

Games Workshop Deutschland GmbH

-Düsseldorf-

Jahresabschluss zum 31.05.2007

Lagebericht

Lagebericht für das Geschäftsjahr 2006/07

1. Allgemeines

Games Workshop Deutschland GmbH vertreibt Gesellschafts- und Strategiespiele aus dem Fantasy-Spielebereich, der unter Games Workshop bekannt ist (das „Hobby“). Dazu gehört das Basteln, Malen, Sammeln und Spielen mit Kunststoff- und Metall-Miniaturen für Tabletop-Strategiespiele. Darüber hinaus wird das unternehmenseigene Hobby-Magazin, „White Dwarf“ vertrieben.

Der Verkauf der Produkte erfolgt über drei Vertriebswege: 37 Games Workshop-Läden, verteilt über ganz Deutschland bzw. Österreich (Retail); ca. 440 unabhängige Facheinzelhändler, die teilweise den Dachverbänden des Spielwarenfachhandels angeschlossen sind (Trade Sales); sowie Telefon-, Mailorder- und Onlinebestellungen (Direct Sales).

Die Entwicklung der Miniaturen und Modelle des Games Workshop-Sortiments, sowie die Festlegung neuer Regeln erfolgt in unserem Design-Studio in Nottingham, England. Dort ist eine Vielzahl von Mitarbeitern beschäftigt, die allesamt selbst begeisterte Hobbyisten sind. Unsere Miniaturen werden einerseits aus Metall gegossen (Produktion in Großbritannien) und andererseits im Kunststoff-Spritzgussverfahren (Produktion in Großbritannien und USA) hergestellt.

2. Branchensituation und gesamtwirtschaftliche Situation

Im abgelaufenen Geschäftsjahr war die Entwicklung der klassischen Spielwarenbranche (ohne Videospiele) im Vergleich zum Vorjahr leicht rückläufig. Trotz eines starken Dezembers 2006 wurde die Umsatzmarke des Vorjahres knapp verfehlt. Aufgrund der Nischenpositionierung von Games Workshop Deutschland GmbH innerhalb der Spielwarenbranche sind wir von Schwankungen der Branche sowie Veränderungen der gesamtwirtschaftlichen Situation relativ unbeeinflusst.

3. Umsatzentwicklung

Die Entwicklung des Nettoumsatzes von Games Workshop Deutschland GmbH war im Gegensatz zur allgemeinen Erwartung im Geschäftsjahr 2006/07 erneut negativ und nahm um 7 % ab. Nach Vertriebskanälen betrachtet sah die Entwicklung wie folgt aus:

Vertriebskanal	Umsatz 2005/2006	Umsatz 2006/07	Veränderung
Retail	7.514	7.592	+1%
Trade Sales	7.503	6.401	-15%
Direct Sales	1.981	1.906	-4%
Sonstiges	830	731	-12%
Gesamt	17.828	16.630	-7%

Wir haben versucht, in den von uns direkt zu beeinflussenden Vertriebskanal Retail dem Umsatztrend nachhaltig entgegen zu treten. Dies erfolgte durch die Eröffnung weiterer Einzelhandelsstandorte (Wien2, Bonn, Bochum und Krefeld) und vor allem durch umfassende Personalschulungsmaßnahmen. So führten wir ein spezielles Weihnachtsverkaufstraining an mehreren Standorten in Deutschland durch. Erstmals in der Geschichte von Games Workshop Deutschland GmbH haben wir zusätzlich im Frühjahr 2007 ein neues Verkaufstrainingsformat, das sog. „Hobby Skills Camp“ durchgeführt. Dieses Training, von unseren Kollegen in Australien entwickelt, wurde für alle unsere Vollzeitmitarbeiter über drei Tage in unserer Zentrale in Düsseldorf gegeben. Es vermittelt neue Grundsätze in Verkauf und Kundenservice und wird im Übrigen von der gesamten Gruppe als Standard eingesetzt. Hier sind erste positive Entwicklungen mit direkter Auswirkung auf die Umsatzentwicklung einzelner Geschäfte bereits zu sehen.

Die Entwicklung im Bereich Trade Sales war leider wie im Vorjahr deutlich rückläufig. Dies drückt sich einerseits in der Anzahl der Kunden absolut aus, wie auch in Bestellhäufigkeit und durchschnittlicher Bestellhöhe. Hier scheint die Verunsicherung der unabhängigen Einzelhändler nach Abflauen der Herr-der-Ringe-Euphorie weiter anzuhalten. Auch konnten wir durch eine zu Beginn des Geschäftsjahres stattfindende massive Umstrukturierung der Abteilung keinen positiven Effekt auslösen. Von der Zusammenlegung der Funktionen Innendienst und Außendienst und der dadurch entstehenden gesamtheitlichen Betreuung der Kunden versprachen wir uns eine belebende Wirkung auf Personal und Kunden. Aufgrund des Ausbleibens der Wirkung haben wir zum Ende des Geschäftsjahres die Abteilungsleitung neu besetzt.

Ebenfalls interessant ist weiterhin die Betrachtung auf Spielsystemebene. So hat sich die Umsatzentwicklung im Geschäftsjahr wie folgt dargestellt:

Spielsystem	Umsatz 2005/06	Umsatz 2006/07	Veränderung
Warhammer Fantasy	4.099T€	4.238T€	+3%
Warhammer 40.000	5.648T€	5.228T€	-7%
Herr-der-Ringe	3.354T€	2.728T€	-19%
Sonstiges	4.727T€	4.436T€	-6%
Gesamt	17.828T€	16.630T€	-7%

Anhand dieser Übersicht kann man zwei Abweichungen zum Trend festmachen. Zum einen ist durch die Veröffentlichung der 7. Edition Warhammer Fantasy „Angriff auf den Schädelpass“ eine positive Entwicklung auf Spielsystemebene für Warhammer Fantasy zu sehen. Zum anderen ist die negative Entwicklung des Systems Herr-der-Ringe weiterhin gegeben, obwohl es einen wesentlichen Anteil zum Gesamtumsatz erbringt.

4. Beschaffung

Die abgesetzten Produkte werden überwiegend innerhalb der Games Workshop Gruppe hergestellt und dann über das Zentrallager in Nottingham, England, direkt, ohne Unterschied in Verpackung und Service and die drei von uns genutzten Vertriebswege Retail, Trade Sales und Direct Sales versandt.

Durch die kontinuierliche Weiterentwicklung der Logistik, wie z.B. die Errichtung eines Warenlagers in Shanghai, China, oder die Integration des Versandes der Direct Sales Bestellung in die Hauptlogistik (Eurohub II) werden Produktverfügbarkeit und Lieferzeiten die Kundenzufriedenheit weiter erhöhen.

Die Beschaffung der Produkte erfolgt im Rahmen eines Vertragshändlervertrages von der Games Workshop Limited, Nottingham/Großbritannien, zu festen Transferpreisen.

5. Vermögenslage

Im Vergleich zum Vorjahr sind Vermögen und Kapital erneut gesunken. Der Wert des bilanzierten Anlagevermögens hat aufgrund des gesunkenen Investitionsniveaus um 13% abgenommen.

Sämtliche Vorräte, die innerhalb der Games Workshop Gruppe geliefert werden, werden, sofern sie zum Geschäftsjahresende noch nicht verkauft bzw. verbraucht sind, von unserer Muttergesellschaft gutgeschrieben. Diese Vorräte werden damit wiederum Eigentum der Games Workshop Ltd. und sind somit nicht in unserer Bilanz auszuweisen.

Die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sind im Vergleich zum Vorjahr aufgrund höherer Umsätze im Mai 2007 gestiegen.

Die Forderungen gegen verbundene Unternehmen sind im Vergleich zum Vorjahr durch geringere Abnahmemengen moderat gesunken.

Die sonstigen Vermögensgegenstände sind zum Vorjahr signifikant angestiegen. Dies beruht im Wesentlichen auf Forderungen aufgrund von überhöhten Steuervorauszahlungen für Körperschaftssteuer und Gewerbesteuer.

Die liquiden Mittel sind im Vergleich zum Vorjahr deutlich gesunken, was aber im Wesentlichen auf die vorgenannten Steuerüberzahlungen zurückzuführen ist.

Die Eigenkapitalquote wurde auf 70% gesteigert.

Die Steuerrückstellungen stellen lediglich die zu erwartende Belastung aus dem Ergebnis der österreichischen Filialen dar. Die Erhöhung der sonstigen Rückstellungen beruhen größtenteils auf erhöhten Verpflichtungen gegenüber Mitarbeitern der Gesellschaft, insbesondere Abfindungsleistungen für den ausgeschiedenen Geschäftsführer.

Die sonstigen Verbindlichkeiten sind im Vergleich zum Vorjahr signifikant gesunken. Im vorangegangenen Geschäftsjahr waren unter diesem Posten höhere Beträge für Lohn- und Umsatzsteuer erfasst.

Die passiven Rechnungsabgrenzungsposten resultieren überwiegend aus Einzahlungen von Abonnenten unserer Zeitschrift „White Dwarf“ vor dem Bilanzstichtag, die zum Zeitpunkt der Auslieferung als Umsatz zu verbuchen sind, sowie aus dem Verkauf von Eintrittskarten für den Games Day 2007, unserem jährlich stattfindenden Hobbyevent in Köln.

6. Ertragslage

Während des abgelaufenen Geschäftsjahres ging der Umsatz aufgrund der zuvor dargestellten Gründe erneut zurück.

Die sonstigen betrieblichen Erträge resultieren im Wesentlichen aus periodenfremden Erträgen für Erstattungen von Betriebskosten unserer Ladenkette sowie aus der Weiterbelastung von Messekostenbeiträgen an verbundene Unternehmen.

Der Rückgang des Materialeinsatzes entspricht dem Rückgang der Umsatzerlöse.

Der Anteil des Personalaufwandes in Relation zu den Umsatzerlösen ist im Vergleich zum Vorjahr gestiegen, der absolute Anstieg der Position ergibt sich im Wesentlichen aus der beschlossenen Umstrukturierung und den damit verbundenen Personalaufwandsrückstellungen.

Die planmäßigen Abschreibungen auf Sachanlagen sind im Vergleich zum Vorjahr leicht gestiegen. Darüber hinaus wurden außerplanmäßige Abschreibungen auf Shop-Einrichtungen erfasst. Diese wurden für Läden gebildet, die potentiell im nächsten Geschäftsjahr aufgrund fehlender Rentabilität geschlossen werden.

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen sind im Vergleich zum Vorjahr leicht gestiegen. Dies beruht im Wesentlichen auf gestiegenen Miet- und Mietnebenkosten aufgrund der Eröffnung von vier weiteren Läden.

Der Rückgang der Steuern vom Einkommen und vom Ertrag reflektiert die Ergebnisentwicklung.

7. Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung

Für das Geschäftsjahr 2007/08 sind alle Maßnahmen auf die Konsolidierung des Geschäftes ausgerichtet. Durch entsprechende organisatorische und vertriebliche Maßnahmen soll in allen Bereichen eine Erholung der Umsatzentwicklung erreicht werden.

In Retail wird weiter vorrangig auf die Profitabilität der einzelnen Filialen geachtet werden. Sollte es im Zweifel nicht gelingen, auf Sicht die Ertragslage einer Filiale zu verbessern, werden wir auch die Schließung einer Filiale in Erwägung ziehen. Hier sind bereits potentielle Standorte identifiziert und vorbereitende Maßnahmen eingeleitet. Den Standort im Centro Oberhausen werden wir trotz einer Verteuerung der Mietbedingungen behalten, da er aufgrund seiner besonderen Leistungen in der Neukundengewinnung nicht zu ersetzen ist. Für das neue Geschäftsjahr werden wir erstmalig keine Neueröffnungen von Standorten haben, um uns vollständig auf die Konsolidierung der Kette zu konzentrieren.

Im indirekten Vertrieb ist unser Fokus eindeutig auf die Neukundengewinnung ausgerichtet um den weiteren Rückgang von Fachhändlern mit Games Workshop Sortiment zu verhindern. Die optimale Bestandsgestaltung sowie die Verbesserung der Beratungskompetenz bleiben Hauptpunkte unserer Servicestrategie. Aufgrund der Entwicklung im europäischen Wettbewerbsgesetz werden wir unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen im indirekten Vertrieb ändern. Dies hat eine verbesserte Konditionsstruktur für unsere Händler zur Folge, was sich positiv auf die Umsatzentwicklung auswirken sollte.

Im Bereich Direct Sales hoffen wir auf eine weiterhin stabile Entwicklung der Umsatz- und Ertragslage. Die Einführung des neuen internationalen Web Stores ist jetzt verbindlich auf das 3. Quartal 2008 festgelegt worden. Die Vorbereitungen werden uns aber sicherlich im 2. Halbjahr dieses Geschäftsjahres beschäftigen.

Neben den Risiken, die aus einer rückläufigen Nachfrage nach Produkten der Games Workshop Deutschland GmbH resultieren, können sich weitere Risiken aus der Unternehmenssteuerreform ergeben. Hier kann insbesondere die Einbeziehung der Mieten, im Rahmen der Ermittlung der Gewerbesteuer, zu einer signifikanten Erhöhung der Steuerbelastung der Gesellschaft führen.

8. Berichterstattung nach § 289 Abs. 2 HGB

Tatsachen, die den Fortbestand des Unternehmens gefährden oder die Entwicklung wesentlich beeinträchtigen können, liegen nicht vor.

Düsseldorf, den 10. Dezember 2007

Geschäftsführung

gez. Criz Jamers

Bilanz

Aktiva		
	31.5.2007 EUR	31.5.2006 EUR
A. Anlagevermögen	1.117.785,00	1.278.857,00
I. Immaterielle Vermögensgegenstände	28.038,00	33.721,00
II. Sachanlagen	1.089.747,00	1.245.136,00
1. andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	1.089.747,00	1.245.136,00
B. Umlaufvermögen	3.428.038,17	3.543.958,96
I. Vorräte	11.731,78	38.951,66
II. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände	2.583.748,48	1.725.314,00
III. Kassenbestand, Bundesbankguthaben, Guthaben bei Kreditinstituten und Schecks	832.557,91	1.779.693,30
C. Rechnungsabgrenzungsposten	8.538,82	15.084,60
Bilanzsumme, Summe Aktiva	4.554.361,99	4.837.900,56
Passiva		
	31.5.2007 EUR	31.5.2006 EUR
A. Eigenkapital	3.193.843,20	3.092.986,94
I. gezeichnetes Kapital	26.000,00	26.000,00
II. Kapitalrücklage	1.739.191,68	1.739.191,68
III. Gewinnvortrag	1.327.795,26	667.333,89
IV. Jahresüberschuss	100.856,26	660.461,37
B. Rückstellungen	865.913,58	848.754,70
C. Verbindlichkeiten	310.160,51	772.678,96
D. Rechnungsabgrenzungsposten	184.444,70	123.479,96
Bilanzsumme, Summe Passiva	4.554.361,99	4.837.900,56

Gewinn- und Verlustrechnung

	1.6.2006 - 31.5.2007 EUR	1.6.2005 - 31.5.2006 EUR
1. Rohergebnis	9.159.035,82	9.869.898,55
2. Personalaufwand	5.408.999,58	5.104.563,35
a) Löhne und Gehälter	4.445.653,95	4.151.523,80
b) soziale Abgaben und Aufwendungen für Altersversorgung und für Unterstützung	963.345,63	953.039,55
3. Abschreibungen	408.489,01	299.422,32
a) auf immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens und Sachanlagen sowie auf aktivierte Aufwendungen für die Ingangsetzung und Erweiterung des Geschäftsbetriebs	408.489,01	299.422,32
4. sonstige betriebliche Aufwendungen	3.174.901,11	3.153.292,18
5. sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	20.534,56	26.502,31
6. Zinsen und ähnliche Aufwendungen	8.270,17	63,70
7. Ergebnis der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit	178.910,51	1.339.059,31
8. Steuern vom Einkommen und Ertrag	78.215,25	649.935,94
9. sonstige Steuern	-161,00	28.662,00
10. Jahresüberschuss	100.856,26	660.461,37

Ergebnisverwendung

Ergebnisverwendungsvorschlag des Vorstands / der Geschäftsleitung

In der Gesellschafterversammlung vom 22. Februar 2008 wurde beschlossen, den Jahresüberschuss des Geschäftsjahres für die Zeit vom 01. Juni 2006 bis zum 31. Mai 2007 auf neue Rechnung vorzutragen.

Anhang

Games Workshop Deutschland GmbH, Düsseldorf

I. Angaben zu den Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden

Games Workshop Deutschland GmbH ist eine mittelgroße Kapitalgesellschaft im Sinne von § 267 Abs. 2 HGB. Die Bilanz, die Gewinn- und Verlustrechnung als auch der Anhang wurden nach den Vorschriften des HGB und des GmbHG aufgestellt. Die Gewinn- und Verlustrechnung wurde gem. § 275 Abs. 2 HGB nach dem Gesamtkostenverfahren erstellt.

Immaterielle Vermögensgegenstände werden zu den Anschaffungskosten aktiviert und entsprechend ihrer Nutzungsdauer linear auf drei Jahre abgeschrieben.

Sachanlagen sind gem. § 253 Abs. 2 HGB mit den Anschaffungskosten, vermindert um planmäßige lineare Abschreibungen, bewertet. Mietereinbauten werden über eine betriebsgewöhnliche Nutzungsdauer von elf Jahren oder die kürzere voraussichtliche Mietdauer abgeschrieben. Die Nutzungsdauer der übrigen Gegenstände des Sachanlagevermögens beträgt drei bis vierzehn Jahre. Geringwertige Wirtschaftsgüter im Sinne des § 6 Abs. 2 S.1 EStG werden im Jahr der Anschaffung in voller Höhe abgeschrieben.

Die **geleisteten Anzahlungen** werden in Höhe des gezahlten Betrages aktiviert.

Die **Waren** sind zu Anschaffungskosten oder zu niedrigeren Marktpreisen bewertet worden.

Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände sind mit dem Nominalwert abzüglich erforderlicher Abschreibungen angesetzt.

Als **Rechnungsabgrenzungsposten** sind gem. § 250 Abs.1 und 2 HGB Ausgaben bzw. Einnahmen vor dem Abschlussstichtag angesetzt, soweit sie Aufwand bzw. Ertrag für einen bestimmten Zeitraum nach diesem Zeitpunkt darstellen.

Das **Eigenkapital** ist zum Nennwert angesetzt.

Die **Rückstellungen** sind gem. § 249 HGB nach vernünftiger kaufmännischer Beurteilung für erkennbare Risiken und ungewisse Verbindlichkeiten gebildet worden. Die sonstigen Rückstellungen wurden in Höhe der voraussichtlichen Inanspruchnahme bewertet.

Verbindlichkeiten sind mit ihren Rückzahlungsbeträgen bilanziert worden.

Forderungen und Verbindlichkeiten in fremder Währung werden mit dem Tageskurs des Geschäftsvorfalles bewertet. Verluste aus Kursänderungen zum Stichtag finden Berücksichtigung.

II. Erläuterungen zur Bilanz

1. Anlagevermögen

Die Entwicklung der einzelnen Posten des **Anlagevermögens** ist dem Anlagengitter (Anlage zum Anhang) zu entnehmen.

2. Vorräte

Die in der Bilanz ausgewiesenen **Vorräte** beinhalten im Wesentlichen Miniaturfiguren und Zubehör zu Spielen der Games Workshop Group PLC, Nottingham/Großbritannien. Die von der Games Workshop Limited, Nottingham/Großbritannien, auf Basis der bestehenden Vertriebsvereinbarung bezogenen und in den Retail-Shops befindlichen Konsignationswarenbestände werden vereinbarungsgemäß zum Bilanzstichtag von der

Games Workshop Limited, Nottingham/Großbritannien, zu Einstandpreisen zurückvergütet. Zum Bilanzstichtag wurden daher Warenbestände in Höhe von TEUR 986 (Vorjahr: TEUR 988) mit Forderungen gegen bzw. Verbindlichkeiten gegenüber der Games Workshop Limited, Nottingham/Großbritannien, verrechnet. Bei den aktivierten Waren handelt es sich um solche Vorratsgüter, die von Unternehmen außerhalb der Gruppe bezogen wurden.

3. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände

Sämtliche **Forderungen** haben wie im Vorjahr eine Restlaufzeit bis zu einem Jahr. Die Forderungen gegen verbundene Unternehmen betragen TEUR 445 und bestehen im Wesentlichen gegen der Games Workshop Limited, Nottingham/Großbritannien i.H.v. TEUR 432 als auch gegen der Games Workshop Group PLC, Nottingham/Großbritannien, in Höhe von TEUR 13 Die Forderungen gegen die Games Workshop Limited, Nottingham/Großbritannien, stellen gleichzeitig Forderungen aus Lieferungen und Leistungen dar.

4. Stammkapital

Das **Stammkapital** der Gesellschaft beträgt EUR 26.000,00.

5. Verbindlichkeiten

Die **Verbindlichkeiten** haben wie im Vorjahr eine Restlaufzeit bis zu einem Jahr.

III. Erläuterungen zur Gewinn- und Verlustrechnung

Die **sonstigen betrieblichen Aufwendungen** enthalten im Wesentlichen Mieten und Mietnebenkosten/Strom für Einzelhandelsgeschäfte und für unsere Büroräume in Düsseldorf (TEUR 1.570), Reisekosten (TEUR 199), Bank- und Delkrederegebühren (TEUR 169), Kosten für Telekommunikation (TEUR 139), Fahrzeugkosten (TEUR 128), Marketingaufwand (TEUR 125), Messe- und Ausstellungskosten (TEUR 81), Beratungskosten (TEUR 58), und Porti (TEUR 66),

Die **Steuern vom Einkommen und vom Ertrag** enthalten TEUR 51 für Körperschaftsteuer einschließlich Solidaritätszuschlag sowie TEUR 27 für Gewerbesteuer.

IV. Sonstige Angaben

1. Sonstige finanzielle Verpflichtungen i.S. von § 285 Ziff. 3 HGB

Die sonstigen Verpflichtungen aus Miet- und Leasingverträgen betragen:

	TEUR
Im Jahre 2007/2008	1.378
Im Jahre 2008/2009	1.148
Im Jahre 2009/2010	962
Im Jahre 2010/2011	768
Ab dem Jahr 2011/2012 und später	2.194

6.450

2. Haftungsverhältnisse

Zum Bilanzstichtag lagen keine Haftungsverhältnisse gemäß § 251 HGB vor.

3. Mitarbeiter

Während des Geschäftsjahres 2006/07 wurden durchschnittlich 260 Angestellte (Vorjahr: 266) im Unternehmen beschäftigt.

4. Angaben zur Geschäftsführung

Der Geschäftsführung gehörte im Geschäftsjahr folgende Person an:

Herr Criz Jamers, Kaufmann, Düsseldorf

Der Geschäftsführer übt seine Tätigkeit hauptberuflich aus. Wir machen von der Befreiungsvorschrift des § 286 Abs. 4 HGB Gebrauch und verzichten auf die Angabe der Geschäftsführerbezüge.

5. Konzernzugehörigkeit

Die Games Workshop Deutschland GmbH, Düsseldorf, ist eine 100 %ige Tochter der Games Workshop Deutschland Limited, Nottingham/Großbritannien. Das Mutterunternehmen, das den Konzernabschluss für den größten Kreis von Unternehmen aufstellt, ist die Games Workshop Group PLC. Der Konzernabschluss wird in Großbritannien hinterlegt.

Düsseldorf, den 10. Dezember 2007

Games Workshop Deutschland GmbH
Geschäftsführer

gez. Criz Jamers

Anlagespiegel

Anschaffungs-, Herstellungs- kosten	Zugänge	Abgänge	Umbuchungen	kumulierte Abschreibungen	Zuschreibungen		Abschreibungen	
					Geschäftsjahr	Buchwert	Geschäftsjahr	Geschäftsjahr
01.06.2006				31.05.2007		31.05.2007		
Euro	Euro	Euro	Euro	Euro	Euro	Euro	Euro	Euro
Anlagevermögen								
Immaterielle Vermögens- gegenstände	89.090,08	17.185,92	0,00	0,00	78.238,00	0,00	28.038,00	22.868,92
Sachanlagen								
andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	2.428.089,50	248.073,09	76.551,44	0,00	1.509.864,15	0,00	1.089.747,00	385.620,09
Summe Sachanlagen	2.428.089,50	248.073,09	76.551,44	0,00	1.509.864,15	0,00	1.089.747,00	385.620,09
Summe Anlagevermögen	2.517.179,58	265.259,01	76.551,44	0,00	1.588.102,15	0,00	1.117.785,00	408.489,01

Berichtsprüfung

Bestätigungs-/Versagungsvermerk/Bescheinigungstext

Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

Wir haben den Jahresabschluss - bestehend aus Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung sowie Anhang - unter Einbeziehung der Buchführung und den Lagebericht der Games Workshop Deutschland GmbH, Düsseldorf, für das Geschäftsjahr vom 1. Juni 2006 bis 31. Mai 2007 geprüft. Die Buchführung und die Aufstellung von Jahresabschluss und Lagebericht nach den deutschen handelsrechtlichen Vorschriften liegen in der Verantwortung des Geschäftsführers der Gesellschaft. Unsere Aufgabe ist es, auf der Grundlage der von uns durchgeführten Prüfung eine Beurteilung über den Jahresabschluss unter Einbeziehung der Buchführung und über den Lagebericht abzugeben.

Wir haben unsere Jahresabschlussprüfung gemäß §317 HGB unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung vorgenommen. Danach ist die Prüfung so zu planen und durchzuführen, dass Unrichtigkeiten und Verstöße, die sich auf die Darstellung des durch den Jahresabschluss unter Beachtung der Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung und durch den Lagebericht vermittelten Bildes der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage wesentlich auswirken, mit hinreichender Sicherheit erkannt werden. Bei der Festlegung der Prüfungshandlungen werden die Kenntnisse über die Geschäftstätigkeit und über das wirtschaftliche und rechtliche Umfeld der Gesellschaft sowie die

Erwartungen über mögliche Fehler berücksichtigt. Im Rahmen der Prüfung werden die Wirksamkeit des rechnungslegungsbezogenen internen Kontrollsystems sowie Nachweise für die Angaben in Buchführung, Jahresabschluss und Lagebericht überwiegend auf der Basis von Stichproben beurteilt. Die Prüfung umfasst die Beurteilung der angewandten Bilanzierungsgrundsätze und der wesentlichen Einschätzungen des Geschäftsführers sowie die Würdigung der Gesamtdarstellung des Jahresabschlusses und des Lageberichts. Wir sind der Auffassung, dass unsere Prüfung eine hinreichend sichere Grundlage für unsere Beurteilung bildet.

Unsere Prüfung hat zu keinen Einwendungen geführt.

Nach unserer Beurteilung aufgrund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse entspricht der Jahresabschluss den gesetzlichen Vorschriften und vermittelt unter Beachtung der Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft. Der Lagebericht steht in Einklang mit dem Jahresabschluss, vermittelt insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

Essen, den 11. Dezember 2007

PricewaterhouseCoopers

Aktiengesellschaft

Wirtschaftsprüfungsgesellschaft

gez. (Dr. M. Heinemann), Wirtschaftsprüfer

gez. (ppa. A. Sievers), Wirtschaftsprüferin

Hinweis: Dieser Bestätigungsvermerk bezieht sich auf den vollständigen Jahresabschluss. In dem offengelegten Jahresabschluss wurde von den Offenlegungserleichterungen des § 327 HGB Gebrauch gemacht.