



# HALBJAHRESBERICHT 08

---

der **cdv** Software Entertainment AG

## Kennzahlen auf einen Blick

	<b>1. Halbjahr 2008 TEUR</b>	1. Halbjahr 2007 TEUR	2007 TEUR
<i>Umsatzerlöse nach Retouren</i>	6.763	3.798	14.877
<i>Ergebnis der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit (EBIT)</i>	(1.576)	210	2.503
<i>Konzern Fehlbetrag/Überschuss</i>	(1.923)	(18)	1.089
<i>Langfristige Vermögensgegenstände</i>	18.480	11.515	12.905
<i>Kurzfristige Vermögensgegenstände</i>	13.372	9.872	15.710
<i>Verbindlichkeiten</i>	17.030	14.200	14.440
<i>Eigenkapital</i>	14.649	7.192	14.175
<i>Bilanzsumme</i>	31.679	21.392	28.615
<i>Ergebnis je Aktie (EUR)</i>	(1,13)	(0,02)	0,95
<i>Anzahl der Mitarbeiter im Durchschnitt</i>	86	55	70

## Kurzporträt

Die cdv Software Entertainment AG ist der deutschlandweit einzige börsennotierte, unabhängige Full-Service-Dienstleister für den Spielebereich. cdv ist dabei mit Tochterunternehmen in Deutschland, USA, Großbritannien, Frankreich, Österreich, Ungarn, Tschechien, und der Slowakei sowie über renommierte, internationale Partner auf dem globalen Markt hervorragend aufgestellt. Das 1989 gegründete Unternehmen mit Hauptsitz in München befindet sich seit seiner Konsolidierung im Jahr 2007 auf stabilem Wachstumskurs und peilt mittelfristig eine starke Marktposition als einer der weltweit führenden Full-Service-Dienstleister für den Spielebereich an. Mehr Informationen und aktuelle Presse-News finden Sie jederzeit unter [www.cdv.de](http://www.cdv.de).

## Inhalt

Vorwort	2
Geschäftsentwicklung	2 bis 4
Nachtragsbericht	4
Risikobericht	5
Prognosebericht	6
cdv Aktie	7
Aktienbesitz der Organe	7
Halbjahresabschluss	8 bis 12
Konzernanhang	13
Finanzkalender / Impressum	20

## Vorwort

Die cdv Software Entertainment AG hat im ersten Halbjahr des Geschäftsjahres 2008 Umsatzerlöse in Höhe von 6,8 Mio. Euro erzielt; dieses Plus in Höhe von 79% gegenüber dem Vorjahreszeitraum ist zugleich Ausdruck des Wachstumskurses, der nach dem Neuanfang konsequent eingeschlagen wurde. So waren die Übernahme und Integration des 75%-Anteils an der französischen cdv Madrics Media S.A.S. sowie die Gründung einer Niederlassung in Großbritannien wichtige Stationen auf dem Fahrplan zur Internationalisierung der Gruppe. Denn damit ist die cdv Software Entertainment AG in den Kernmärkten Europas und in Nordamerika direkt selbst vertreten und kann mit höheren Margen am Erfolg eines Produkts partizipieren. Die Hauptaufgabe des ersten Halbjahres lag in der Vorbereitung für das diesjährige Weihnachtsgeschäft, in das die cdv Software Entertainment AG mit dem stärksten Line-Up ihrer langjährigen Firmengeschichte geht. Kernziel war, die Produktpalette zu verbreitern, mehr Titel für Videospielekonsolen und weniger für PC in das Programm zu nehmen, entsprechend der weltweiten Marktentwicklung. Und das ist gelungen. Zu Weihnachten wird die cdv Software Entertainment AG mit Produkten für alle Plattformen vertreten sein. Besonders hervor zu heben sind hier natürlich „Sacred 2“, das in Nordamerika bereits jetzt ein überwältigendes Medien-Echo für sich verbuchen kann. Und „Mushroom Men“ für Nintendo Wii und DS, das viele Fachjournalisten als das Highlight für das umsatzstarke letzte Quartal des Jahres bezeichnen.

## Geschäftsentwicklung

Nach der gelungenen Restrukturierung und dem damit verbundenen Strategiewechsel im Geschäftsjahr 2007 setzte die cdv im ersten Halbjahr des Geschäftsjahres 2008 ihre neue Ausrichtung als freier Dienstleister für unterschiedliche Marktteilnehmer der Spielebranche konsequent und erfolgreich fort.

Die drei im Geschäftsjahr 2007 akquirierten Tochterunternehmen (p.o.s. Telesales & Promotion Services GmbH, SevenM Gruppe und GamesMania GmbH) wurden inzwischen vollständig integriert und die jeweiligen Marktpositionen erfolgreich ausgebaut.

Zudem wurde der internationale Expansionskurs der cdv mit der Übernahme und Integration einer 75%-igen Beteiligung an der französischen cdv Madrics S.A.S. weiter fortgeführt. Die in Frankreich etablierte Gesellschaft wird im schnell wachsenden cdv Konzern für die Vermarktung und den Vertrieb von Spiele-Software und -Hardware sowie Spielezubehör in Frankreich und Benelux zuständig sein. Die cdv Madrics S.A.S. besitzt die begehrten Handelslistungen bei allen relevanten Handelsketten in Frankreich/Benelux und verfügt über ein erfahrenes Management- und Vertriebsteam. Damit kann die cdv künftig einen weiteren Kernmarkt in Europa abdecken und somit ihren Partnern eine noch umfangreichere Vertriebspräsenz bieten als bisher.

Wie 2007 angekündigt, konnte die cdv im ersten Halbjahr 2008 nun auch die nächsten Schritte in dem Ausbau der neuen Positionierung erfolgreich umsetzen. Es wurde eine Reihe von Distributionsrechten für Spiele erworben und die Vermarktung dieser Spiele übernommen. So übernimmt die cdv über ihre Tochtergesellschaft in den USA die Vermarktung und den Vertrieb des Blockbuster-Spiels „SACRED 2 – Fallen Angel“ in den USA, Kanada und Mexiko. Der Vertrag umfasst dabei die Plattformen PC und Microsoft Xbox 360. Der Top-Titel der ASCARON Entertainment GmbH (ASCARON) ist in Nordamerika für das vierte Quartal 2008 geplant, mithin wird das Spiel im verkaufsstarken Weihnachtsgeschäft in den Läden sein. Aufgrund des außergewöhnlich erfolgreichen Vorgängers „Sacred“, von dem bisher weltweit mehr als 1,8 Mio. Einheiten verkauft werden konnten, erwartet man bei cdv für den von der Fachpresse gefeierten Nachfolger „SACRED 2 – Fallen Angel“ einen signifikanten Umsatzbeitrag im vierten Quartal von der Tochtergesellschaft cdv USA.

Des Weiteren hat die cdv mit der US-amerikanischen Gamecock Media Group eine weitreichende Kooperation für eine Vielzahl von Produkten unterzeichnet. Der Vertrag umfasst diverse Titel über verschiedene Plattformen sowie exklusive Lizenz-, Vermarktungs- und Distributionsrechte im europäischen Raum. Die Zusammenarbeit mit der Gamecock Media Group stellt für cdv einen weiteren Meilenstein in der Unternehmensstrategie dar, sich als führender Full-Service-Dienstleister auf dem globalen Entertainment Markt zu positionieren. Die Gamecock Media Group wurde von den beiden Branchen-Ikonen Mike Wilson und Harry Miller gegründet, die bereits mit Gathering of Developers (GoD) die weltweite Spiele-Industrie mit Blockbustern wie der Stronghold-Serie, Max Payne, Mafia u.a. prägten. Die kommenden Spiele-Highlights von Gamecock sprechen eine breitgefächerte Zielgruppe an, den Hobby- sowie auch den Gelegenheits-Spieler und stärken maßgeblich das Produkt-Portfolio der cdv für das dritte und vierte Quartal 2008 und das erste Quartal 2009. Die ersten Verkaufszahlen der bereits getätigten Veröffentlichungen aus diesem Portfolio im laufenden dritten Quartal haben die budgetierten Ziele bereits übertreffen können, weshalb der Ausblick in diesem Bereich sehr positiv ist.

Auch im Bereich Finanzierung ist das Unternehmen erheblich voran gekommen. Trotz des extrem schwierigen Marktumfeldes, sowohl im makroökonomischen Bereich, wie auch im Games Markt im Speziellen, ist es dem Unternehmen auch im ersten Halbjahr 2008 gelungen, erhebliche Finanzmittel zur Sicherstellung der eingeschlagenen Strategie aufzunehmen. Neben der Platzierung einer Kapitalerhöhung an ausgesuchte Investoren, konnte auch ein langfristiges Darlehen über 4 Mio. Euro aufgenommen werden. Zudem wurde für die Finanzierung der neuen Line ups ein Publikumsfonds bei Privatinvestoren platziert, welcher den gesamten Vorfinanzierungsbedarf von über 7 Mio. Euro abdeckt. Diese erfolgreich durchgeführten Transaktionen belegen das Vertrauen, welches die neue Ausrichtung und das Management der cdv im Investorenfeld wieder zurückgewinnen konnte. Insgesamt ist der Vorstand mit der Geschäftsentwicklung im 1. Halbjahr zufrieden. Der Ausblick ist weiterhin positiv und die Weichen für einen erfolgreichen Ausbau der eingeschlagenen Strategie sind gestellt.

## Konjunktur und Branchenentwicklung

### **Spielebranche mit deutlichem Plus**

Laut dem „Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)“ verzeichnete das Geschäft mit interaktiver Unterhaltungssoftware im ersten Halbjahr 2008 wie erwartet enorme Zuwächse. Der Umsatz mit Computer- und Videospiele stieg im ersten Halbjahr um 16 % gegenüber dem Vorjahreszeitraum. Insgesamt wurde mit Computer- und Videospiele ein Umsatz von 645 Mio. € gegenüber 557 Mio. € im Vorjahr erwirtschaftet.

Auf dem Konsolen- und Handheldmarkt wurden die Vorjahreszahlen desselben Zeitraums deutlich übertraffen. Der Umsatz mit Konsolenspielen schnellte um 53% auf 289 Mio. € in die Höhe (Vorjahr: 189 Mio. €). Die Zahlen für das Handheldsegment bestätigen einen konstant positiven Trend mit einem Umsatzplus von beträchtlichen 27% auf 172 Mio. € (Vorjahr: 135 Mio. €). Für den PC-Markt ist hingegen ein Umsatzrückgang von 21% auf nunmehr 185 Mio. € zu konstatieren (Vorjahr: 233 Mio. €).

Das Gesamtumsatzplus illustriert eine geschlechterübergreifende Faszination für interaktive Unterhaltungssoftware. Der Anteil weiblicher Nutzer beträgt nunmehr 32% auf allen Plattformen, im Handheldbereich machen weibliche Spieler mit einem Anteil von 54% sogar erstmals die Mehrheit aus. Für das zweite Halbjahr 2008 rechnet der BIU weiterhin mit einem sehr guten Wachstumspotential.

## Geschäftszahlen

Die Geschäftszahlen im 1. Halbjahr 2008 sind geprägt durch die konsequente Weiterführung der in 2007 eingeschlagenen Neupositionierung. Umsatz und Ergebnis liegen im Plan, welcher eine 50%-ige Steigerung von Umsatz und Ergebnis im Vergleich zum Vorjahr für das Gesamtjahr vorsieht. Die Integration der neu akquirierten Unternehmen und die Akquisition des neuen Spiele Line ups spiegeln sich in der gestiegenen Kostenstruktur wieder. In den ersten beiden Quartalen 2008 wurden Umsätze nur mit der Distribution von Altlizenzen erzielt, die neu erworbenen Titel werden erst ab dem 3. Quartal und insbesondere im 4. Quartal zu einem deutlichen Umsatzanstieg und dem prognostizierten positiven Ergebnis führen.

## Nachtragsbericht

Im Juli 2008 wurde die cdv Software Entertainment Ltd. in Großbritannien als Tochtergesellschaft der cdv Software Entertainment AG gegründet. Damit verfügt die cdv Software Entertainment AG von London aus über einen direkten Zugang zu dem so wichtigen englischen Markt. Branchenveteran David Walker, der zuvor

in leitenden Positionen bei Unternehmen wie Virgin Interactive, THQ und 505 Games Management-Erfahrung sammelte, wird Managing Director der neuen Gesellschaft. Er wird von Marketing Manager Matthew Walker unterstützt, der vor seinem Wechsel zu cdv u.a. bei Virgin Interactive, Activision und Crave im Marketing tätig war.

Mit Beschluss des Vorstands und des Aufsichtsrats der cdv Software Entertainment AG wurde am 18. August 2008 eine Wandelschuldverschreibung (WSV 2008/2010) emittiert, die in 172.500 Teilschuldverschreibungen zu einem Ausgabebetrag in Höhe von 9,06 EUR je Teilschuldverschreibung eingeteilt ist. Der Gesellschaft fließen somit insgesamt EUR 1.562.850,00 zu, die zur weiteren Wachstumsfinanzierung verwendet werden sollen. Das Bezugsrecht der Aktionäre wurde ausgeschlossen. Zur Zeichnung wurde ein Finanzinvestor zugelassen, der bislang noch keine Aktien an der cdv Software Entertainment hielt.

Die cdv Software Entertainment AG hat eine Tochtergesellschaft in der Schweiz, die cdv Finance Schweiz AG, gegründet, welche die Finanzierung international Erfolg versprechender Computer- und Videospiele umsetzen wird. In einem ersten Schritt ist es cdv gelungen, ein entsprechendes Modell zur Finanzierung von Computer- und Videospiele über die Ausgabe von Anleihen der cdv Finance Schweiz AG zu entwickeln. Investoren haben bereits einen Zeichnungsbetrag in Höhe von EUR 7,3 Mio. verbindlich zugesagt. Diese Finanzmittel werden ausschließlich zur Finanzierung von Spiele-Lineups im fortgeschrittenen Entwicklungsstadium verwendet. Damit erweitert die cdv plangemäß ihr Dienstleistungsspektrum rund um die Spielebranche und wird damit in Zukunft auch die Finanzierung von Spielprojekten übernehmen können.

## Risikobericht

Ihre neue Ausrichtung als publisher-unabhängiger Games-Dienstleister mit Schwerpunkt Distribution ist für die cdv zunächst mit einem geringeren finanziellen Risiko verbunden, da hier in der Regel nicht die Mittel wie im Publishing investiert werden müssen. Allerdings ist auch in diesem Bereich die Tendenz festzustellen, dass Dritte für qualitativ hochwertige Produkte, wie zum Beispiel für die oben genannten Distributionsrechte, eine Garantiesumme von der cdv fordern. Die Gesellschaft trägt damit das Risiko die geplanten Absatzmarken für die geleisteten Garantiesummen nicht zu erreichen.

Auf nationaler Ebene besteht eine enge Abhängigkeit von der Media Saturn Holding, die inzwischen über 30 Prozent der nationalen Umsätze der cdv Software Entertainment AG beisteuert. Auch international hat die cdv jeweils in den Kernmärkten Großkunden als Vertragspartner. Die Konzentration der hohen Umsätze auf wenige Kunden birgt immer das Risiko des Umsatzausfalls bei Wegfall dieser Kunden. CdV unterhält jedoch mit diesen Unternehmen langjährige, enge Geschäftsbeziehungen und ist stets über deren wirtschaftliche Lage informiert.

Die Entwicklung des US-Dollars (USD) als auch der Währungen Tschechische Krone (CZK), Ungarischer Forint (HUF) und Slowakische Krone (SKK) zum Euro stellt aufgrund des hohen Internationalisierungsgrads der Gesellschaft ein Risiko in Form von möglichen Währungsverlusten dar. Risiken aus Fremdwährungen

werden innerhalb unseres Risikomanagementsystems laufend beurteilt und der Vorstand regelmäßig informiert. Zudem wird im Rahmen der Möglichkeiten eine Koordination der Zahlungsströme in Fremdwährungen vorgenommen. Um dieses Risiko zu minimieren wird versucht internationale Verträge auf Euro-Basis abzuschließen, was jedoch nicht immer möglich ist.

Der Geschäftsbetrieb der cdv Software Entertainment AG ist über mehrere Versicherungen abgesichert.

cdv hat bereits vor einigen Jahren ein Risikomanagement-System implementiert. Dieses System unterscheidet Risiken nach verschiedenen Kategorien, die in regelmäßigen Zeitabständen auf ihre Aktualität hin überprüft und dokumentiert werden müssen. Ergeben sich signifikante Änderungen im Risikoprofil für den Businessplan des jeweiligen Geschäftsjahres werden umgehend Maßnahmen zur Minderung bzw. Begrenzung des jeweiligen Risikos eingeleitet.

## Prognosebericht

### Entwicklung der Games-Branche

Die jüngsten Marktzahlen weisen auf ein erfreuliches Jahr für die internationale Games-Industrie hin. Experten prognostizieren für die kommenden Jahre ein weiterhin starkes Wachstum des Spielmarktes. So rechnen die Analysten von PricewaterhouseCoopers im „German Entertainment and Media Outlook: 2006 - 2010“ mit einer Verdopplung des Marktvolumens für Computer- und Videospiele auf 2,6 Milliarden Euro im Jahr 2010. Nach Schätzungen sollen die Abonnements für Online-Videospiele in Deutschland bis 2008 auf 7,8 Millionen steigen.

Nach einer Untersuchung von Ernst & Young gewinnen mobile Spiele auf dem Handy und auf tragbaren Konsolen in der Zukunft an Bedeutung. Multiplayer-Games sind die laut der Studie „Digitale Spiele in Deutschland“ ein weiterer bestimmender Trend. Zu einem zentralen Thema entwickle sich auch die Konkurrenz zwischen Online-Vertrieb und stationärem Einzelhandel. Auch der globale PC-Markt wird 2008 deutlich zulegen können.

### Künftige Unternehmenssituation der cdv Software Entertainment AG

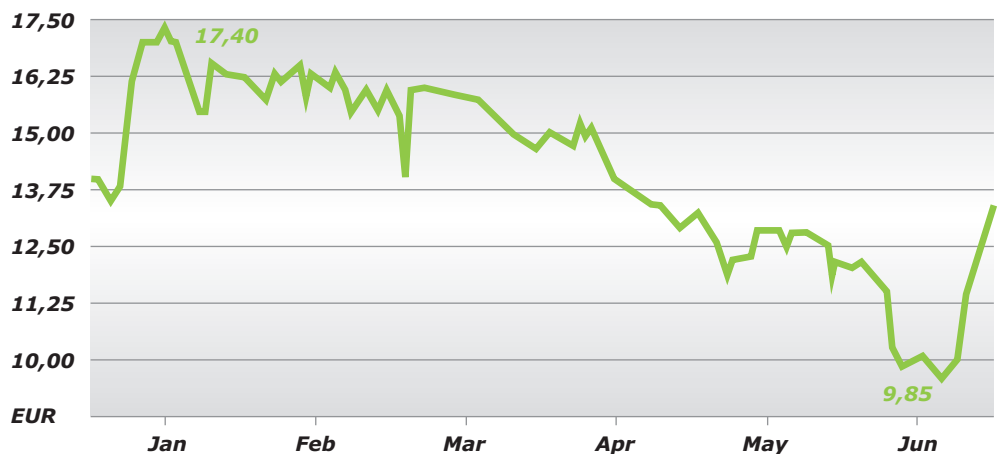
Mit den abgeschlossenen Distributionsverträgen der Lineups der GameCock Media Group sowie Ascaron Entertainment (insgesamt sieben Titel auf verschiedenen Hardware Plattformen, wie PC, Sony Playstation, PSP, Nintendo Wii, Nintendo DS und Xbox 360) stellt sich die wirtschaftliche Lage der cdv Software Entertainment AG für das zweite Halbjahr 2008 sowie das erste Halbjahr 2009 äußerst Erfolg versprechend dar.

Die Fokussierung auf den internationalen Vertrieb und die Fähigkeit der cdv, das gesamte Service-Paket rund um die Spielevermarktung anbieten zu können, wurde im ersten Halbjahr 2008 durch die Implementierung des ersten Spielefonds der cdv (über die cdv finance Schweiz AG), sowie die Eröffnung der Tochtergesellschaft in Großbritannien weiter verstärkt und wird 2008 und 2009 noch weiter ausgebaut werden.



## cdv-Aktie

Die cdv-Papiere konnten sich in dem schwierigen gesamtwirtschaftlichen Umfeld im ersten Halbjahr zunächst im Vergleich zu den Indizes recht gut behaupten. So schloss die Aktie zum 30.6.2008 nahezu unverändert im Vergleich zum Jahresbeginn, während alle Indizes im selben Zeitraum deutlich nachgaben. Seit dem 30.6.2008 hat auch die cdv Aktie unter dem immer schlechter werdenden Gesamtmarkt gelitten und deutlich an Wert verloren. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichtes liegt der Aktienkurs bei EUR 8,90. Und damit rund 34,56% niedriger als zu Jahresbeginn. Der Vorstand geht davon aus, dass mit Erreichen der Ziele für 2008 auch das Interesse an der Aktie wieder deutlich steigen wird und damit auch das Kursniveau mit der derzeitigen Unterbewertung im Vergleich zu der Peer group verbessert werden kann.



### Aktienbesitz der Organe zum 30.06.2008

<b>Vorstand</b>	<b>Aktuell</b>	<i>Vorperiode</i>	<i>Veränderung</i>
Christian Gloe	0	0	0
Arne Peters	325	325	0
Dr. Philipp Meier	0	0	0
<b>Aufsichtsrat</b>			
Dr. Michael Rimbeck	0	0	0
Rüdiger Trautmann	0	0	0
Hans Ulrich Stoef	0	0	0

## Konzern-Bilanz

<b>AKTIVA</b>	<b>30.06.2008</b> TEUR	31.12.2007 TEUR
<b>Kurzfristige Vermögensgegenstände</b>		
1. Liquide Mittel	1.302	2.666
2. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	6.692	10.116
3. Vorräte	2.541	1.860
4. Steuererstattungsansprüche	17	7
5. sonstige Vermögensgegenstände	2.646	1.061
<b>Kurzfristige Vermögensgegenstände, gesamt</b>	<b>13.198</b>	<b>15.710</b>
<b>Langfristige Vermögensgegenstände</b>		
6. Latente Steuern	514	514
7. Sachanlagevermögen		
1. technische Anlagen und Maschinen	0	0
2. andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	254	218
8. Immaterielle Vermögensgegenstände		
1. Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	9.023	4.159
2. Anzahlungen auf Eigenproduktionen	0	0
9. Finanzanlagen	0	0
10. Geschäfts- oder Firmenwert	8.600	8.014
<b>Langfristige Vermögensgegenstände, gesamt</b>	<b>18.480</b>	<b>12.905</b>
<b>Aktiva, gesamt</b>	<b>31.679</b>	<b>28.615</b>

<b>PASSIVA</b>	<b>30.06.2008</b> TEUR	31.12.2007 TEUR
<b>Kurzfristige Verbindlichkeiten</b>		
1. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	5.144	6.163
2. Rückstellungen	801	1.863
3. Sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten	1.520	848
4. Steuerverbindlichkeiten	322	305
<b>Kurzfristige Verbindlichkeiten, gesamt</b>	<b>7.787</b>	<b>9.179</b>
<b>Langfristige Verbindlichkeiten</b>		
5. Latente Steuern	194	210
6. Sonstige Verbindlichkeiten	283	283
7. Langfristige Finanzverbindlichkeiten	8.765	4.768
<b>Langfristige Verbindlichkeiten, gesamt</b>	<b>9.243</b>	<b>5.261</b>
<b>Eigenkapital</b>		
8. Gezeichnetes Kapital	1.725	1.568
9. Kapitalrücklage	15.743	13.565
10. Konzernverlustvortrag	-959	-2.048
11. andere Gewinnrücklagen	0	0
12. Minderheitenkapital	-31	30
13. Eigenkapitaldifferenz aus der Währungsumrechnug	24	-29
14. Konzernergebnis	-1.853	1.089
<b>Eigenkapital, gesamt</b>	<b>14.649</b>	<b>14.175</b>
<b>Passiva, gesamt</b>	<b>31.679</b>	<b>28.615</b>

## Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung

	<b>30.06.2008</b> TEUR	30.06.2007 TEUR
1. Umsatzerlöse nach Retouren	6.763	3.798
2. Sonstige betriebliche Erträge	256	2.880
3. Bestandsveränderungen an fertigen und unfertigen Erzeugnissen	756	309
4. Materialaufwand / Aufwand für bezogene Leistungen	4.128	1.368
5. Personalaufwand	1.949	1.233
6. Abschreibungen auf Sachanlagen und immaterielle Vermögensgegenstände	464	1.691
7. Sonstige betriebliche Aufwendungen	2.810	2.485
<b>Betriebsergebnis (EBIT)</b>	<b>-1.576</b>	<b>210</b>
8. Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	23	0
9. Zinserträge/-aufwendungen	213	141
10. Währungsgewinne/-verluste	-131	-43
<b>Ergebnis vor Steuern (EBT)</b>	<b>-1.898</b>	<b>25</b>
11. Steuern vom Einkommen und Ertrag	25	43
<b>12. Überschuss / Fehlbetrag</b>	<b>-1.923</b>	<b>-18</b>
<b>Ergebnisanteil anderer Gesellschafter</b>	<b>-70</b>	<b>0</b>
<b>Den Aktionären zustehendes Konzernergebnis</b>	<b>-1.853</b>	<b>-18</b>
<i>Ergebnis je Aktie in EURO (unverwässert)</i>	-1,13	-0,02
<i>Ergebnis je Aktie in EURO (verwässert)</i>	-0,98	-0,02
<i>Durchschnittlich im Umlauf befindliche Aktien (unverwässert)</i>	1.632.744	1.061.045
<i>Durchschnittlich im Umlauf befindliche Aktien (verwässert)</i>	1.632.744	1.061.045

## Konzern-Kapitalflussrechnung

	<b>30.06.2008</b> TEUR	30.06.2007 TEUR
<b>Konzernergebnis</b>	<b>-1.853</b>	<b>-18</b>
+ Abschreibungen auf Gegenstände des Anlagevermögens	464	1.691
+/- sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen/Erträge	0	-24
+/- Veränderung der Rückstellungen inkl. latenter Steuern	-1.062	-254
-/+ Gewinn/Verlust aus dem Abgang von Gegenständen des Anlagevermögens	0	0
-/+ Zunahme/Abnahme der Vorräte, der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind inkl. latenter Steuern	-215	-3.652
+/- Zunahme/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	337	-150
<b>Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit</b>	<b>-2.329</b>	<b>-2.407</b>
-/+ Auszahlungen/Einzahlungen für Investitionen/Abgänge in das Sachanlagevermögen/immaterielle Anlagevermögen	-5.135	-8.746
+ nicht zahlungswirksame Investitionen aus Sacheinlagen	0	8.165
<b>Cashflow aus der Investitionstätigkeit</b>	<b>-5.135</b>	<b>-581</b>
+ Einzahlungen aus Finanzkrediten	3.714	3.937
+ Kapitalerhöhungen aus Wandlungen	2.383	0
<b>Cashflow aus Finanzierungstätigkeit</b>	<b>6.097</b>	<b>3.937</b>
Veränderung der liquiden Mittel	-1.367	949
Liquide Mittel zu Beginn der Periode	2.666	730
<b>Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente am Ende der Berichtsperiode</b>	<b>1.299</b>	<b>1.679</b>

## Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung

<b>cdv Konzern in TEUR</b>	Gezeichnetes Kapital	Kapital- rücklagen	Gewinn- rücklagen	Ergebnis- vortrag	Minder- heiten- anteil	Währung	Jahres- ergebnis	Summe Eigen- kapital
<b>Stand 01.01.2008</b>	<b>1.568</b>	<b>13.565</b>	<b>0</b>	<b>-959</b>	<b>30</b>	<b>-29</b>	<b>0</b>	<b>14.175</b>
Konzernergebnis	0	0	0	0	-70	0	-1.853	-1.923
Kapitalherabsetzung	0	0	0	0	0	0	0	0
Kapitalerhöhung	157	2.226	0	0	0	0	0	2.383
Wandlung	0	0	0	0	0	0	0	0
Kapitalbeschaffungskosten	0	-48	0	0	0	0	0	-48
Erfolgsneutrale Änderungen	0	0	0	0	0	53	0	53
Minderheitenanteil	0	0	0	0	9	0	0	9
<b>Stand 30.06.2008</b>	<b>1.725</b>	<b>15.743</b>	<b>0</b>	<b>-959</b>	<b>-31</b>	<b>24</b>	<b>-1.853</b>	<b>14.649</b>

<b>cdv Konzern in TEUR</b>	Gezeichnetes Kapital	Kapital- rücklagen	Gewinn- rücklagen	Ergebnis- vortrag	Minder- heiten- anteil	Währung	Jahres- ergebnis	Summe Eigen- kapital
<b>Stand 01.01.2007</b>	<b>1.620</b>	<b>9.660</b>	<b>1.019</b>	<b>-14.144</b>	<b>0</b>	<b>-107</b>	<b>0</b>	<b>-1.953</b>
Konzernergebnis	0	0	0	0	0	0	1.089	1.088
Kapitalherabsetzung	-1.418	-9.660	-1.019	12.096	0	0	0	0
Kapitalerhöhung	810	7.585	0	0	0	0	0	8.395
Wandlung	556	6.161	0	0	0	0	0	6.716
Kapitalbeschaffungskosten	0	-181	0	0	0	0	0	-181
Erfolgsneutrale Änderungen	0	0	0	0	0	78	0	78
Minderheitenanteil	0	0	0	0	30	0	0	30
<b>Stand 31.12.2007</b>	<b>1.568</b>	<b>13.565</b>	<b>0</b>	<b>-2.048</b>	<b>30</b>	<b>-29</b>	<b>1.089</b>	<b>14.175</b>

**KONZERNANHANG für das 1. Halbjahr 2008**  
**cdv Software Entertainment AG**

## Anhang

### Allgemeine Angaben und Erläuterungen

Im Geschäftsjahr 2008 wurde der Sitz der Gesellschaft zunächst nach München verlegt (HRB 172211). Mit Beschluss der ordentlichen Hauptversammlung vom 21.07.2008 wurde der Sitz nach Frankfurt verlegt.

#### GRUNDLAGEN DER RECHNUNGSLEGUNG

Der vorliegende Halbjahresbericht wurde gemäß den Vorschriften der International Financial Reporting Standards (IFRS) angefertigt.

#### ERGÄNZENDE ANGABEN GEMÄß IAS 34

Zum 30. Juni 2008 wurden die Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden sowie die Berechnungsmethoden unverändert zum Jahresabschluss 31. Dezember 2007 angewandt.

Die Geschäftsbeziehungen zu nahe stehenden Personen und Unternehmen haben sich während des ersten Halbjahres 2008 im Vergleich zum Vorjahr gleich bleibend entwickelt.

#### KONSOLIDIERUNGSKREIS

Gegenüber dem 31.12.2007 wurde eine weitere Gesellschaft, die cdv Madrics SAS, Frankreich, in den Konsolidierungskreis aufgenommen. Die Gesellschaft wurde zum 01.01.2008 in den Konzernabschluss der cdv Software Entertainment AG erst konsolidiert.

#### UMSATZERLÖSE

Die Umsatzerlöse sind im Vergleich zum Vorjahr um € 3,0 Millionen auf € 6,8 Millionen (Vorjahr: € 3,8 Millionen) gestiegen. Die Gründe hierfür liegen zum einen in der erfolgreichen Integration der akquirierten Unternehmen in Osteuropa und Frankreich und zum anderen im organischen Wachstum der cdv Gruppe.

#### SONSTIGE BETRIEBLICHE ERTRÄGE

Ein Vergleich der sonstigen betrieblichen Erträge des Geschäftsjahres 2007 und 2008 ist nur bedingt möglich aufgrund der Restrukturierung in 2007 und der Umstrukturierung der cdv Software Entertainment hin zu einem unabhängigen Service-Dienstleister. So haben sich die sonstigen betrieblichen Erträge von € 2,9



Millionen zum 30.06.2007 auf € 0,3 Millionen zum 30.06.2008 verringert, was im Wesentlichen auf die Restrukturierung im Geschäftsjahr 2007 und die damit verbundenen Einmaleffekte aus dem Verkauf von Spielerechten zurückzuführen ist.

### **Materialaufwand / Abschreibungen**

Ein Vergleich der Positionen Materialaufwand und Abschreibungen für die Geschäftsjahre 2007 und 2008 zeigt den konsequenten Umbau der cdv Software Entertainment AG von einem reinen Publisher hin zu einem unabhängigen Serviceprovider in der Spielebranche, mithin sind dadurch die Positionen Materialaufwand und Abschreibungen der Geschäftsjahre 2007 und 2008 nur bedingt vergleichbar. So erklärt sich der Rückgang der Rohmarge von 63,98% zum 30.06.2007 auf 38,97% nur bei gleichzeitiger Betrachtung der Abschreibungen, die sich im Vergleich zum Vorjahr um 70,59% von € 1,7 Millionen auf € 0,5 vermindert haben. Durch die Verlagerung des Geschäfts der cdv hin zur Vermarktung / Distribution von Spielen werden die aufwandswirksamen Einkäufe der Distributionsrechte jetzt in den Materialaufwendungen abgebildet, wobei die hohen Abschreibungen für den Einkauf von IP-Rechten im Publishing-Modell aus dem letzten Geschäftsjahr entfallen.

### **EBIT**

Das operative Ergebnis (EBIT) lag bei € -1,5 Millionen Euro (Vorjahr: € -0,2 Millionen) und damit im Rahmen der Planungen. Für das Gesamtjahr wird weiterhin mit einem Anstieg des operativen Ergebnisses gegenüber 2007 um mindestens 50% gerechnet.

Die Ergebnisentwicklung ist neben der typisch saisonalen Prägung der Softwarebranche vor allem durch die Vorbereitung auf die beiden großen Lineups mit der Gamecock Media Group und Ascaron Entertainment bestimmt (siehe oben). Neben den aktivierten Anzahlungen für die Distributionsrechte beider Lineups sind im ersten Halbjahr schon erhebliche Leistungen für Marketing und die Vorbereitung der diversen Vermarktungskanäle für die oben genannten Distributionsrechte angefallen und belasten damit das Ergebnis zum 30.06.2008. Die Veröffentlichungstermine und damit auch die positiven Umsatz- und Ergebniseffekte der mit Abstand größten Lineups der cdv Historie liegen komplett im zweiten Halbjahr.

### **JAHRESFEHLBETRAG**

Für das erste Halbjahr 2008 weist die Gesellschaft einen Verlust nach Minderheiten von € -1,9 Millionen aus (Vorjahr € 0,02 Millionen). Das daraus resultierende Ergebnis pro Aktie beträgt € -1,13 (Vorjahr: € -0,02)

**MITARBEITER UND PERSONALAUFWAND**

Aufgrund der in 2007/2008 erfolgten Implementierung des neuen Geschäftsmodells sowie zur Bewältigung der bevorstehenden Veröffentlichungstermine der oben genannten Lineups wurde im ersten Halbjahr 2008 das Personal in der gesamten Gruppe verstärkt. Damit ist der Personalaufwand im Vergleich zum ersten Halbjahr 2007 um 58,33% von € 1,2 Millionen auf € 1,9 Millionen gestiegen.

**LIQUIDITÄT**

Der Cash Flow aus der operativen Tätigkeit beträgt für das erste Halbjahr 2008 € - 2,3 Millionen (Vorjahr: € - 2,4 Millionen). Der negative Effekt wurde im Wesentlichen durch die weitere Zurückführung von Verbindlichkeiten sowie durch die operativen Maßnahmen/Kosten beeinflusst, welche für die erfolgreiche Vermarktung der im ersten Halbjahr akquirierten Vermarktungsrechte notwendig sind. Dieser negative Einfluss wurde durch die erfolgreiche Platzierung einer Kapitalerhöhung im ersten Halbjahr 2008 verringert. Durch die Platzierung der Kapitalerhöhung flossen der Gesellschaft ca. € 2,4 Millionen an liquiden Mitteln zu.

**AKTIVA**

Die Aktiva der Gesellschaft haben sich im Vergleich zum Vorjahr (31.12.2007) von € 28,6 Millionen auf € 31,7 Millionen erhöht. Diese Erhöhung hängt im Wesentlichen mit dem Erwerb der neuen Tochtergesellschaft in Frankreich sowie den Akquisitionen in neue Distributionsrechte zusammen. Weiterhin haben sich die Vorräte zum Vergleichszeitraum des Vorjahres von € 1,8 Millionen auf € 2,5 Millionen erhöht. Die wesentliche Ursache dafür liegt im Ausbau des Distributionsgeschäftes, insbesondere in Frankreich, und dem damit einhergehend Einkauf von fertigen Produkten.

**VERBINDLICHKEITEN**

Die langfristigen Verbindlichkeiten haben sich im Vergleich zum Vorjahr von € 5,2 Millionen auf € 8,7 Millionen erhöht durch die Aufnahme von langfristigen Darlehen in Höhe von € 4,0 Millionen in erster Linie zur Finanzierung der Spiele-Line ups.

Die kurzfristigen Schulden haben sich im Vergleich zum 31.12.2007 durch den konsequenten Abbau der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen von € 9,2 Millionen auf € 7,8 Millionen verringert.

**EIGENKAPITAL**

Das Eigenkapital zum 30.06.2008 beträgt insgesamt € 14,6 Millionen (31.12.2007: € 14,1). Die Zunahme ergibt sich im Wesentlichen durch die Erhöhung des gezeichneten Kapitals und der Kapitalrücklage um ca. 2,4 Millionen aus der Kapitalerhöhung. Die im ersten Halbjahr aufgelaufenen Verluste trugen gegenläufig bei.

**FINANZIERUNG**

Im März 2008 wurde eine Kapitalerhöhung in Höhe von € 2,4 Millionen bei privaten und teils internationalen institutionellen Investoren platziert. Zudem wurde ein langfristiges Darlehen in Höhe von gesamt € 4,0 Millionen aufgenommen, in erster Linie für die Finanzierung der oben genannten Distributionsrechte. Es handelt sich um langfristige Darlehen, welche ab 2009 in fest bestimmten Raten zurückgeführt werden.

**AUFTRAGSLAGE**

Durch die Positionierung der cdv Software Entertainment AG als unabhängiger und internationaler Dienstleister für die Spielebranche hat sich die Auftragslage, verstärkt noch durch die internationale Ausrichtung mit den Tochtergesellschaften in USA, Osteuropa, Frankreich und mittlerweile auch in Großbritannien, erheblich verbessert. Die breite Aufstellung der cdv mit ihren nunmehr internationalen Vertriebswegen ermöglicht erst die Übernahme von Blockbuster Line ups, wie die oben genannten, und die cdv kann damit erstmals als verlässlicher Partner von großen Spieleentwicklern auftreten.

Für das zweite Halbjahr 2008 ist das gesamte Service-Paket der cdv, inklusive Marketing, Auslieferung und Vermarktung in Europa und in den USA für insgesamt 7 Titel geplant, darunter Titel wie Mushroom Men, Velvet Assassin und Sacred 2 „Fallen Angel“.

**KORREKTUR VORJAHRE**

Im Rahmen der Aufstellung des Halbjahresabschlusses zum 30.06.2008 wurde eine Korrektur eines Ausweisfehlers im Konzernabschluss 2007 vorgenommen. Es handelt sich dabei um die wirtschaftliche Abbildung der Veräußerung von immateriellen Rechten seitens der cdv AG.

Während im Konzernabschluss 2007 diese Transaktion als Anteilsverkauf (50%) der cdv Online GmbH dargestellt wurde, war aufgrund des wirtschaftlichen Gehalts der Verträge eine reine Veräußerung von Rechten auszuweisen. Insofern war die cdv online GmbH zu 100% in den Konsolidierungskreis der cdv AG einzubeziehen und somit kein Ausweis von Minderheitenanteilen gegeben. Entsprechend ist in der Abbildung des Vorjahresabschluss der CDV AG das veräußerte Recht (TEUR 2.695) in den immateriellen Vermögenswerten nicht mehr enthalten. Aufgrund des Verkaufs des Vermögensgegenstandes ist eine Kaufpreisforderung von TEUR 1.360 (die erste Rate in Höhe von TEUR 1.335 wurde schon bezahlt) gegen den Käufer enthalten. Die Minderung des Konzerneigenkapitals um TEUR 1.335 resultiert aus dem Wegfall der zuvor ausgewiesenen Anteile von Minderheiten an der cdv online GmbH.

## SEGMENTBERICHTERSTATTUNG

### AUFGLIEDERUNG NACH REGIONEN

Grundlage für Segmentabgrenzung sind die Standorte der Vermögenswerte. Die Einteilung der Segmente entspricht der internen Steuerung und Berichterstattung des Konzerns. Gegenüber dem Vorjahr wurde die Segmentierung aufgrund der Verbreitung im europäischen Markt um das Segment EU ohne Deutschland erweitert.

1. Halbjahr 2008	Deutschland	EU ohne DE	Übriges Ausland	Konsoli- dierung	Gesamt
	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
Erlöse	14.177	2.577	1.231	(1.222)	6.763
Segmentergebnis	(1.180)	(556)	(187)		(1.923)
Segmentvermögen	30.859	4.616	2.174	(5.971)	31.679
Segmentsschulden	16.353	5.050	2.909	(7.281)	17.030
Investitionen	2.739	28	1.526	0	4.294
Abschreibungsaufwand	260	200	4	0	464

1. Halbjahr 2007	Deutschland	EU ohne DE	Übriges Ausland	Konsoli- dierung	Gesamt
	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
Erlöse	2.745	271	782		3.798
Segmentergebnis	1.442	11	(354)	(1.117)	(18)
Segmentvermögen	21.062	2.992	1.803	(5.384)	20.473
Segmentsschulden	12.132	2.438	2.825	(3.195)	14.200
Investitionen	1.673	155	329	0	2.157
Abschreibungsaufwand	1.678	11	2	0	1.691

Investitionen umfassen die Zugänge zum Anlagevermögen des Segments.

### AUFGLIEDERUNG DER ERLÖSE NACH TÄTIGKEITSBEREICHEN

	2008 TEUR	2007 TEUR
Eigenproduktionen	0	10
Publishing	1.327	1.657
Distribution	6.658	2.131
Konsolidierung	1.222	0
	<b>6.763</b>	3.798

**AUFGLIEDERUNG DES ERGEBNISSES (EBIT)  
NACH TÄTIGKEITSBEREICHEN**

	<b>2008</b> TEUR
Publishing	(183)
Distribution	(1.393)
	<b>(1.576)</b>

**Versicherung der gesetzlichen Vertreter**

Wir versichern nach bestem Wissen, dass gemäß den anzuwendenden Rechnungslegungsgrundsätzen für die Zwischenberichterstattung der Konzernzwischenabschluss ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns vermittelt und im Konzernzwischenlagebericht der Geschäftsverlauf einschließlich des Geschäftsergebnisses und die Lage des Konzerns so dargestellt sind, dass ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild vermittelt wird, sowie die wesentlichen Chancen und Risiken der voraussichtlichen Entwicklung des Konzerns beschrieben sind.

Frankfurt am Main, den 31. August 2008

Der Vorstand

Christian Gloe

Dr. Philipp Meier

Arne Peters

## Finanzkalender

- April 2008: Jahresabschluss Geschäftsjahr 2007

---

- Juli 2008: Hauptversammlung

---

- 20. - 24. August 2008: Games Convention in Leipzig

---

- August 2008: Halbjahresabschluss 2008

---

- November 2008: Zwischenmitteilung zum dritten Quartal

## Impressum

- **Kontakt:**  
cdv Software Entertainment AG  
Hanauer Landstr. 161 - 173  
60314 Frankfurt  
Telefon: + 49 69 4056373-0  
Telefax: + 49 69 4056373-240  
Mail: [investors@cdv.de](mailto:investors@cdv.de)  
[www.cdv.de](http://www.cdv.de)
- **Ansprechpartner:**  
Investor Relations: Susan Hoffmeister
- **Grafik Design, Layout und Satz:**  
[crossalliance.at](http://crossalliance.at)

© 2008 cdv Software Entertainment AG

