



Catalis 

Catalis SE
Geldropseweg 26-28
5611 SJ Eindhoven
Niederlande
t +31 (0)40 213 59 30
f +31 (0)40 213 56 04
info@catalisgroup.com
www.catalisgroup.com

Zwischenbericht für das 3. Quartal und die ersten neun Monate 2010
Für den Zeitraum vom 01. Januar 2010 bis zum 30. September 2010



Inhalt

Kennzahlen	5
An unsere Aktionäre	6
Einführung	14
Lagebericht	14
Finanzinformationen	28
Weitere Informationen	36

Kennzahlen (ungeprüft)

T€	Q3 2010	Q3 2009	9M 2010	9M 2009
Umsatz (A)	7.691	8.224	19.678	25.275
Fremdkosten und Materialkosten (B)	679	682	1.811	2.727
Rohertrag (A – B)	7.012	7.542	17.867	22.548
Rohertragsmarge	91,2%	91,7%	90,8%	89,2%
Operatives Ergebnis (EBIT)	664	312	(1.232)	1.038
Einmalkosten	158	0	702	1.425
EBIT nach Einmalkosten	506	312	(1.934)	(387)
Operative Marge	6,6%	3,8%	n. a.	n. a.
Ergebnis vor Steuern	406	182	(2.234)	(777)
Vorsteueremarge	5,3%	2,2%	n. a.	n. a.
Periodenergebnis	406	157	(2.234)	(677)
Marge	5,3%	1,9%	n. a.	n. a.
Operativer Cashflow	119	1.046	(1.433)	(43)
Aktienanzahl	37.878.999	37.878.999	37.878.999	37.878.999
Ergebnis je Aktie (unverwässert)	0,01	0,00	(0,06)	(0,02)
Ergebnis je Aktie (verwässert)	0,01	0,00	(0,06)	(0,02)
Solvabilität (Eigenkapital / Bilanzsumme)	45,6%	48,2%	45,6%	48,2%

Dieser Bericht ist eine deutsche Übersetzung der englischen Originalfassung. Rechtlich bindend ist unter allen Umständen alleine die englische Originalfassung.



An unsere Aktionäre

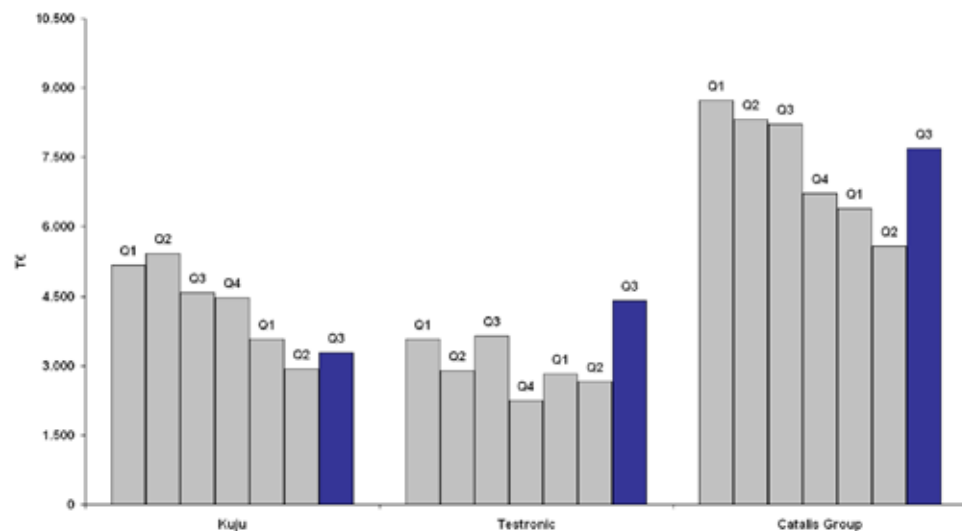
An unsere Aktionäre

Ergebnisse für das dritte Quartal und die ersten neun Monate – erfolgreiche Rückkehr in die Gewinnzone

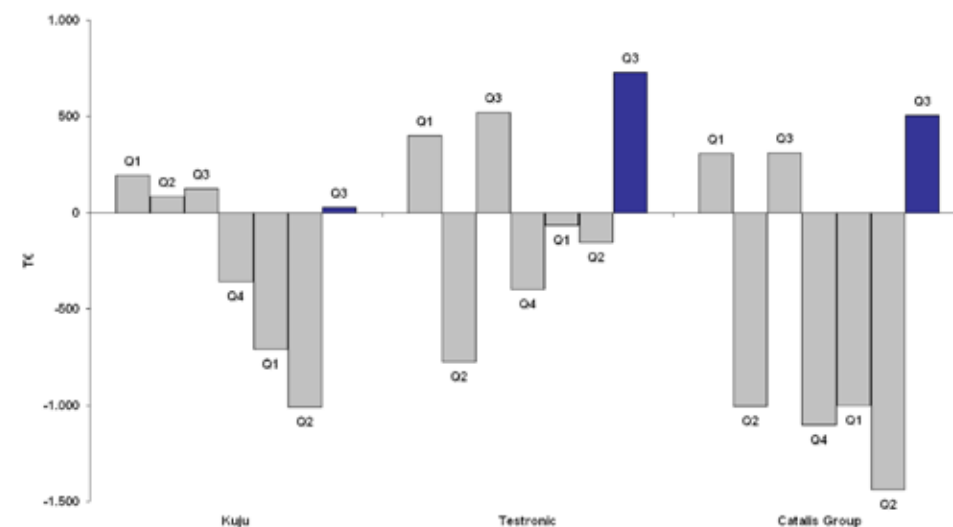
Ich freue mich, Ihnen mitteilen zu können, dass sowohl Kuju und Testronic als auch der gesamte Catalis Konzern im dritten Quartal 2010 erfolgreich in die Gewinnzone zurückgekehrt sind. Besonders erfreulich ist, wie an den nachfolgenden Diagrammen abzulesen, dass die Ergebnisse von Testronic und vom Catalis Konzern im dritten Quartal nicht nur deutlich über den Werten des zweiten Quartals liegen, sondern auch die Zahlen des dritten Quartals 2009 übertreffen. Kuju hat ebenfalls große Fortschritte gemacht und hat nach den Verlusten des zweiten Quartals nun ebenfalls wieder leichte Gewinne erwirtschaftet.

Obwohl sich das Marktumfeld allgemein weiterhin schwach zeigte, profitierte der Catalis Konzern von den zuvor durchgeführten einschneidenden strukturellen und organisatorischen Anpassungen im Geschäftsbetrieb während der vergangenen vier Quartale. Die Kunden haben unsere Dienstleistungen teilweise auch aufgrund der bevorstehenden Feiertage stärker nachgefragt, für die eine große Anzahl an Home Entertainment Produkten rechtzeitig auf den Markt gebracht werden muss.

Quartalsweise Umsatzentwicklung seit 2009



Quartalsweise EBIT-Entwicklung seit 2009



Im dritten Quartal des Geschäftsjahres 2010 gingen die Umsätze des Catalis Konzerns von € 8,2 Mio. im Jahr 2009 um 6,5% auf € 7,7 Mio. zurück. Vor dem Hintergrund eines weiterhin schwierigen Marktumfelds konnten wir somit ein deutlicher Turnaround gegenüber der Entwicklung der Vorquartale zu beobachten. Das EBIT (operatives Ergebnis) vor Einmalkosten verbesserte sich von € 0,3 Mio. auf € 0,7 Mio. Die Einmalkosten in diesem Zeitraum beliefen sich auf € 0,2 Mio. und waren auf weitere Anpassungen bei Kuju und Testronic zurückzuführen. Trotz des 6,5%-igen Umsatzrückgangs betrug das EBIT nach Einmalkosten € 0,5 Mio. (2009: € 0,3 Mio.), was einer Steigerung um 62,2% entspricht. Das Ergebnis je Aktie belief sich im dritten Quartal auf € 0,01 gegenüber € 0,00 im dritten Quartal 2009.

In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 betragen die Umsätze des Catalis Konzerns € 19,7 Mio. (2009: € 25,3 Mio.). Dies entspricht einem Rückgang um 22,1%. Das EBIT vor Einmalkosten verringerte sich auf € -1,2 Mio. (2009: € 1,0 Mio.). Die Einmalkosten beliefen sich auf € 0,7 Mio. (2009: € 1,4 Mio.) und sind auf organisatorische und strukturelle Anpassungen bei Kuju und Testronic zurückzuführen. Unter Berücksichtigung dieser Einmalkosten betrug das EBIT € -1,9 Mio. (2009: € -0,4 Mio.). Einschließlich des Finanzergebnisses in Höhe von € -0,3 Mio. (2009: € -0,4 Mio.) lag das Vorsteuerergebnis bei € -2,2 Mio. (2009: € -0,8 Mio.). Das Periodenergebnis betrug ebenfalls € -2,2 Mio. (2009: € -0,7 Mio.). Das Ergebnis je Aktie für die ersten neun Monate des Geschäftsjahres 2010 belief sich auf € -0,06 (2009: € -0,02).

Bei Testronic stiegen die Umsätze im dritten Quartal 2010 von € 3,6 Mio. im Jahr 2009 auf jetzt € 4,4 Mio. Das entspricht einem Zuwachs von 21,1%, der auf die Stabilisierung des Geschäftsfelds DVD-Testen und die starke Entwicklung des Europageschäfts von Testronic zurückzuführen ist. Testronic erwirtschaftete ein EBIT vor Einmalkosten in Höhe von € 0,8 Mio. (2009: € 0,5 Mio.). Die Einmalkosten beliefen sich auf € 0,1 Mio. (2009: € 0,0 Mio.). Nach diesen Einmalkosten betrug das EBIT € 0,7 Mio. (2009: € 0,5 Mio.). In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 erwirtschaftete Testronic Umsätze in Höhe von € 9,9 Mio. (2009: € 10,1 Mio.); ein Rückgang um 2,1% gegenüber dem Vorjahr. Das EBIT vor Einmalkosten belief sich bei Testronic in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 auf € 0,6 Mio. (2009: € 0,9 Mio.). Die Einmalkosten betragen € 0,1 Mio. (2009: € 0,8 Mio.). Nach diesen Einmalkosten lag das EBIT bei € 0,5 Mio. (2009: € 0,1 Mio.).

Kuju erwirtschaftete im dritten Quartal 2010 Umsätze in Höhe von € 3,3 Mio. (2009: € 4,6 Mio.). Das entspricht einem Umsatzrückgang um 28,5%. Das EBIT vor Einmalkosten für den Berichtszeitraum fiel mit € 0,1 Mio. (2009: € 0,1 Mio.) leicht positiv aus. Trotz des starken Umsatzrückgangs (der sich im Rahmen der allgemeinen Marktentwicklung bewegte) und unter Berücksichtigung von Einmalkosten in Höhe von € 0,1 Mio. lag auch das EBIT mit € 0,0 Mio. (2009: € 0,1 Mio.) leicht im positiven Bereich. In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 erwirtschaftete Kuju Umsätze in Höhe von € 9,8 Mio. (2009: 15,2 Mio.), was einem Rückgang um 35,5% entspricht. Vor Einmalkosten erwirtschaftete Kuju in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 ein EBIT in Höhe von € -1,1 Mio. (2009: € 1,0 Mio.). Einschließlich der Einmalkosten in Höhe von € 0,6 Mio. (2009: € 0,6 Mio.) lag das EBIT bei € -1,7 Mio. (2009: € 0,4 Mio.).

Insgesamt war Testronic im dritten Quartal 2010 stark ausgelastet da viele Filmstudios ihre Discs für die bevorstehenden Feiertage vorbereiten. Eine besonders hohe Nachfrage gab es bei Blu-ray Discs. Das 3D Segment entwickelte sich ebenfalls sehr gut, wobei Testronic im dritten Quartal mehr als 25 3D Blu-ray Projekte bearbeitete. Während sich das Geschäft in den USA noch recht verhalten entwickelte, konnte Testronic in seinem Europageschäft starkes Wachstum verzeichnen, so dass das Geschäft hier wesentlich besser lief als im Vergleichszeitraum des Vorjahres. Tatsächlich war das abgelaufene Quartal für Testronic das stärkste Quartal der vergangenen zwei Jahre.

Abgesehen von dem stark wachsenden Geschäft mit Blu-ray und 3D verzeichnete Testronic auch in anderen Geschäftsfeldern eine positive Entwicklung. Starkes Wachstum gab es im dritten Quartal beim Geschäftsfeld Home Entertainment Consultancy und Testronic erwartet, dass sich dieser Trend auch in Zukunft fortsetzen wird, da Kunden inzwischen vermehrt Arbeiten auslagern, die früher von hausinternen Abteilungen für Qualitätssicherung erledigt wurden. Weiterhin gab es verstärkte Aktivitäten der Filmstudios bezüglich der Anpassung ihrer Internetseiten für Film-Downloads / Direktvertrieb von Filmen. Dabei ließen im dritten Quartal zwei große Studios die Download-Bereiche ihrer Internetseiten von Testronic testen. Hardwaretesten entwickelte sich weiterhin positiv, da aktuell viele Hersteller ihre Produkte in den europäischen TV und Home Entertainment Markt drücken. Gleiches gilt für die Geschäftsfelder Softwaretesten und Spieletesten, wo Testronic außerdem eine Initiative für das Testen von Browser-Games gestartet hat, um sein Geschäft weiter auszubauen.

Zu den wichtigsten Ereignissen der letzten Zeit bei Testronic gehören:

- ▶ Weiterhin gute Geschäftsentwicklung im dritten Quartal im Bereich des Digital TV, insbesondere mit deutschen Kabelgesellschaften
- ▶ Wachsendes Arbeitsaufkommen mit Filmstudios in den Bereichen digitaler Vertrieb, Film-Downloads und Direktvertrieb
- ▶ Offizieller Status eines Prüflabors zur Zertifizierung von SATA 1.4 Testspezifikationen
- ▶ Starkes Wachstum im Bereich Home Entertainment Consultancy
- ▶ Ausbau des Prüflabors für digitale Unterhaltungsmedien als Reaktion auf neue Kundenwünschen, einschließlich Film-Downloads und Interoperabilität von Geräten
- ▶ Start eines sechsmonatigen Projekts mit EA
- ▶ Zu den Neukunden gehören Entwickler von Casual Games, Anbieter von Videospiel-Streamingtechnologien sowie Anbieter von Authoring- und Kodierungsdienstleistungen für DVD, Blu-ray und Video-on-demand (VOD)

Das Marktumfeld in der Videospielindustrie erwies sich auch im dritten Quartal als schwierig. Im Laufe des Quartals brachte Sony seinen neuen Move Controller auf den Markt, mit einer großen Marketingkampagne wird allerdings erst mit Blick auf Weihnachten gerechnet. Das allgemeine Umfeld für die Anbieter von Auftragsentwicklung von Videospielprodukten auf physischen Medien für den Einzelhandel hat sich grundsätzlich nicht verändert, wobei die Verkaufszahlen in allen großen Märkten weiter rückläufig waren. Dominiert wurde das Software-Segment von wenigen hoch budgetierten Spielen wie Halo:Reach oder FIFA Soccer 11, sowie Download-Spielen für Konsolen und tragbaren Plattformen wie dem iPhone oder Spielen für soziale Netzwerke wie Facebook. Aufgrund der allgemeinen Marktlage stehen allerdings auch die Margen weiterhin unter Druck.

In einer neuen Studie hat die NPD Group den Umsatzanteil der nicht im Einzelhandel verkauften Videospiele im ersten Halbjahr 2010 auf USD 2,6 Mrd. geschätzt. Dies entspricht etwa 75% der USD 3,5 Mrd., die im Einzelhandel mit neuer Videospielsoftware umgesetzt wurden oder 40% des neuen Gesamtmarktums von USD 6,1 Mrd. Nicht im Einzelhandel verkaufte Videospiele umfassen die Ausgaben der Verbraucher für Videospiele auf Mobiltelefonen, sozialen Netzwerken, digitale Downloads, Abonnements und gebrauchte Videospiele. Der Großteil der Umsätze entfällt dabei immer noch auf den Kauf gebrauchter Videospiele.

Aus diesem Marktumfeld ergaben sich einerseits schwierige Rahmenbedingungen für Kujus Aktivitäten im Bereich der Auftragsentwicklung von Videospielen; es zeigt jedoch gleichzeitig den strategischen Wert der Etablierung von Doublesix Digital Publishing (DDP) als einem reinen Entwickler von selbstveröffentlichter Download-Unterhaltungssoftware für Konsolen, mobile Geräte und Online-Plattformen.

Zu den wichtigsten Ereignissen der letzten Zeit bei Kuju gehören:

- ▶ gute Kritiken und großer kommerzieller Erfolg für das Videospiel Art Academy für Nintendo DS/DSi. Das Spiel wurde in den Japan und der Region EMEA in den ersten 18 Wochen im Handel mehr als 390.000mal verkauft. Cubed Three schrieb in seiner Kritik zu dem Spiel: "Headstrong Games ist bekannt für seine Zusammenarbeit mit Nintendo bei der Battalion Wars Reihe und bei House of the Dead: Overkill mit SEGA. Nun hat man Nintendo dabei unterstützt, die beiden DSiWare Art Academy Spiele in ein Komplettpaket für den Einzelhandel zu überführen und hat dies in fantastischer Art und Weise vollbracht."
- ▶ Veröffentlichung von Lord of the Rings: Aragorn's Quest in den USA
- ▶ Das erste Social Game für Facebook mit dem Namen Office Daze hat Beta-status erreicht
- ▶ Unterzeichnung neuer Entwicklungsverträge mit vier großen Videospielverlagen in den vergangenen acht Wochen. Dazu gehören:
 - o Vertragsunterzeichnung mit 505 Games für neue Versionen von Grease
 - o Vertragsunterzeichnung für Haunt
 - o Vertragsunterzeichnung für ein Kinofilm-Franchise auf PS3, Xbox 360 und PC
 - o Vertragsunterzeichnung für ein neues Singspiel mit einem großen US-Kunden

Wie vor einiger Zeit bekannt gemacht, wurde Doublesix Digital Publishing (DDP) als eigenständige Schwestergesellschaft zu Kuju Entertainment etabliert, da die Gruppe ihre erfolgreiche Strategie im Bereich selbstveröffentlichter Download-Spiele weiter ausbauen möchte. DDP arbeitet derzeit an drei neuen selbstveröffentlichten, co-finanzierten Videospielen. Dazu gehören ein fesselndes Weltraumspiel, ein neuer Zombie-Shooter und Wer wird Millionär (WWM) Sondereditionen mit verschiedenen Co-Branding Partnern.

Ausblick

Im vierten Quartal 2010 rechnen wir mit einer leichten Abschwächung des Geschäfts bei Testronic, da der saisonale Ansturm durch das Feiertagsgeschäft im Laufe des Quartals abklingen wird. Trotzdem gehen wir davon aus, dass Testronic im vierten Quartal weiterhin rentabel arbeiten wird und sich auch gegenüber dem vierten Quartal 2009 wieder verbessert.

Bei Kuju rechnen wir ebenfalls damit, dass die Rentabilität auf dem Niveau des dritten Quartals beibehalten werden kann und das zweite Halbjahr mit einem positiven Ergebnis abgeschlossen wird.

DDP wird sich auf den weiteren Auf- und Ausbau des Geschäfts mit reinen Eigenveröffentlichungen konzentrieren, wo die Gesellschaft aktuell an einer Reihe vielversprechender eigener und co-finanzierter Videospiele arbeitet und sich auch bereits in Verhandlungen über verschiedene neue spannende Lizenzen für das Jahr 2011 befindet. Da DDP erst gegen Ende August 2010 gegründet wurde, wird sie erst ab dem laufenden vierten Quartal als eigenständiger Geschäftsbereich dargestellt. Eine in diesem Bericht dargestellte pro forma Berechnung der bisherigen Ergebnisse zeigt die Margenstärke dieses neuen, wachsenden Geschäftsfeldes.

Basierend auf den obigen Ausführungen gehen wir davon aus, dass wir im vierten Quartal auch auf Konzernebene in der Gewinnzone bleiben werden und somit den erfolgreichen Turnaround des Konzerns im zweiten Halbjahr untermauern.

Obwohl die Marktentwicklung weiterhin einigermaßen unvorhersehbar bleibt, rechnen wir aufgrund der Ergebnisse der ersten neun Monate sowie unserer Erwartungen für das vierte Quartal mit einem Umsatz für das Gesamtjahr 2010 in Höhe von rund € 26,0 Mio. und mit einem EBIT in Höhe von € -1,7 Mio. Für das Geschäftsjahr 2011 gehen wir derzeit von einem Umsatzanstieg auf rund € 29,0 Mio. und einem EBIT in Höhe von € 1,5 Mio. aus.

Ihr

Jeremy Lewis (Executive Director)

Eindhoven, 16. November 2010



Lagebericht

Einführung

Die jährliche Finanzberichterstattung der Catalis SE basiert auf den International Financial Reporting Standards (IFRS). Der Quartalsfinanzbericht für den Zeitraum bis zum 30. September 2010 wurde als eine Aktualisierung des aktuellen Geschäftsberichtes erstellt. Sein Fokus liegt auf dem aktuellen Berichtszeitraum. Der Zwischenbericht sollte deshalb zusammen mit dem für das Geschäftsjahr 2009 veröffentlichten IFRS-Konzernabschluss und dem Geschäftsbericht 2009 gelesen werden.

Lagebericht

Markt- und Branchenumfeld

Videospielindustrie

Das Marktumfeld in der Videospielindustrie erwies sich auch im dritten Quartal als schwierig. Im Laufe des Quartals brachte Sony seinen neuen Move Controller auf den Markt, mit einer großen Marketingkampagne wird allerdings erst mit Blick auf Weihnachten gerechnet. Das allgemeine Umfeld für die Anbieter von Auftragsentwicklung von Videospielprodukten auf physischen Medien für den Einzelhandel hat sich grundsätzlich nicht verändert, wobei die Verkaufszahlen in allen großen Märkten weiter rückläufig waren. Dominiert wurde das Software-Segment von wenigen hoch budgetierten Spielen wie Halo:Reach oder FIFA Soccer 11, sowie Download-Spielen für Konsolen und tragbaren Plattformen wie dem iPhone oder Spielen für soziale Netzwerke wie Facebook. Aufgrund der allgemeinen Marktlage stehen allerdings auch die Margen weiterhin unter Druck.

In den USA gingen die Einzelhandelsumsätze der Branche in den ersten neun Monaten insgesamt um 8,5% auf USD 9,5 Mrd. zurück. Hardware-Umsätze verringerten sich um 13% auf USD 3,1 Mrd. und Software-Umsätze gingen um 8% auf USD 4,9 Mrd. zurück. Das Zubehör-Segment legte um etwa 3% auf USD 1,5 Mrd. zu. Bisher musste die Branche in acht der vergangenen neun Monate einen Umsatzrückgang hinnehmen, was einerseits auf deutliche Preissenkungen und andererseits auf eine geringere Nachfrage nach neuer Videospielsoftware zurückzuführen ist.

In einer neuen Studie hat die NPD Group den Umsatzanteil der nicht im Einzelhandel verkauften Videospiele im ersten Halbjahr 2010 auf USD 2,6 Mrd. geschätzt. Dies entspricht etwa 75% der USD 3,5 Mrd., die im Einzelhandel mit neuer Videospielsoftware umgesetzt wurden oder 40% des neuen Gesamtmarktolumens von USD 6,1 Mrd. Nicht im Einzelhandel verkaufte Videospiele umfassen die Ausgaben der Verbraucher für Videospiele auf Mobiltelefonen, sozialen Netzwerken, digitale Downloads, Abonnements und gebrauchte Videospiele. Der Großteil der Umsätze entfällt dabei immer noch auf den Kauf gebrauchter Videospiele.

Nach NPD-Angaben ermöglicht dieser neue Ansatz die Analyse der Konsumausgaben über die gesamte, wachsende Palette von Möglichkeiten, Videospiele zu erwerben und zu nutzen. Kürzlich hatten viele Videospielverlage begonnen, den Käufern gebrauchter Videospielsoftware den Zugang zu Online-Funktionen und downloadbaren Inhalten, die beim Neukauf normalerweise kostenlos enthalten sind, separat in Rechnung zu stellen. Außerdem ist es der Branche derzeit nicht möglich, die genaue Größe des Marktes für Social und Mobile Games zu bestimmen, wo Umsätze häufiger durch den Kauf von Artikeln

innerhalb des Spiels oder downloadbaren Inhalten generiert werden, als durch den Verkauf des Spiels. Das Marktforschungsunternehmen eMarketer hat den Markt für Mobile Gaming in den USA für das Jahr 2010 auf USD 849 Mio. geschätzt oder 55% des Gesamtmarktes für Videospiele, Videos und Musik auf Mobiltelefonen.

Nach Angaben eines Research-Berichts von Chart-Track gingen die Einzelhandelsumsätze mit Videospielsoftware in Großbritannien um 16% auf GBP 761,5 Mio. zurück. Es wird allerdings erwartet, dass die Branche in den verbleibenden drei Monaten nochmals GBP 700 Mio. erwirtschaften wird, da die Veröffentlichung einer Reihe von Multi-Plattform-Blockbustern bevorsteht: Pro Evolution Soccer, Medal of Honor, Fallout: New Vegas, Wii Party, Just Dance 2, The Sims 3, Gran Turismo 5, Assassin's Creed und Call of Duty: Black Ops. Nach Informationen von Chart-Track werden sich somit die Umsätze mit Videospielsoftware in Großbritannien im Jahr 2010 auf knapp GBP 1,5 Mrd. belaufen, was einen Rückgang um 9% gegenüber dem Vorjahr bedeuten würde.

Für den digitalen Vertrieb geben die Zahlen von Chart-Track an, dass die entsprechenden Umsätze lediglich 4% des Gesamtumsatzes im ersten Halbjahr 2010 ausmachen. Ian Shephard, CEO des führenden britischen Videospieleinzelhändlers GAME sagte dazu: „Man kann das Ausmaß und die Geschwindigkeit dieses Wandels leicht überschätzen – aktuell kaufen die Verbraucher ihre Videospiele immer noch am liebsten als verpackte, physische Produkte und die vorherrschende Meinung in unserer Branche ist, dass dies sehr wahrscheinlich auch noch einige Zeit so bleiben wird. Trotzdem und obwohl wir die Geschwindigkeit mit der die „Download-Revolution“ stattfinden wird eher zurückhaltend einschätzen, müssen wir uns trotzdem mutig darauf vorbereiten. GAME hat dazu in diesem Jahr Investitionen in eine große Bandbreite neuer Technologien durchgeführt, einschließlich Mobile Apps, digitale Downloads über das Internet und sogar eine direkte Präsenz in den „virtuellen Einkaufszentren“ auf den Konsolen selbst.“ Letzten Endes lässt sich aber auch diese Stellungnahme auf die eine grundlegende Regel der Medienindustrie zurückführen: Welcher Vertriebsweg sich in Zukunft auch immer durchsetzen wird – das Wichtigste bleiben weiterhin die Inhalte.

Am 30. September veröffentlichte das Marktforschungsunternehmen Enterbrain die Umsatzzahlen der japanischen Videospielindustrie für das erste Halbjahr des japanischen Geschäftsjahres (April bis September). Nach diesen Zahlen verzeichnete der Gesamtmarkt einen Rückgang um 13% auf JPY 186,6 Mrd. (etwa USD 2,2 Mrd.). Etwa zwei Drittel des Marktolumens entfielen auf Software-Umsätze, die gegenüber dem Vorjahr um 6% rückläufig waren. Die Top 5 der Software-Verkäufe wurden dominiert von Nintendo, angeführt von „Pocket Monsters Black and White“, von dem in nur acht Tagen 3,4 Mio. Exemplare verkauft wurden. Die Hardware-Umsätze gingen um 24% zurück, wobei die Nintendo DS die meistverkaufte Videospielplattform war.

Aus diesem Marktumfeld ergaben sich einerseits schwierige Rahmenbedingungen für Kujus Aktivitäten im Bereich der Auftragsentwicklung von Videospiele; es zeigt jedoch gleichzeitig den strategischen Wert der Etablierung von Doublesix Digital Publishing (DDP) als einem reinen Entwickler von selbstveröffentlichter, Download-Unterhaltungssoftware für Konsolen, mobile Geräte und Online-Plattformen.

DVD & Blu-ray

Nach Informationen der DEG (The Digital Entertainment Group) gingen die Konsumausgaben für Home Entertainment Produkte in den USA in den ersten neun Monaten des Jahres 2010 um 4% zurück und betrugen insgesamt USD 12,6 Mrd. Während das DVD-Segment weiterhin das Problemkind des Marktes ist, setzte sich die sehr positive Entwicklung im Blu-ray Segment und beim digitalen Vertrieb auch im dritten Quartal weiter fort.

In den ersten neun Monaten 2010 stiegen die Umsätze mit Blu-ray Discs gegenüber dem Vorjahr um 80% an und erreichten ein Volumen von USD 1,0 Mrd. Gleichzeitig waren die Verkäufe von DVDs und Blu-ray Discs zusammen um 8% rückläufig, was auf die schwache Entwicklung des DVD-Segments hindeutet. Die starken elektronischen Abverkäufe (EST) führten hier zu einer leichten Verbesserung, so dass die Verkäufe insgesamt nur um 6% zurückgingen.

Die digitalen Vertriebswege, bestehend aus EST und VOD (video-on-demand), sind inzwischen ebenfalls gut etabliert und machten 13,5% der Gesamtausgaben der Verbraucher für Home Entertainment Produkte aus. EST legte um 37% auf USD 432 Mio. zu und VOD stieg um 20% auf USD 1,2 Mrd. Somit verbesserte sich der digitale Vertrieb insgesamt um 23% auf USD 1,7 Mrd.

Die Verkäufe von Blu-ray Abspielgeräten haben sich in den ersten neun Monaten mehr als verdoppelt und erreichten ein Gesamtvolumen von mehr als 3,0 Mio. Einheiten. Damit stieg die Anzahl der im Umlauf befindlichen Blu-ray Disc Abspielgeräte in den USA auf 21,1 Mio. Stück, was ein deutlicher Beleg für das weitere Zukunftspotenzial des Blu-ray Disc Marktes.

Trotz des anhaltenden stetigen Rückgangs des DVD-Segments stellen das kontinuierliche Wachstum des Blu-ray Segments, die Einführung von 3D im Heimkino, HDTV und der zunehmende digitale Vertrieb einige vielversprechende Zukunftschancen für die Qualitätssicherungsdienstleistungen von Testronic dar.

Geschäftsentwicklung

Segmentinformationen

Testronic

Der Geschäftsbereich Qualitätssicherung repräsentiert das traditionelle Kerngeschäft des Catalis Konzerns und wird operativ durch die Tochtergesellschaft Testronic Labs an ihren internationalen Standorten betrieben.

Die Gruppe ist auf die Qualitätskontrolle aller Inhalte (Film, Videospiele, Musik, Software) auf allen Medien (DVD, Blu-Ray, CD, Online, Wireless) und allen Endgeräten, von DVD- und Blu-ray Playern, PC und mobilen Geräten bis hin zu Videospielekonsolen und vielen anderen, spezialisiert. Damit sind Testronic Labs der führende Testdienstleister, der sowohl für die Film- wie auch für die Videospieleindustrie tätig ist.

Insgesamt war Testronic im dritten Quartal 2010 stark ausgelastet da viele Filmstudios ihre Discs für die bevorstehenden Feiertage vorbereiten. Eine besonders hohe Nachfrage gab es bei Blu-ray Discs. Das 3D Segment entwickelte sich ebenfalls sehr gut, wobei Testronic im dritten Quartal mehr als 25 3D Blu-ray

Projekte bearbeitete. Während sich das Geschäft in den USA noch recht verhalten entwickelte, konnte Testronic in seinem Europageschäft starkes Wachstum verzeichnen, so dass das Geschäft hier wesentlich besser lief als im Vergleichszeitraum des Vorjahres. Tatsächlich war das abgelaufene Quartal für Testronic das stärkste Quartal der vergangenen zwei Jahre.

Abgesehen von dem stark wachsenden Geschäft mit Blu-ray und 3D verzeichnete Testronic auch in anderen Geschäftsfeldern eine positive Entwicklung. Starkes Wachstum gab es im dritten Quartal beim Geschäftsfeld Home Entertainment Consultancy und Testronic erwartet, dass sich dieser Trend auch in Zukunft fortsetzen wird, da Kunden inzwischen vermehrt Arbeiten auslagern, die früher von hausinternen Abteilungen für Qualitätssicherung erledigt wurden. Weiterhin gab es verstärkte Aktivitäten der Filmstudios bezüglich der Anpassung ihrer Internetseiten für Film-Downloads / Direktvertrieb von Filmen. Dabei ließen im dritten Quartal zwei große Studios die Download-Bereiche ihrer Internetseiten von Testronic testen. Hardwaretesten entwickelte sich weiterhin positiv, da aktuell viele Hersteller ihre Produkte in den europäischen TV und Home Entertainment Markt drücken. Gleiches gilt für die Geschäftsfelder Softwaretesten und Spieletesten, wo Testronic außerdem eine Initiative für das Testen von Browser-Games gestartet hat, um sein Geschäft weiter auszubauen.

In den Geschäftsfeldern Hardwaretesten und Consultancy konnte Testronic die starke Entwicklung seines europäischen Geschäfts mit den Kabelnetzbetreibern und im Bereich Digital-TV, insbesondere mit den deutschen Kunden, weiter fortsetzen.

Was die Neukundenakquise betrifft, so hat Testronic gerade mit einem längerfristigen Projekt für EA begonnen und es wurde auch die Geschäftsbeziehung mit Warner Bros., sowohl in Europa als auch in den USA weiter ausgebaut, wo Testronic mit der Warner-Tochter GDMX, dem weltweit führenden Anbieter für digitale Videokomprimierung, DVD und Blu-ray Authoring sowie Dienstleistungen für den digitalen Vertrieb, zusammenarbeitet. Zu den Neukunden gehören außerdem GaiKai, Anbieter eine Cloud-basierten Videospieltechnologie, die es Nutzern erlaubt, große PC- und Konsolenspiele zu spielen, und PopCap Games, einen Entwickler von Casual Games.

Aufgrund der verstärkten Aktivität der Filmstudios im Bereich von Film-Downloads / Direktvertrieb, baut Testronic auch sein Prüflabor für digitale Unterhaltungsmedien weiter aus und entwickelt neue Dienstleistungen, um den zusätzlichen Anforderungen der Kunden gerecht zu werden. Hierzu gehört auch die Interoperabilität entsprechender Geräten. Darüber hinaus prüft Testronic weitere Möglichkeit, um sein Dienstleistungsspektrum entlang der Film- und TV-Wertschöpfungskette tiefer in die Bereiche der Produktion und Nachbearbeitung hinein auszuweiten und so seinen Qualitätssicherungsansatz auf eine noch breitere Basis zu stellen.

Was den Wettbewerb betrifft, so agiert Testronic noch immer in einem schwierigen Geschäftsumfeld. Allerdings honorieren die Kunden die Tatsache, dass Testronic aufgrund seiner langen Historie in diesem Geschäft und seines umfangreichen Dienstleistungsportfolios einen deutlichen Mehrwert gegenüber seinen Wettbewerbern bietet.

Insgesamt war dieses dritte Quartal für Testronic das beste Quartal in den vergangenen zwei Jahren und der Geschäftsbereich ist gut positioniert, um von den zukünftigen Entwicklungen im Bereich der digitalen Medien und Unterhaltung sowie den aufstrebenden neuen Vertriebswegen zu profitieren.

Kuju

Die Geschäftsaktivitäten der Catalis SE im Bereich der Auftragsentwicklung von Videospiele werden von unserer Tochtergesellschaft Kuju Entertainment, einem der führenden europäischen Videospieleentwickler, durchgeführt. Die Kuju Studios entwickeln Videospiele über alle Genres für alle gängigen Konsolen, PC und Handheld- Spieleplattformen.

Im dritten Quartal 2010 erwies sich das Marktumfeld für Kujus Dienstleistungen im Bereich der Auftragsentwicklung von Videospiele weiterhin als schwierig, da der Markt von wenigen großen Titeln wie Halo: Reach und FIFA Soccer 11 dominiert wurde.

Nichtsdestotrotz konnte Kuju einige gute Erfolge sowohl bei den fertig gestellten Projekten wie auch bei der Unterzeichnung neuer Verträge verzeichnen. An erster Stelle sind dabei die guten Kritiken und der kommerzielle Erfolg des Spiels Art Academy für Nintendo DS/DSi zu nennen. In den ersten 18 Wochen im Handel wurde das Spiel in Japan und der EMEA-Region bereits mehr als 390.000mal verkauft und weitere Märkte kommen erst noch dazu. Cubed Three schrieb in seiner Kritik zu dem Spiel: "Headstrong Games ist bekannt für seine Zusammenarbeit mit Nintendo bei der Battalion Wars Reihe und bei House of the Dead: Overkill mit SEGA. Nun hat man Nintendo dabei unterstützt, die beiden DSiWare Art Academy Spiele in ein Komplettpaket für den Einzelhandel zu überführen und hat dies in fantastischer Art und Weise vollbracht."

Die Mehrzahl der kürzlich unterzeichneten Verträge bei Kuju betrifft bereits bestehende Kunden, was ein Beweis für die guten Beziehungen der Entwickler zu den Videospieleverlagen ist, die hier über lange Jahre aufgebaut wurden. Insgesamt hat sich Kuju erfolgreich an die schwierigen Marktbedingungen im Bereich der Auftragsentwicklung angepasst und liefert hier weiterhin qualitativ hochwertige Videospiele ab, die die Wahrscheinlichkeit von Folgeaufträgen zusätzlich erhöhen und zur Pflege der langfristigen Geschäftsbeziehungen beitragen.

Doublesix Digital Publishing (DDP)

Doublesix Digital Publishing ist der jüngste Geschäftsbereich der Catalis SE und ist zuständig für die Aktivitäten des Konzerns in der Entwicklung und dem Vertrieb von selbstveröffentlichten Download-Spielen. Wie vor einiger Zeit bekannt gemacht, wurde Doublesix Digital Publishing (DDP) als eigenständige Schwestergesellschaft zu Kuju Entertainment etabliert, da die Gruppe ihre erfolgreiche Strategie im Bereich selbstveröffentlichter Download-Spiele weiter ausbauen möchte.

Im dritten Quartal 2010 arbeitete DDP an drei neuen Videospiele, einschließlich der Wer wird Millionär (WWM) Sondereditionen mit verschiedenen Co-Branding Partnern, einem neuen fesselnden Weltraumspiel und einem neuen Zombie-Shooter. Darüber hinaus verhandelt DDP bereits über verschiedene neue, interessante Lizenzen für das Geschäftsjahr 2011.

Investitionen

Insgesamt beliefen sich die Investitionen in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres auf € 0,8 Mio. Diese waren im Wesentlichen auf Sachanlagen zurückzuführen.

Bei Testronic wurden im dritten Quartal hauptsächlich Investitionen in Testgeräte für Videospiele und Hardware getätigt.

Bei Kuju und DDP gab es im dritten Quartal keinen nennenswerten Investitionen in Sachanlagen.

Entwicklung der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Ertragslage

Catalis Konzern

Im dritten Quartal des Geschäftsjahres 2010 beliefen sich die Umsätze des Catalis Konzerns auf € 8,2 Mio. (2009: € 7,7 Mio.). Dies entspricht einem Rückgang um 6,5% gegenüber dem Vorjahr, der auf weiterhin rückläufige Umsätze bei Kuju zurückzuführen ist, während Testronic einen deutlichen Umsatzanstieg verzeichnen konnte. Das EBIT (operatives Ergebnis) vor Einmalkosten betrug € 0,7 Mio. (2009: € 0,3 Mio.). Die Einmalkosten in diesem Zeitraum beliefen sich auf € 0,2 Mio. und waren auf weitere Anpassungen bei Kuju und Testronic zurückzuführen. Einschließlich dieser Einmalkosten lag das EBIT bei € 0,5 Mio. (2009: € 0,3 Mio.). Unter Berücksichtigung eines Finanzergebnisses in Höhe von € -0,1 Mio. belief sich das Vorsteuerergebnis auf € 0,4 Mio. gegenüber € 0,2 Mio. im Vorjahr. Das Periodenergebnis betrug ebenfalls € 0,4 Mio. (2009: € 0,2 Mio.). Dies entspricht einem Ergebnis je Aktien von € 0,01 (2009: € 0,00). Damit ist der Catalis Konzern im dritten Quartal 2010 erfolgreich in die Gewinnzone zurückgekehrt.

In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 beliefen sich die Umsätze des Catalis Konzerns auf € 19,7 Mio. (2009: € 25,3 Mio.). Dies entspricht einem Rückgang um 22,1%. Das EBIT vor Einmalkosten fiel auf € -1,2 Mio. (2009: € 1,0 Mio.). Die Einmalkosten betragen € 0,7 Mio. (2009: € 1,4 Mio.) und resultierten aus organisatorischen und strukturellen Anpassungen bei Kuju und Testronic. Einschließlich dieser Kosten lag das EBIT bei € -1,9 Mio. (2009: € -0,4 Mio.). Unter Berücksichtigung des Finanzergebnisses in Höhe von € -0,3 Mio. (2009: € -0,4 Mio.) belief sich das Vorsteuerergebnis auf € -2,2 Mio. (2009: € -0,8 Mio.). Das Periodenergebnis betrug ebenfalls € -2,2 Mio. (2009: € -0,7 Mio.). Das Ergebnis je Aktie für die ersten neun Monate des Geschäftsjahres 2010 belief sich auf € -0,06 (2009: € -0,02).

Testronic

Bei Testronic stiegen die Umsätze im dritten Quartal 2010 von € 3,6 Mio. im Jahr 2009 auf jetzt € 4,4 Mio. Das entspricht einem Zuwachs von 21,1%, der auf die Stabilisierung des Geschäftsfelds DVD-Testen und die starke Entwicklung des Europageschäfts von Testronic zurückzuführen ist. Testronic erwirtschaftete ein EBIT vor Einmalkosten in Höhe von € 0,8 Mio. (2009: € 0,5 Mio.). Die Einmalkosten beliefen sich auf € 0,1 Mio. (2009: € 0,0 Mio.). Nach diesen Einmalkosten betrug das EBIT € 0,7 Mio. (2009: € 0,5 Mio.).

In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 erwirtschaftete Testronic Umsätze in Höhe von € 9,9 Mio. (2009: € 10,1 Mio.); ein Rückgang um 2,1% gegenüber dem Vorjahr. Das EBIT vor Einmalkosten belief sich bei Testronic in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 auf € 0,6 Mio. (2009: € 0,9 Mio.). Die Einmalkosten betragen € 0,1 Mio. (2009: € 0,8 Mio.). Nach diesen Einmalkosten lag das EBIT bei € 0,5 Mio. (2009: € 0,1 Mio.).

Kuju

Kuju erwirtschaftete im dritten Quartal 2010 Umsätze in Höhe von € 3,3 Mio. (2009: € 4,6 Mio.). Das entspricht einem Umsatzrückgang um 28,5%. Das EBIT vor Einmalkosten für den Berichtszeitraum fiel mit € 0,1 Mio. (2009: € 0,1 Mio.) leicht positiv aus. Trotz des starken Umsatzrückgangs (der sich im Rahmen der allgemeinen Marktentwicklung bewegte) und unter Berücksichtigung von Einmalkosten in Höhe von € 0,1 Mio. lag auch das EBIT mit € 0,0 Mio. (2009: € 0,1 Mio.) leicht im positiven Bereich.

In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 erwirtschaftete Kuju Umsätze in Höhe von € 9,8 Mio. (2009: € 15,2 Mio.), was einem Rückgang um 35,5% entspricht. Vor Einmalkosten erwirtschaftete Kuju in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 ein EBIT in Höhe von € -1,1 Mio. (2009: € 1,0 Mio.). Einschließlich der Einmalkosten in Höhe von € 0,6 Mio. (2009: € 0,6 Mio.) lag das EBIT bei € -1,7 Mio. (2009: € 0,4 Mio.).

DDP

Die Gründung von DDP als neuem Geschäftsbereich wurde am 31. August 2010 bekannt gegeben. Im Zeitraum bis zum 30. September fielen bei der Gesellschaft Gemeinkosten sowie Kosten für ihren Aufbau an. Der Geschäftsbereich arbeitet derzeit an drei neuen, co-finanzierten selbstveröffentlichten Videospielen. Dazu gehören ein Weltraumspiel, eine Zombie-Shooter und Wer wird Millionär (WWM), wozu neben einer „Classic“ Edition auch diverse Sondereditionen mit Co-Branding Partnern gehören.

In Übereinstimmung mit IAS 38 wird die Erfassung der Kosten und Umsätze mit diesen Titeln zurückgestellt. Sie beginnt mit der erstmaligen kommerziellen Nutzung und wird über die erwartete kommerzielle Nutzungsdauer der Videospiele hinweg stattfinden. Das erste dieser Spiele soll im Jahr 2011 veröffentlicht werden und daher werden bis dahin keine Kosten oder Umsätze in Zusammenhang mit WWM oder den anderen beiden Spielen erfasst.

Der Konzern führt in Übereinstimmung mit IAS 38 periodische Impairment Test über den Bilanzwert der zugrundeliegenden immateriellen Vermögensgegenstände, die durch diese Videospiele geschaffen wurden, durch und falls nötig werden Rückstellungen gegen die Werthaltigkeit dieser Vermögensgegenstände gebildet.

Zusätzlich zu den drei zuvor beschriebenen Videospielen arbeitet der Geschäftsbereich auch an Office Daze, einem neuen Videospiel für Facebook. Da dies für den Konzern jedoch die erste Veröffentlichung eines Videospieles auf einem sozialen Netzwerk sein wird, wurden aber alle Kosten in Zusammenhang mit diesem Spiel im Zeitpunkt ihrer Entstehung gebucht.

Der Verwaltungsrat hat eine pro forma Gewinn- und Verlustrechnung für DDP erstellt, die zeigt, wie die wirtschaftliche Entwicklung von DDP ausgefallen wäre, wenn der Geschäftsbereich bereits am 01. Januar 2010 bestanden hätte. Darin enthalten sind die Umsätze, die in diesem Zeitraum mit den selbstveröffentlichten Videospielen erwirtschaftet wurden und sowie die Kosten und Gemeinkosten, die mit diesen Titeln und den Aktivitäten im Bereich der Eigenveröffentlichungen in diesem Zeitraum verbunden waren. Vor der Gründung von DDP wurden diese Kosten und Umsätze vollständig im Ergebnis der Kuju Entertainment Ltd ausgewiesen.

In 2010 werden die Umsätze und Kosten in Zusammenhang mit einer kleineren Veröffentlichung, Chime, ausgewiesen sowie die Investitionen für Office Daze für Facebook und die geringen laufenden Kosten und Umsätze für Burn Zombie Burn, einem Spiel das im Jahr 2009 veröffentlicht wurde.

Daher belaufen sich die DDP zuzuordnenden Umsätze zum 30. September 2010 auf € 0,2 Mio. während die angefallenen Kosten ebenfalls € 0,2 Mio. betragen. Somit lag das operative Ergebnis von DDP in den ersten neun Monaten bei € 0,0 Mio. Auf Basis der zuvor gemachten Ausführungen gibt die folgende Tabelle einen pro forma Überblick über die bisherige Entwicklung der Segmente im Geschäftsjahr 2010. In künftigen Quartalsberichten wird DDP als eigenständiger Geschäftsbereich dargestellt.

Pro forma Segmentübersicht

T€	Testing	WFH Games	DDP	Holding	Gesamt
Neun Monate bis September 2010					
Externe Umsätze	9.890	9.608	180		19.678
Operatives Ergebnis (EBIT)	612	(1.135)	41	(750)	(1.232)
Einmalkosten	104	598			702
EBIT nach Einmalkosten	508	(1.733)	41	(750)	(1.934)
EBIT-Marge %	5,1	(18,0)	22,8		(9,8)

Finanzlage

Cashflow

In den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 erwirtschaftete der Catalis Konzern einen operativen Cashflow in Höhe von -1,4 Mio. (2009: € -0,0 Mio.). Dieser setzt sich im Wesentlichen zusammen aus dem Periodenergebnis (€ -2,2 Mio.), Abschreibungen auf Sachanlagen (€ 0,9 Mio.) und eine Zunahme der kurzfristigen Vermögensgegenstände (€ -0,3 Mio.).

Der Cashflow aus Investitionstätigkeit betrug € -0,8 Mio. (2009: € -1,4 Mio.) und ist zurückzuführen auf Investitionen in Sachanlagen, insbesondere Testgeräte.

Der Cashflow aus Finanzierungstätigkeit belief sich auf € 0,0 Mio. (2009: € 0,5 Mio.).

Unter Berücksichtigung von Effekten aus der Währungsumrechnung lag der Cashflow des Konzerns in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010 bei € -1,7 Mio. (2009: € -0,9 Mio.). Daraus ergibt sich zum Ende der Periode ein Nettobestand an liquiden Mitteln in Höhe von € -1,7 Mio.

Aufgrund des geringen Bestandes an liquiden Mitteln liegen alle Liquiditätskennzahlen des Konzerns deutlich unter ihren Zielwerten. Der Catalis Konzern hat jedoch ein umsichtiges Cash Management betrieben und bewegt sich weiterhin im Rahmen seiner Kreditlinien.

Vermögenslage

Bilanz

Zum 30. September 2010 belief sich die Bilanzsumme des Catalis Konzerns auf € 27,3 Mio. Dies stellt einen leichten Rückgang gegenüber dem Wert von € 27,7 Mio. am 31. Dezember 2009 dar.

Das Anlagevermögen verringerte sich leicht auf € 18,9 Mio. (€ 19,1 Mio.). Dies ist hauptsächlich auf die geringeren Sachanlagen zurückzuführen, die nun € 2,1 Mio. (2009: € 2,2 Mio.) betragen.

Das Umlaufvermögen verringerte sich ebenfalls von € 8,6 Mio. am Ende des Jahres 2009 auf € 8,4 Mio. per Ende September 2010. Dies ist im Wesentlichen auf niedrigere sonstige kurzfristige Vermögensgegenstände zurückzuführen (€ 4,0 Mio. ggü. € 4,4 Mio.), während die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen von € 2,8 Mio. auf € 3,5 Mio. anstiegen. Die liquiden Mittel verringerten sich von € 1,1 Mio. auf € 0,6 Mio.

Auf der Passivseite ging das Eigenkapital des Konzerns von € 14,1 Mio. auf € 12,5 Mio. zurück. Bezogen auf die Anzahl ausstehender Aktien in Höhe von 37.878.999 (2009: 37.878.999) entspricht dies einem Betrag von € 0,33 je Aktie (2009: € 0,37). Diese Entwicklung spiegelt hauptsächlich das negative Periodenergebnis wider.

Die langfristigen Verbindlichkeiten waren stabil bei € 0,2 Mio.

Die kurzfristigen Verbindlichkeiten erhöhten sich von € 13,4 Mio. auf € 14,7 Mio. Hier nahmen die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen von € 3,8 Mio. auf € 3,6 Mio. ab und der kurzfristige Überziehungskredit stieg auf € 2,3 Mio. an (2009: € 1,1 Mio.), während die Verbindlichkeiten aus Steuern und Sozialversicherungen von € 0,6 Mio. auf € 1,9 Mio. zunahmen und Bankdarlehen von € 6,4 Mio. auf € 5,5 Mio. verringert wurden.

Mitarbeiter

Zum 30. September 2010 waren insgesamt 353 (31.12.2009: 408) fest angestellte Mitarbeiter im Catalis Konzern beschäftigt. Diese Zahl setzt sich zusammen aus 207 (31.12.2009: 212) Mitarbeitern bei Testronic und 144 (31.12.2009: 194) Mitarbeitern bei Kuju sowie zwei Mitarbeitern (31.12.2009: 2) bei der Catalis SE.

Generell wurde die Zahl der fest angestellten Mitarbeiter bei Testronic und Kuju im Verlauf der vergangenen Quartale deutlich reduziert. Dahinter steht die Absicht, auf einen möglichst flexiblen Personalbestand mit möglichst geringen Fixkosten zugreifen zu können. Da Kuju sich in den ersten neun Monaten mit einigen Überkapazitäten konfrontiert sah, wurde die Zahl der Mitarbeiter hier weiter verringert. Wir gehen derzeit davon aus, dass die Zahl der Mitarbeiter bis zum Jahresende 2010 nun stabil bleibt.

Nachtragsbericht

Nach dem Bilanzstichtag gab es keine wesentlichen Ereignisse zu berichten.

Risikobericht

Die Catalis SE ist im Rahmen ihrer Aktivitäten verschiedenen Risiken in Verbindung mit technologischen, unternehmerischen und investiven Transaktionen ausgesetzt. Ein ausführlicher Risikobericht kann in unserem aktuellen Geschäftsbericht für das Geschäftsjahr 2009 nachgelesen werden. Sie können diesen Bericht auf unserer Webseite www.catalisgroup.com unter Investor Relations/Finanzpublikationen als PDF herunterladen.

Versicherung der gesetzlichen Vertreter

Wir versichern, in Übereinstimmung mit Artikel 5.25d des Wet op het financieel toezicht (Wft), dass nach unserem besten Wissen und Gewissen und gemäß den anzuwendenden Rechnungslegungsgrundsätzen:

- ▶ der zusammengefasste, konsolidierte Zwischenabschluss zum 30. September 2010 ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Catalis SE und ihrer Tochtergesellschaften vermittelt; und
- ▶ der Lagebericht ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Lage der Gesellschaft am 30. September 2010 darstellt und den Geschäftsverlauf einschließlich der Geschäftsergebnisse der Catalis SE und ihrer in den Jahresabschluss einbezogenen Tochtergesellschaften in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2010, sowie der erwarteten zukünftigen Entwicklung wahrheitsgetreu wiedergibt.

Eindhoven, 16. November 2010

Der Verwaltungsrat:

Dr. Jens Bodenkamp (Vorsitzender, Non-Executive)
 Jeremy Lewis (Executive)
 Dr. Michael Hasenstab (Non-Executive)
 Robert Käß (Non-Executive)
 Dominic Wheatley (Non-Executive)

Aktienbesitz von Organmitgliedern

Am 30. September 2010 wurden von den Organmitgliedern der Gesellschaft die folgenden Aktienbestände und Optionen gehalten:

Aktionäre	Aktienanzahl	Optionen	Kontrolliert von	Funktion
Dr. Jens Bodenkamp	89.167	0	Dr. Jens Bodenkamp	Vorsitzender des Verwaltungsrates
Jeremy Lewis	177.235	1.100.000	Jeremy Lewis	Executive Director
Dr. Michael Hasenstab	50.000	0	Dr. Michael Hasenstab	Non-Executive Director
Robert Käß	50.000	0	Robert Käß	Non-Executive Director
Dominic Wheatley	50.000	0	Dominic Wheatley	Non-Executive Director

Prüfungshinweis

Der Quartalsfinanzbericht für die neun Monate bis zum 30. September 2010 beinhaltet den zusammengefassten Zwischenkonzernabschluss, den Zwischenlagebericht und das Management Statement des Verwaltungsrates. Die Angaben in diesem Quartalsfinanzbericht sind ungeprüft. Unser Konzernwirtschaftsprüfer hat den Zwischenabschluss weder geprüft, noch einer prüferischen Durchsicht unterzogen.

Prognosebericht

Im Oktober 2010 hat der Internationale Währungsfonds (IWF) seinen neuen World Economic Outlook veröffentlicht. Grundsätzlich hebt der IWF hervor, dass die globale wirtschaftliche Erholung wie erwartet voranschreitet, was hauptsächlich auf wachsende Lagerbestände und Investitionen zurückzuführen ist. Allerdings entwickelt sich der private Konsum in vielen Industrieländern aufgrund geringen Verbrauchervertrauens sowie niedrigerer Haushaltseinkommen und –vermögen sehr zurückhaltend. Allgemein schreitet die Erholung in den Schwellen- und Entwicklungsländern deutlich besser voran als in den Industrienationen. Dies ist auch an den jeweiligen Wachstumsprognosen von 2,7% (Industrienationen) und 7,1% (Schwellen- und Entwicklungsländer) abzulesen.

Im vierten Quartal 2010 rechnen wir mit einer leichten Abschwächung des Geschäfts bei Testronic, da der saisonale Ansturm durch das Feiertagsgeschäft im Laufe des Quartals abklingen wird. Trotzdem gehen wir davon aus, dass Testronic im vierten Quartal weiterhin rentabel arbeiten wird und sich auch gegenüber dem vierten Quartal 2009 wieder verbessert.

Bei Kuju rechnen wir ebenfalls damit, dass die Rentabilität auf dem Niveau des dritten Quartals beibehalten werden kann und das zweite Halbjahr mit einem positiven Ergebnis abgeschlossen wird.

DDP wird sich auf den weiteren Auf- und Ausbau des Geschäfts mit reinen Eigenveröffentlichungen konzentrieren, wo die Gesellschaft aktuell an einer Reihe vielversprechender eigener und co-finanzierter Videospiele arbeitet und sich auch bereits in Verhandlungen über verschiedene neue spannende Lizenzen für das Jahr 2011 befindet. Da DDP erst gegen Ende August 2010 gegründet wurde, wird sie erst ab dem laufenden vierten Quartal als eigenständiger Geschäftsbereich dargestellt. Eine in diesem Bericht dargestellte pro forma Berechnung der bisherigen Ergebnisse zeigt die Margenstärke dieses neuen, wachsenden Geschäftsfeldes.

Basierend auf den obigen Ausführungen gehen wir davon aus, dass wir im vierten Quartal auch auf Konzernebene in der Gewinnzone bleiben werden und somit den erfolgreichen Turnaround des Konzerns im zweiten Halbjahr untermauern.

Obwohl die Marktentwicklung weiterhin einigermaßen unvorhersehbar bleibt, rechnen wir aufgrund der Ergebnisse der ersten neun Monate sowie unserer Erwartungen für das vierte Quartal mit einem Umsatz für das Gesamtjahr 2010 in Höhe von rund € 26,0 Mio. und mit einem EBIT in Höhe von € -1,7 Mio. Für das Geschäftsjahr 2011 gehen wir derzeit von einem Umsatzanstieg auf rund € 29,0 Mio. und einem EBIT in Höhe von € 1,5 Mio. aus.



Financial Information

Condensed Consolidated Statement of Financial Position of Catalis Group (unaudited) of September 30, 2010 and December 31, 2009

€k		30.09.2010	31.12.2009
ASSETS	AKTIVA		
Current Assets	Kurzfristige Vermögensgegenstände		
Cash and cash equivalents	Liquide Mittel	640	1,100
Trade receivables	Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	3,517	2,817
Income tax receivable	Steuerforderungen	284	284
Other current assets	Sonstige kurzfristige Vermögensgegenstände	3,950	4,366
Total Current Assets	Kurzfristige Vermögensgegenstände gesamt	8,391	8,567
Non-Current Assets	Langfristige Vermögensgegenstände		
Intangible assets	Immaterielle Vermögensgegenstände	69	129
Goodwill	Firmenwerte	13,461	13,461
Property, plant and equipment at cost - net	Sachanlagen	2,068	2,246
Deferred tax	Latente Steuern	3,312	3,312
Total Non-Current Assets	Langfristige Vermögensgegenstände gesamt	18,910	19,148
TOTAL ASSETS	AKTIVA gesamt	27,301	27,715
LIABILITIES & EQUITY	PASSIVA		
Current Liabilities	Kurzfristige Verbindlichkeiten		
Trade and other payables	Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	3,623	3,779
Taxes and social securities	Steuern und Sozialversicherungen	1,857	595
Income tax payable	Verbindlichkeiten aus Ertragssteuern	34	109
Provisions	Rückstellungen	1,242	1,242
Bank overdraft	Kurzfristige Bankverbindlichkeiten	2,296	1,084
Loans	Darlehen	5,540	6,420
Finance lease	Finanzierungsleasing	62	186
Total Current Liabilities	Kurzfristige Verbindlichkeiten gesamt	14,654	13,415
Non-Current Liabilities	Langfristige Verbindlichkeiten		
Finance lease obligation	Finanzierungsleasing	91	91
Deferred tax liability	Latente Steuern	96	96
Total Non-Current Liabilities	Langfristige Verbindlichkeiten gesamt	187	187
Total Equity	Eigenkapital gesamt	12,460	14,113
TOTAL LIABILITIES & EQUITY	PASSIVA gesamt	27,301	27,715

Condensed Consolidated Income Statement of Catalis Group (unaudited) for the periods ended September 30, 2010 and September 30, 2009

€k		Q3 2010	Q3 2009	9M 2010	9M 2009
Revenues	Umsätze	7,691	8,224	19,678	25,275
Total revenues	Gesamteinnahmen	7,691	8,224	19,678	25,275
Subcontracting and cost of materials	Fremd- und Materialkosten	679	682	1,811	2,727
Personnel costs	Personalkosten	4,621	5,421	14,205	16,824
Depreciation fixed assets	Abschreibungen auf Sachanlagen	301	357	938	1,054
Amortisation intangible assets	Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände	20	25	60	73
Impairment of goodwill	Goodwill Impairment				
General and administration	Allgemeine Verwaltungskosten	1,564	1,427	4,598	4,984
Total expenses	Kosten gesamt	7,185	7,912	21,612	25,662
Profit/ loss from operations	Operatives Ergebnis	506	312	(1,934)	(387)
Interest income	Zinseinnahmen				
Interest expense	Zinsausgaben	(67)	(130)	(232)	(390)
Currency translation difference	Währungsdifferenzen	(33)		(68)	
Total financial income	Finanzergebnis	(100)	(130)	(300)	(390)
Income tax	Ertragsteuern	0	(25)	0	100
Profit for the period	Periodenergebnis	406	157	(2,234)	(677)

Condensed Consolidated Cash Flow Statement of Catalis Group (unaudited) for the periods ended September 30, 2009 and 2010

€k		30.09.2010	30.09.2009
Cash Flow from operating Activities	Kapitalfluss aus betrieblicher Tätigkeit		
Net Income	Periodenergebnis	(2,234)	(677)
Depreciation of tangible fixed assets	Abschreibungen auf Anlagevermögen	938	1,054
Amortisation intangible assets	Abschreibungen von immateriellen Vermögensgegenständen	60	73
Change in provisions	Veränderung von Rückstellungen	0	0
Change in share based payment	Veränderung aktienbasierter Vergütungen	60	179
Change in current assets	Veränderung der kurzfristigen Vermögensgegenstände	(284)	310
Change in current liabilities	Veränderung der kurzfristigen Verbindlichkeiten	27	(882)
Change in deferred taxes	Veränderung der latenten Steuern	0	(100)
Net cash (used in) / provided by operating activities	Aus betrieblicher Tätigkeit erwirtschaftete Zahlungsmittel	(1,433)	(43)
Cash Flow from investing activities	Kapitalfluss aus Investitionen		
Purchase of property, plant & equipment	Erwerb von Sachanlagen	(760)	(1,397)
Net Cash (used in) / provided by investing activities	Aus Investitionstätigkeit erwirtschaftete Zahlungsmittel	(760)	(1,397)
Cash Flow from financing activities	Kapitalfluss aus Finanzierungstätigkeit		
Proceeds from issuance of share capital	Zuflüsse aus der Ausgabe von Aktien	0	1,349
Change of long term debt	Veränderung langfristiger Finanzverbindlichkeiten	0	(833)
Net Cash (used in) / provided by financing activities	Aus Finanzierungstätigkeit erwirtschaftete Zahlungsmittel	0	516
Net effect of currency translation in cash and cash equivalents	Differenzen aus Währungsumrechnung	521	0
Net Increase in cash and cash equivalents	Veränderung der liquiden Mittel	(1,672)	(924)
Cash and cash equivalents at beginning of year	Liquide Mittel zu Beginn der Periode	16	178
Cash and cash equivalents at end of period	Liquide Mittel am Ende der Periode	(1,656)	(746)



[Weitere Informationen](#)

Weitere Informationen

Zukunftsgerichtete Aussagen

Dieser Bericht enthält zukunftsgerichtete Aussagen. Diese Aussagen basieren auf den derzeitigen Erwartungen, Schätzungen und Prognosen des Catalis SE Management und den der Gesellschaft zur Verfügung stehenden Informationen. Die Aussagen sind mit gewissen Risiken und Unsicherheiten behaftet, die sehr schwer zu kalkulieren sind. Daher übernimmt Catalis SE keine Garantie dafür, dass sich ihre Erwartungen tatsächlich erfüllen. Darüber hinaus ist Catalis SE nicht verpflichtet, die in diesem Bericht gemachten Aussagen in der Zukunft zu aktualisieren.

Impressum

Herausgeber:

Catalis SE
Hauptsitz
Geldropseweg 26-28
5611 SJ Eindhoven
Niederlande
t +31 (0)40 213 59 30
f +31 (0)40 213 56 04
info@catalisgroup.com
www.catalisgroup.com

Layout

www.dreismann.eu