger	(1.449.431)	(336.814)
Af- og nedskrivninger vedrørende afgang	89.048	89.275
<b>Af- og nedskrivninger 31.12.2008</b>	<b>(7.104.495)</b>	<b>(1.070.513)</b>
<b>Regnskabsmæssig værdi 31.12.2008</b>	<b>1.950.428</b>	<b>665.094</b>
Heraf udgør finansielt leasede aktiver	1.656.398	0
Regnskabsmæssig værdi 31.12.2007	2.331.837	1.001.909



	2007 DKK '000	2008 DKK
<b>6. Udskudt skat</b>		
Udskudt skat hviler på følgende poster:		
Immaterielle anlægsaktiver	16.976	3.141.691
Materielle anlægsaktiver	(946)	(1.663.928)
Gældsforpligtelser	(1.315)	(1.696.422)
Skattemæssige underskud	(49.984)	(55.951.253)
<b>Udskudt skat 31.12.2008</b>	<b>(35.269)</b>	<b>(56.169.912)</b>
<b>Udskudt skatteaktiv, beregnet (25%)</b>	<b>8.817</b>	<b>14.042.478</b>
Nedskrivning heraf	0	(12.179.928)
<b>Udskudt skatteaktiv</b>	<b>8.817</b>	<b>1.862.550</b>

### 7. Aktiekapital

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

	DKK
Ændring i aktiekapitalen i perioden 01.01.1999-31.12.2008:	
Aktiekapital 01.01.1999	126.000
Tilgang, 2001	74.000
Tilgang, 2002	316.600
Tilgang, 2003	221.400
Tilgang, 2005	192.995
Tilgang, 2006	26.500
Tilgang, 22.04.2007	460.000
Tilgang, 22.06.2007	2.721
<b>Aktiekapital 31.12.2008</b>	<b>1.420.216</b>

	2007 DKK '000	2008 DKK
<b>8. Langfristede gældsforpligtelser</b>		
Leasing forpligtelser med forfald mellem 1-5 år.	750	1.180.003
<b>Langfristede gældsforpligtelser 31.12.2008</b>	<b>750</b>	<b>1.180.003</b>



	DKK '000	DKK
<b>9. Ændring i driftskapital</b>		
Ændring i varebeholdninger	0	0
Andre reguleringer	(497)	(421.774)
Leasing gæld	595	381.004
Anden gæld	-729	1.144.449
Ændring i tilgodehavender	(4.656)	326.630
Ændring i leverandørgæld mv.	1.035	(1.022.754)
	<b>(4.252)</b>	<b>407.554</b>

### 10. Pantsætninger

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

Regnskabsmæssig værdi af pantsatte driftsinventar	<b>3.334</b>	<b>2.615.522</b>
---	--------------	------------------

### 11. Eventualforpligtelser

Huslejeforpligtelse vedrørende uopsigelig kontrakt indtil 1. februar 2011 udgør ca.	10.595	7.300.000
Firmabiler	290	121.699
<b>Eventualforpligtelser i alt 31.12.2008</b>	<b>10.885</b>	<b>7.421.699</b>

### 12. Nærtstående parter

Nærtstående parter er selskabets bestyrelse og direktion:

- Carsten Lønfeldt (formand)
- Christian Jørgensen
- Hans Zabell Abildstrøm (advokat)
- Christian Linnemann Mottes

Transaktioner mellem nærtstående parter og Deadline Games A/S i 2008:

- Bestyrelshonorar (på markedsmæssige vilkår)
- Advokathonorar (på markedsmæssige vilkår)

### 13. Aktionærforhold

Følgende aktionærer ejer mere end 5 % af selskabets aktiekapital:

- Dana Rhaetia Holdings ApS, CVR-nr. 25 83 89 47
- Gamle Hest Holding ApS, CVR-nr. 25 83 89 04



**ÅRSRAPPORT 2008**

Fabrikmestervej 4-6  
DK-1437 Copenhagen K, Denmark  
[ir@deadlinegames.com](mailto:ir@deadlinegames.com)  
[www.deadlinegames.com](http://www.deadlinegames.com)