



# BVT Games Fund V Dynamic

Nachtrag Nr. 1 vom 25. Juni 2010

nach § 11 Verkaufsprospektgesetz  
der BVT Beratungs-, Verwaltungs- und Treuhandgesellschaft für internationale Vermögensanlagen mbH,  
München (Anbieter) zum bereits veröffentlichten vollständigen Verkaufsprospekt vom 17.07.2009 betreffend das öffentliche Angebot von Anteilen (Treuhandvermögen) der PE Private Equity Treuhand Vermögensverwaltung GmbH, Grünwald, an der BVT Games Fund V Dynamic GmbH & Co. KG, Grünwald (Emittent)

Dieser Nachtrag Nr. 1 bewirkt Änderungen des Verkaufsprospektes vom 17.07.2009 und ist interessierten Anlegern zusammen mit diesem auszuhändigen.

Alternative Investments  
als Kapitalanlage



Die BVT Beratungs-, Verwaltungs- und Treuhandgesellschaft für internationale Vermögensanlagen mbH gibt folgende nach Veröffentlichung des vollständigen Verkaufsprospektes vom 17.07.2009 eingetretene Veränderungen bekannt:

## 1. Investition in das Projekt „Jaws for Wii – Primal Fear“

Die Fondsgesellschaft hat sich durch Abschluss eines „Production Agreement“ (Produktionsvereinbarung) und eines „Publishing Agreement“ (Vertriebsvereinbarung) am 02.06.2010 an dem Projekt „Jaws for Wii – Primal Fear“ (nachfolgend: „Projekt“) beteiligt. Bei dem Projekt handelt es sich um ein Computerspiel für die Plattform Nintendo Wii. Das Computerspiel basiert auf der erfolgreichen und weltweit bekannten Filmlicenz „Jaws“ bzw. „Der Weisse Hai“ aus dem Jahre 1975.

### 1.1 Production Agreement

Die Fondsgesellschaft hat am 02.06.2010 mit der I2G Production, LLC, c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA (nachfolgend: „I2G“) ein Production Agreement abgeschlossen. Darin hat die Fondsgesellschaft I2G beauftragt, im Wege der so genannten „echten Auftragsproduktion“ und unter Einschaltung eines Entwicklers („Developer“) das Projekt für die Plattform Nintendo Wii zu produzieren. Als Entwickler hat I2G durch Abschluss eines Development Agreement am 02.06.2010 die PDF Media, LLC, 12950 Culver Boulevard, Suite 100, Los Angeles, California 90066, USA (nachfolgend: „PDF Media“) beauftragt. Bei der PDF Media handelt es sich um eine Tochtergesellschaft der seit 2005 als Games Developer aktiven Collision Studios, Inc., Los Angeles, die an der PDF Media als Mehrheitsgesellschafter beteiligt ist.

Nach dem Production Agreement hat I2G dafür Sorge zu tragen, dass bis spätestens 30.06.2012 (spätester Termin für die Fertigstellung und Ablieferung der Masterkopie einschließlich des Quellcodes, der Dokumentation, des Back-up Materials und etwaiger Cheat Codes) die Entwicklungs- und Programmierungsarbeiten abgeschlossen sind und die abschließende Zustimmung des Konsolenherstellers vorliegt. Für die Fertigstellung des Projekts hat die Interactive Game Group, LLC, c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA (nachfolgend: „Interactive“), die Alleingesellschafterin von I2G, gegen ein von der Fondsgesellschaft zu zahlendes Entgelt in Höhe von EUR 50.000 eine Fertigstellungsgarantie („Completion Bond“) übernommen. Bei Interactive handelt es sich um ein Unternehmen, das seit 2005 mit Produktion und Auswertung von Computerspielen befasst ist.

Mit Abschluss des Production Agreement hat I2G die für die Produktion und Verwertung des Projekts erforderlichen Rechte auf die Fondsgesellschaft übertragen. Das im Gegenzug von der Fondsgesellschaft aufzubringende Games-Budget beträgt insgesamt USD 1.350.000 (darin nicht enthalten ist das Entgelt für den Completion Bond in Höhe von EUR 50.000). Das Games-Budget soll ausschließlich aus den von den Anlegern aufgebrachten Eigenmitteln finanziert werden. Das Games-Budget wird in Raten ausgezahlt. Die Fälligkeit der vereinbarten Raten hängt jeweils davon ab, dass eine bestimmte Produktionsstufe („Milestone“) erreicht wird. Insgesamt sind 13 Milestones vereinbart worden. Mit Unterzeichnung und Eintritt sämtlicher nachfolgend beschriebenen aufschiebenden Bedingungen des Production Agreements, welche mittlerweile vollständig erfüllt wurden, war die erste Rate in Höhe von USD 105.000 zur Zahlung fällig. Die letzte Rate ist nach abschließender Freigabe des produzierten Projekts durch den Konsolen-

hersteller (Nintendo Europe) fällig. Weitere Zahlungsverpflichtungen der Fondsgesellschaft ergeben sich aus den prospektierten Dienstleistungsgebühren. Diese bestehen aus einer zwischen der Fondsgesellschaft und der Attaction Production GmbH, Zug / Schweiz (Executive Producer) mit Geschäftsbesorgungsvertrag vom 17.07.2009 vereinbarten „Executive Producer Fee“ in Höhe von 8 % des Games-Budgets (zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer), mithin USD 108.000 (zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer), sowie einer zwischen der Fondsgesellschaft und der BVT Games Management GmbH, Grünwald (Geschäftsführung) gemäß § 9 Ziffer 1 des Gesellschaftsvertrages vom 17.07.2009 vereinbarten Projektüberwachungsgebühr in Höhe von 3 % des Games-Budgets, mithin USD 40.500. Sämtliche Kosten (einschließlich des Entgelts für die Fertigstellungsgarantie) sollen durch die von den Anlegern aufgebrachten Eigenmittel beglichen werden.

Sowohl I2G als auch die Fondsgesellschaft sind berechtigt, das Production Agreement im Falle einer wesentlichen Pflichtverletzung der jeweils anderen Vertragspartei zu kündigen, wenn diese der Pflichtverletzung nicht innerhalb von 40 Bankarbeitstagen nach entsprechender Aufforderung abgeholfen hat. Die Fondsgesellschaft kann das Production Agreement zudem fristlos kündigen, wenn über das Vermögen von I2G oder von PDF Media das Insolvenzverfahren eröffnet wird oder nach der jeweils anwendbaren Rechtsordnung eine entsprechende Situation eintritt. Im Fall der Kündigung bleiben I2G (bzw. Interactive aufgrund der Fertigstellungsgarantie) grundsätzlich verpflichtet, das Projekt gemäß dem Production Agreement fertig zu stellen und gemäß dem Publishing Agreement zu verwerten, wobei die Fondsgesellschaft nicht mehr zur Leistung weiterer Zahlungen gemäß dem Production Agreement verpflichtet ist. Erfolgt die Kündigung nach dem 30.06.2012, kann

die Fondsgesellschaft – alternativ zu den vorstehenden Kündigungsfolgen – entweder das Projekt eigenständig fertig stellen und anschließend auswerten, oder das Production Agreement rückabwickeln. Sofern I2G das Projekt nach einer Rückabwicklung des Production Agreement vertreiben sollte, erhält die Fondsgesellschaft eine Erlösbeteiligung in Höhe von 20 % der von I2G erzielten Nettoerlöse.

Die nach dem Production Agreement bestehende Haftung der Fondsgesellschaft und von I2G für Begleitschäden, atypische Schäden, Folgeschäden und für Entschädigungen mit Strafcharakter (punitive damages) sowie für entgangenen Gewinn ist ausgeschlossen. Außer im Fall der Erstattung von Schäden, die einer Vertragspartei aufgrund von Ansprüchen Dritter wegen der Verletzung von Garantien oder sonstigen Regelungen des Production Agreement durch die jeweils andere Vertragspartei entstehen, ist die Haftung der Vertragsparteien auf das Games-Budget zuzüglich Zinsen und etwaigen Steuerzahlungen bzw., falls er den vorbezeichneten Gesamtbetrag übersteigen sollte, auf einen etwaigen von der Versicherung zu zahlenden Betrag begrenzt, sofern die Haftung nicht auf vorsätzlichem Verhalten beruht.

Das Production Agreement unterliegt deutschem Recht. Ausschließlicher Gerichtsstand ist München.

Das Production Agreement steht unter den aufschiebenden Bedingungen, dass der Fondsgesellschaft neben dem rechtsverbindlich unterzeichneten Development Agreement das rechtsverbindlich unterzeichnete License Agreement zur Übertragung der für die Verwertung des Projekts erforderlichen Rechte zwischen dem ursprünglichen Rechteinhaber Universal Studios Licensing, LLLP, Universal City, California, USA, („Universal“) und Interactive sowie die schriftliche Zustimmung

von Universal zur Übertragung der Rechte auf die Fondsgesellschaft vorgelegt werden. Mittlerweile konnten alle aufschiebenden Bedingungen erfüllt werden.

## 1.2 Publishing Agreement

Über die Vermarktung des Projekts hat die Fondsgesellschaft am 02.06.2010 mit der Interactive Game Group, LLC, c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA, (nachfolgend: „Interactive“) als Publisher ein Publishing Agreement abgeschlossen. Die Wirksamkeit des Publishing Agreement steht unter der aufschiebenden Bedingung, dass das unter vorstehender Ziffer 1.1 dargestellte Production Agreement endgültig wirksam wird.

Gemäß dem Publishing Agreement wird Interactive mit dem weltweiten Vertrieb des Projekts beauftragt. Interactive hat eine Mindestgarantie übernommen, wonach Interactive eine nicht erstattungsfähige pauschale Lizenzgebühr in Höhe von USD 200.000 („Minimum Guarantee“) an die Fondsgesellschaft zu zahlen hat. Die Mindestgarantie ist spätestens am 31.12.2012 zur Zahlung fällig. Im Übrigen erhält die Fondsgesellschaft als Lizenzgebühr eine prozentuale Beteiligung an den Nettoerlösen (Erlösbeteiligung), die, sofern sie vor dem 31.12.2012 an die Fondsgesellschaft geleistet wird, auf die vorstehend beschriebene Mindestgarantie anzurechnen ist. Die Erlösbeteiligung der Fondsgesellschaft beträgt grundsätzlich

- 80 % der Nettoerlöse, soweit diese 150 % des Games-Budgets nicht übersteigen, sowie
- 35 % der Nettoerlöse, multipliziert mit dem quotalen Anteil der von der Fondsgesellschaft geleisteten Produktionskosten am Games-Budget, soweit die Nettoerlöse 150 % des Games-Budgets übersteigen (sollte die Fonds-

gesellschaft also z.B. nur 50 % des Games-Budgets finanzieren, erhält die Fondsgesellschaft eine Erlösbeteiligung in Höhe von 17,5 % der Nettoerlöse, soweit diese 150 % des Games-Budgets übersteigen).

Die Fondsgesellschaft hat Interactive beauftragt, einen Distributor für die Vermarktung des Projekts zu suchen und, nach vorheriger schriftlicher Zustimmung der Fondsgesellschaft, mit diesem ein Distribution Agreement über die Vermarktung des Projekts abzuschließen. Dabei soll der Distributor nach Möglichkeit eine Mindestgarantie in Höhe von 70 % des Games-Budgets übernehmen. Sollte 60 Bankarbeitstage vor dem 30.06.2012 noch kein Distribution Agreement abgeschlossen worden sein, hat die Fondsgesellschaft die Wahl

- sich die oben beschriebene Mindestgarantie von Interactive in Höhe von USD 200.000 auszahlen lassen, wobei Interactive nach Auszahlung berechnigt ist, ein Distribution Agreement ohne vorherige Zustimmung der Fondsgesellschaft abzuschließen;
- Interactive aus der Pflicht zur Zahlung der Mindestgarantie zu entlassen, auch hier mit der Folge, dass Interactive berechnigt ist, ein Distribution Agreement ohne vorherige Zustimmung der Fondsgesellschaft abzuschließen, wobei die Fondsgesellschaft in diesem Fall jedoch – abweichend von dem in vorstehendem Absatz beschriebenen Grundsatz – eine Erlösbeteiligung wie folgt erhält: 100 % der Nettoerlöse, soweit diese 70 % des Games-Budgets nicht übersteigen, 62,5 % der Nettoerlöse, soweit diese zwischen 70 % und 150 % des Games-Budgets betragen, sowie 35 % der Nettoerlöse, multipliziert mit dem quotalen Anteil der von der Fondsgesellschaft geleis-

teten Produktionskosten am Games-Budget, soweit die Nettoerlöse 150 % des Games-Budgets übersteigen (sollte die Fondsgesellschaft also z. B. nur 50 % des Games-Budgets finanzieren, erhält die Fondsgesellschaft eine Erlösbeteiligung in Höhe von 17,5 % der Nettoerlöse, soweit diese 150 % des Games-Budgets übersteigen) oder

- Interactive aus der Pflicht zur Zahlung der Mindestgarantie zu entlassen und das Projekt unmittelbar selbst zu bewerten.

Jede Partei des Publishing Agreement ist berechtigt, den Vertrag im Falle einer wesentlichen Pflichtverletzung der jeweils anderen Vertragspartei zu kündigen, wenn diese der Pflichtverletzung nicht innerhalb von 10 Bankarbeitstagen nach entsprechender Aufforderung abgeholfen hat. Im Übrigen kann jede Vertragspartei das Publishing Agreement fristlos kündigen, wenn die jeweils andere Vertragspartei die Eröffnung des Insolvenzverfahrens über ihr Vermögen beantragt oder ein Gericht das Insolvenzverfahren über das Vermögen der jeweils anderen Vertragspartei eröffnet oder die Eröffnung mangels Masse ablehnt, oder nach der jeweils anwendbaren Rechtsordnung eine entsprechende Situation eintritt. Im Fall der Kündigung durch die Fondsgesellschaft gehen sämtliche Rechte, welche die Fondsgesellschaft nach dem Publishing Agreement an Interactive abgetreten hat, an die Fondsgesellschaft zurück. Im Übrigen endet das Publishing Agreement automatisch, wenn die Fondsgesellschaft vom Production Agreement zurücktritt oder wenn das License Agreement beendet wird.

Die nach dem Publishing Agreement bestehende Haftung beider Vertragsparteien für Begleitschäden, atypische Schäden, Folgeschäden und für Entschädigungen mit Strafcharakter (punitive damages) sowie

für entgangenen Gewinn ist ausgeschlossen. Im Übrigen übernehmen die Vertragsparteien keine Haftung dafür, dass der Distributor seine Pflichten aus dem mit ihm abzuschließenden Distribution Agreement ordnungsgemäß erfüllt.

Das Publishing Agreement unterliegt deutschem Recht. Ausschließlicher Gerichtsstand ist München.

### 1.3 Angaben zu den Vertragspartnern

#### 1.3.1 I2G, Producer

**Firma:**

I2G Production, LLC

**Anschrift:**

c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA

**Register/Registernummer:**

State of Delaware (USA)/4763756

**Tag der Eintragung:**

12.11.2009

**Höhe des haftenden Kapitals:**

Bei der Gesellschaft handelt es sich um eine Limited Liability Company (Gesellschaft mit nur beschränkter Haftung) nach dem Recht des US-Bundesstaates Delaware. Im Gegensatz zur deutschen Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH) ist ein Mindeststammkapital gesetzlich nicht vorgeschrieben. Den Gläubigern haftet nur die Gesellschaft mit ihrem Gesellschaftsvermögen.

**Gesellschafter:**

Interactive Game Group, LLC (100 %), c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA

**Gesetzlicher Vertreter:**

Frédéric Chesnais, geschäftsansässig: c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA

#### 1.3.2 Interactive, Publisher

**Firma:**

Interactive Games Group, LLC

**Anschrift:**

c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA

**Register/Registernummer:**

State of Delaware (USA)/4079739

**Tag der Eintragung:**

Eintragung erfolgte am 19.12.2005 unter der Firmenbezeichnung I-DRS TD, LLC;

Umbenennung in Interactive Game Group, LLC erfolgte am 20.04.2007

**Höhe des haftenden Kapitals:**

Bei der Gesellschaft handelt es sich um eine Limited Liability Company (Gesellschaft mit nur beschränkter Haftung) nach dem Recht des US-Bundesstaates Delaware. Im Gegensatz zur deutschen Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH) ist ein Mindeststammkapital gesetzlich nicht vorgeschrieben. Den Gläubigern haftet nur die Gesellschaft mit ihrem Gesellschaftsvermögen.

**Gesellschafter:**

Frédéric Chesnais, geschäftsansässig: c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA

**Gesetzlicher Vertreter:**

Frédéric Chesnais, geschäftsansässig: c/o The Corporation Trust, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801, USA

#### 1.3.3 Personelle Verflechtungen

Herr Frédéric Chesnais ist Alleingesellschafter der Interactive Game Group, welche ihrerseits Alleingesellschafterin der I2G Production, LLC ist;

Herr Frédéric Chesnais ist mittelbar über die Gesellschaft Microprose, LLC, Delaware, deren Alleingesellschafter er ist, mit 33 % an dem Entwickler PDF Media beteiligt.

## 2. Investition in das Projekt „Summer Stars“

Die Fondsgesellschaft hat sich durch Abschluss eines „Development Agreement“ (Projektentwicklungsvereinbarung) am 17.06.2010 an dem Projekt „Summer Stars“ (nachfolgend: „Projekt“) beteiligt. Bei dem Projekt handelt es sich um ein Computerspiel für die Plattformen Xbox360, Playstation 3 und Nintendo Wii. Es handelt sich hierbei um ein Sport-Simulations Spiel.

### 2.1 Development Agreement

Die Fondsgesellschaft hat am 17.06.2010 mit der 49Games Gesellschaft für Softwareentwicklung und Publishing mbH, Waterlooain 9, 22769 Hamburg (nachfolgend: „49Games“) ein Development Agreement abgeschlossen. Darin hat die Fondsgesellschaft 49Games beauftragt, im Wege der so genannten „echten Auftragsproduktion“ das Projekt für die Plattformen Xbox360, Playstation 3 und Nintendo Wii zu produzieren.

Nach dem Development Agreement hat 49Games dafür Sorge zu tragen, dass bis 29.07.2011 (Termin für die Fertigstellung und Ablieferung der Masterkopie einschließlich des Objektcodes, der Dokumentation, des Back-up Materials und etwaiger Cheat Codes) die Entwicklungs- und Programmierungsarbeiten abgeschlossen sind. Die Fondsgesellschaft beabsichtigt, zur Verwertung des Projekts ein Publishing Agreement bzw. ein Distribution Agreement mit einem Publisher bzw. Distributor abzuschließen. Um die Fertigstellung des Projekts abzusichern, wird 49Games als Versicherungsnehmer mit der HDI-Gerling Industrie Versicherung AG (nachfolgend: „HDI-Gerling“) die Übernahme einer Fertigstellungsgarantie („Completion Bond“) zugunsten der Fondsgesellschaft durch HDI-Gerling vereinbaren („Bond Agreement“). Das Vorliegen eines entsprechenden Versicherungsschutzes, der durch eine vorläufige Deckungszusage der HDI Gerling

nachzuweisen ist, ist aufschiebende Bedingung für die Wirksamkeit des Development Agreement. Die aufschiebende Bedingung wurde mittlerweile erfüllt.

Inhaber der Rechte an dem Projekt wird die Fondsgesellschaft sein. Die Rechte sind gemäß dem Development Agreement nach Maßgabe des abzuschließenden Bond Agreement einschließlich der einschlägigen Allgemeinen Versicherungsbedingungen sicherungshalber an die HDI-Gerling abzutreten.

Das von der Fondsgesellschaft aufzubringende Games-Budget beträgt insgesamt 2.030.000 Euro (ohne Mehrwertsteuer; darin nicht enthalten ist das Entgelt für den Completion Bond über EUR 81.200). Das Games-Budget soll ausschließlich aus den von den Anlegern aufgebrachtten Eigenmitteln finanziert werden. Das Games-Budget wird in Raten ausgezahlt. Die Fälligkeit der vereinbarten Raten hängt jeweils davon ab, dass eine bestimmte Produktionsstufe (Milestone) erreicht wird. Insgesamt sind 9 Milestones vereinbart worden. Bei Unterzeichnung des Development Agreement waren EUR 300.000 fällig. Die letzte Rate ist bei abschließender Freigabe des produzierten Projekts fällig. Weitere Zahlungsverpflichtungen der Fondsgesellschaft ergeben sich aus den prospektierten Dienstleistungsgebühren. Diese bestehen aus einer zwischen der Fondsgesellschaft und der Attaction Production GmbH, Zug/Schweiz (Executive Producer) mit Geschäftsbesorgungsvertrag vom 17.07.2009 vereinbarten „Executive Producer Fee“ in Höhe von 8 % des Games-Budgets (zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer), mithin EUR 162.400 (zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer), sowie einer zwischen der Fondsgesellschaft und der BVT Games Management GmbH, Grünwald (Geschäftsführung) gemäß § 9 Ziffer 1 des Gesellschaftsvertrages vom 17.07.2009 vereinbarten Projektüberwachungsgebühr in Höhe von 3 % des Games-Budgets, mit-

hin EUR 60.900. Sämtliche Kosten, einschließlich des Entgelts für die Fertigstellungsgarantie über EUR 81.200 sollen durch die von den Anlegern aufgebrachtten Eigenmittel beglichen werden.

Im Übrigen erhält 49Games Lizenzgebühren („Royalties“) in Höhe von 35 % der Nettoerlöse. Die Lizenzgebühren sind vierteljährlich zur Zahlung fällig.

Beide Vertragsparteien sind berechtigt, das Development Agreement im Falle einer wesentlichen Pflichtverletzung der jeweils anderen Vertragspartei zu kündigen, wenn diese der Pflichtverletzung nicht innerhalb von 15 Bankarbeitstagen nach entsprechender Aufforderung abgeholfen hat. Im Übrigen kann jede Vertragspartei das Development Agreement fristlos kündigen, wenn die jeweils andere Vertragspartei Gegenstand der Eröffnung eines Insolvenzverfahrens wird oder nach der jeweils anwendbaren Rechtsordnung eine entsprechende Situation eintritt. Die Fondsgesellschaft kann nur vom Development Agreement zurücktreten oder Schadensersatz wegen Nichterfüllung verlangen, wenn HDI-Gerling erklärt hat, dass die zugrunde liegende Vertragsverletzung kein Versicherungsfall gemäß dem Bond Agreement ist. Im Fall der Kündigung ist die Fondsgesellschaft berechtigt, die weiteren Zahlungen an 49Games zunächst einzustellen. Sofern HDI-Gerling erklärt, dass es sich bei dem Kündigungsgrund um einen Versicherungsfall gemäß dem Bond Agreement handelt, richten sich die weiteren Kündigungsfolgen nach dem abzuschließenden Bond Agreement. Andernfalls wird hinsichtlich der Kündigungsfolgen unterschieden, ob die Kündigung auf einer wesentlichen Pflichtverletzung beruht oder nicht:

- Beruht die Kündigung nicht auf einer Pflichtverletzung, wird das Development Agreement rückabgewickelt.

■ Erfolgt die Kündigung aufgrund einer wesentlichen Pflichtverletzung von 49Games vor Freigabe des letzten oder eines früheren Milestones durch die Fondsgesellschaft, hat die Fondsgesellschaft das Exklusivrecht, das Projekt fertig zu stellen und dauerhaft zu verwerten, muss dafür jedoch Lizenzgebühren (Royalties) an 49Games zahlen. Sollte die Fondsgesellschaft das Projekt nicht fertig stellen wollen oder dürfen, wird das Development Agreement rückabgewickelt. Sollte 49Games das Projekt trotz der Kündigung vertreiben, erhält die Fondsgesellschaft eine Erlösbeteiligung in Höhe von 20 % der von 49Games erzielten Nettoerlöse.

■ Sofern das Development Agreement aufgrund einer Vertragsverletzung der Fondsgesellschaft gekündigt wird, gilt Folgendes:

- 49Games hat unverzüglich etwaige Projektmaterialien, die von der Fondsgesellschaft erbracht wurden, an diese zurückzugeben;
- die Fondsgesellschaft hat auf die Erstattung von Zahlungen zu verzichten, die sie für das Projekt bereits an 49Games geleistet hat;
- die Fondsgesellschaft hat unverzüglich etwaige ausstehende Zahlungen zu leisten, welche 49Games beanspruchen kann, weil die entsprechenden Milestones bereits freigegeben wurden oder weil die Fondsgesellschaft zur Freigabe der entsprechenden Milestones verpflichtet ist;
- sämtliche Projektrechte verbleiben bei 49Games.

Das Development Agreement unterliegt deutschem Recht. Ausschließlicher Gerichtsstand ist München.

## 2.2 Angaben zu den Vertragspartnern

### 2.2.1 49Games, Developer

**Firma:**  
49Games Gesellschaft für Softwareentwicklung und Publishing mbH

**Anschrift:**  
Waterloohain 9, 22769 Hamburg

**Register/Registernummer:**  
Amtsgericht Hamburg, HRB 89639

**Tag der Eintragung:**  
03.02.2004

**Höhe des haftenden Kapitals:**  
EUR 25.000,00

**Gesellschafter:**  
Peter Cukierski, Hamburg, mit 16,2 v.H.  
Florian Knappe, Hamburg, mit 16,2 v.H.  
Thomas Mahlke, Hamburg, mit 16,2 v.H.  
Dierk Ohlerich, Hamburg, mit 16,2 v.H.  
Jan-Hendrik Ohl, Hamburg, mit 16,2 v.H.  
RTL interactive GmbH, Köln, mit 19 v.H.

**Gesetzlicher Vertreter:**  
Jan-Hendrik Ohl,  
geschäftsansässig: Waterloohain 9,  
22769 Hamburg

### 2.2.2 HDI-Gerling Industrie Versicherung AG, Fertigstellungsgarant

**Firma:**  
HDI-Gerling Industrie Versicherung AG

**Anschrift:**  
Riethorststr. 2, 30659 Hannover

**Register/Registernummer:**  
Amtsgericht Hannover HRB 60320

**Tag der Eintragung:**  
13.06.2002

**Höhe des haftenden Kapitals:**  
EUR 125.000.000,00

**Gesetzlicher Vertreter:**  
Dr. Christian Hinsch, Burgwedel,  
(Vorsitzender)  
Rolf ABhoff, Menden  
Dr. Joachim ten Eicken, Hannover  
Thomas Emmert, Sehnde  
Gerhard Heidbrink, Sehnde  
Karl-Gerhard Metzner, Hürth  
Jens Wohlthat, Hannover  
Ullrich Wollschläger, Köln

### 2.2.3 Personelle Verflechtungen

Personelle Verflechtungen sind dem Anbieter nicht bekannt.

## 3. Aktualisierung von Angaben im Verkaufsprospekt

Die im Verkaufsprospekt unter dem Abschnitt „Leistungsbilanz der BVT“ auf Seite 36 f. abgebildete Tabelle zum Stand 31.12.2007 ist, ebenso wie die vollständige Leistungsbilanz der BVT zum Stand 31.12.2008, unter [www.bvt.de](http://www.bvt.de) als Download abrufbar bzw. auf Anfrage verfügbar.

Die im Verkaufsprospekt auf den Seiten 34 und 35 für den Vorgängerfonds BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG genannten Angaben sind wie folgt zu ergänzen: Entgegen der Angaben konnte nicht wie geplant noch in 2009 eine weitere Ausschüttung erfolgen, da ein Vertragspartner seinen Zahlungsverpflichtungen gegenüber der Gesellschaft nicht nachgekommen ist. Gegen den Vertragspartner wurde Klage eingereicht. Die Gesellschaft konnte in 2009 das Game „Yoga Wii“ vertraglich anbinden und verfügt damit über ein Games-Portfolio von sieben Games für insgesamt 14 Plattformen (u.a. PC, Sony PS3, Microsoft Xbox 360 und Nintendo Wii). Weitere Ausschüttungen sind noch im zweiten Halbjahr 2010 geplant.

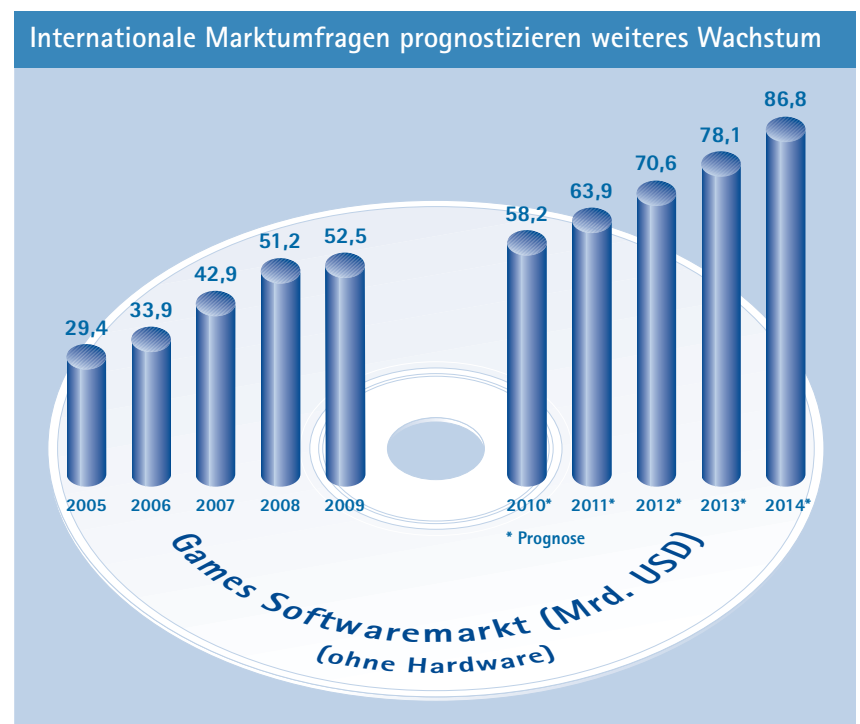
Die Angaben zum internationalen Games-Markt auf Seite 18 des Verkaufsprospekts haben sich teilweise im Zeitablauf verändert und sind im Wesentlichen wie folgt zu ergänzen:

Mit Markteintrübungen 2009, vor allem in den USA und Großbritannien, ist die Weltwirtschaftskrise auch an der Games-Industrie nicht ganz spurlos vorbeigegangen. Dennoch war das Jahr 2009 das beste Jahr für die Games-Industrie insgesamt. Die Branche hat sich, vergleichbar mit anderen Industrien, weiter entwickelt. Trends und der technische Fortschritt führen zur Verlagerung von Schwerpunkten. Darüber hinaus trennt sich – insbesondere in wirtschaftlich anspruchsvollen Phasen – die Spreu vom Weizen. Die Qualität der Games wie auch die unternehmerische Weitsicht der handelnden Akteure sind wesentliche Voraussetzung, um auf dem umkämpften Markt – es wurden im Jahr 2009 weltweit mehrere Tausend Spiele produziert – erfolgreich zu bestehen. Laut jüngster Meldungen verzeichneten im März 2010 die Softwareverkäufe in den USA ein Umsatz-Plus von zehn Prozent gegenüber März 2009; der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) geht für das erste Halbjahr 2010 von einem Umsatzplus von bis zu fünf Prozent in Deutschland aus.

Basierend auf der im Juni 2010 erschienen jährlichen Studie von PriceWaterhouseCoopers (PwC)<sup>1)</sup> nimmt die Games-Branche auch weiterhin einen Spitzenplatz im Entertainmentbereich ein und wird innerhalb der weltweiten Medien- und Entertainmentindustrie überproportionale Wachstumsraten aufweisen.

Die Umsätze mit Games überschritten 1989 die des Videomarktes, im Jahr 2000 die der gesamten weltweiten Einnahmen an den Kinokassen<sup>2)</sup> (Box-Office) und in 2007 erstmals die gesamten weltweiten Einnahmen der Musikindustrie. Die vorherige

Generation der Games-Konsolen (PlayStation2, Game-Cube, Xbox) verkaufte sich 30 % besser als deren Vorgängerversion während eines vergleichbaren Zeitraumes<sup>3)</sup>. Auch die neuen Konsolen (PS3, Wii, Xbox 360) sollen sich aller Voraussicht nach besser als die vorangegangenen Plattformen verkaufen. PriceWaterhouseCoopers (PwC) schätzt beispielsweise, dass bis 2014 die Umsätze mit Games-Konsolen um 5,5 % p.a. auf USD 36,8 Mrd. ansteigen werden<sup>1)</sup>.

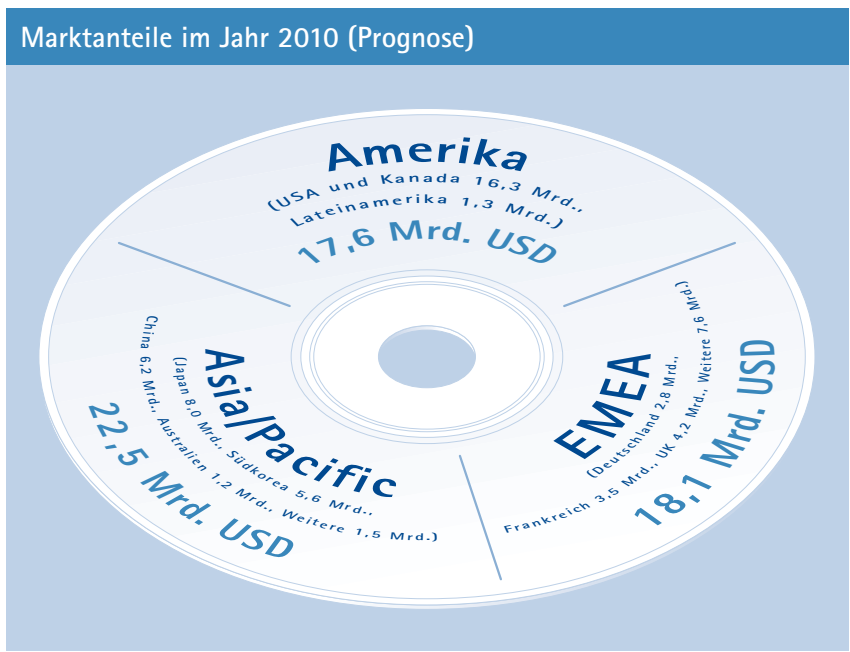


Quelle: Global Entertainment and Media Outlook: 2010-2014, PriceWaterhouseCoopers vom Juni 2010.

Laut aktueller Meldungen schloss der weltweite Games-Markt (ohne Hardware) im Jahr 2009 mit einem Volumen von rund USD 52,5 Mrd. und PwC prognostiziert für 2010 Umsätze über USD 58,2 Mrd.<sup>1)</sup> Von 2009 bis 2014 soll lt. aktueller Studie von Juni 2010 ein jährliches Wachstum von 10,6 % generiert werden, wobei Games nach wie vor eine der treibenden Größen innerhalb der globalen Entertainment und Medienindustrie sein werden. Das Wachstum wird jedoch im Zeitraum von 2009 bis 2014 in den verschiedenen Regionen auch unterschiedlich ausfallen: Der Asien/Pazifik Raum konnte, entgegen der letztjährigen PwC-Prognose, in 2009 die Spitzenposition übernehmen. Hier sieht PwC mit 16,3 % p.a. auch das größte Wachstumspotential in den nächsten fünf Jahren: Der Asien/Pazifik Raum soll von USD 22,5 Mrd.

in 2010 bis 2014 auf USD 41,3 Mrd. anwachsen. Der EMEA-Raum (Europe, Middle East, Africa) ist mit ca. USD 18,1 Mrd. der zweitgrößte Markt in 2010 und soll voraussichtlich bis 2014 ein Volumen von USD 23,0 Mrd. bei einer jährlichen Wachstumsrate von 6,4 % erreichen. Der drittgrößte Markt in 2010, der Nordamerika-Raum (USA, Kanada), mit einem Volumen von USD 16,3 Mrd. soll voraussichtlich um 6,5 % jährlich wachsen und 2014 USD 20,7 Mrd. erreichen. Bis 2014 soll Latein-Amerika, der kleinste Markt mit USD 1,3 Mrd. in 2010, auf USD 1,8 Mrd. anwachsen.

- 1) Global Entertainment and Media Outlook: 2010-2014, PriceWaterhouseCoopers vom Juni 2010.
- 2) H'W'D Can't Crash Videogame, Variety vom 9-15. August 1999.
- 3) Press Release Screen Digest, 10. März 2003.



Quelle: Global Entertainment and Media Outlook: 2010-2014, PriceWaterhouseCoopers vom Juni 2010.

#### 4. Jahresabschluss der Fondsgesellschaft zum 31.12.2009

Die Geschäftsführung der Fondsgesellschaft hat mittlerweile den Jahresabschluss der Fondsgesellschaft für das Rumpfgeschäftsjahr vom 08.05. bis 31.12.2009 aufgestellt:

BVT Games Fund V Dynamic	
<b>Aktiva</b>	31.12.2009 EUR
A. Ausstehende Pflichteinlagen auf das Kommanditkapital	1.387.650,00
B. Umlaufvermögen	
I. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände	759.727,71
II. Kassenbestand, Bundesbankguthaben, Guthaben bei Kreditinstituten und Schecks	6.641.012,24
	7.400.739,95
	<b>8.788.389,95</b>
<b>Passiva</b>	31.12.2009 EUR
A. Eigenkapital	
I. Kapitalanteil der Kommanditisten	
1. Kapitalkonto I (Einlagenkonto)	9.161.000,00
2. Kapitalkonto III (Verlustkonto)	-1.480.821,28
II. Kapitalrücklage	458.050,00
	<b>8.138.228,72</b>
B. Rückstellungen	26.000,00
C. Verbindlichkeiten	624.161,23
	<b>8.788.389,95</b>

Gewinn- und Verlustrechnung	Rumpfgeschäftsjahr EUR
1. Rohergebnis	0,00
2. Sonstige betriebliche Aufwendungen	-1.482.640,05
3. Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	1.818,77
4. Jahresfehlbetrag	-1.480.821,28
5. Belastung auf Gesellschafterkonten auf Verlustvortragkonten der Gesellschafter	1.480.821,28
6. Bilanzgewinn/-verlust	0,00

## Anhang

### 1. Bilanzierungs- und Bewertungsgrundsätze

Die BVT Games Fund V Dynamic GmbH & Co. KG, Grünwald, beachtet bei der Aufstellung des Jahresabschlusses hinsichtlich Bilanzierung, Bewertung und Gliederung die Vorschriften des Handelsgesetzbuches sowie die Vorschriften des Gesellschaftsvertrages.

Die ausstehenden Einlagen auf die Kapitalanteile der Kommanditisten werden zum Nennbetrag ausgewiesen.

Die Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände werden mit dem Nennwert bzw. mit dem am Bilanzstichtag beizulegenden niedrigeren Wert angesetzt.

Der Kassenbestand, Bundesbankguthaben, Guthaben bei Kreditinstituten und Schecks sind mit dem Nennbetrag bewertet.

Der Kapitalanteil der Kommanditisten wird zum Nennbetrag angesetzt.

Die Rückstellungen werden in Höhe des Betrages angesetzt, der nach vernünftiger kaufmännischer Beurteilung notwendig ist, um alle zum Bilanzstichtag drohenden Verluste und ungewissen Verbindlichkeiten abzudecken.

Die Verbindlichkeiten werden mit dem Rückzahlungsbetrag angesetzt.

Die Gewinn- und Verlustrechnung wird nach dem Gesamtkostenverfahren aufgestellt.

### 2. Erläuterungen zu den Posten der Bilanz

#### Ausstehende Einlagen

Die ausstehenden Einlagen sind eingefordert.

#### Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände

Die Forderungen und sonstigen Vermögensgegenstände enthalten Forderungen gegenüber Gesellschaftern in Höhe von EUR 709.364,98 und weisen eine Restlaufzeit von weniger als einem Jahr auf.

#### Kommanditkapital und Jahresergebnis

Zum 31. Dezember 2009 waren Gesellschafter mit Einlagen in Höhe von EUR 9.161.000,00 beigetreten.

Das Kapital war zum 31.12.2009 wie folgt gegliedert:

	Kommanditkapital	registerliches Haftkapital
	EUR	EUR
Persönlich haftende Gesellschafterin	0,00	0,00
Gründungskommanditistin	0,00	5.000,00
Treuhandkommanditist (Anleger)	9.161.000,00	5.000,00
<b>Festkapital insgesamt</b>	<b>9.161.000,00</b>	<b>10.000,00</b>

Die im Handelsregister eingetragene Haftsumme der Gründungskommanditistin (TEUR 5) ist nicht einbezahlt.

#### Rückstellungen

Die sonstigen Rückstellungen sind gebildet für die Kosten der Jahresabschlussprüfung, die Erstellung von Steuererklärungen und für ausstehende Rechnungen.

#### Verbindlichkeiten

Angaben zu den Restlaufzeiten der Verbindlichkeiten sind dem folgenden Verbindlichkeitspiegel zu entnehmen:

	bis 1 Jahr	größer als 1 Jahr bis 5 Jahre	größer als 5 Jahre
	EUR	EUR	EUR
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	508.726	0	0
Verbindlichkeiten gegenüber Gesellschaftern	81.310	0	0
Sonstige Verbindlichkeiten	34.125	0	0
<b>Summe</b>	<b>624.161</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### 3. Sonstige Pflichtangaben

#### Angaben gemäß § 285 Nr. 15 HGB

Persönlich haftende Gesellschafterin der Gesellschaft ist die BVT Games Management GmbH, Grünwald. Das voll eingezahlte Stammkapital beträgt EUR 25.000,00.

#### Geschäftsführung

Die Gesellschaft wird durch ihre persönlich haftende Gesellschafterin BVT Games Management GmbH, Grünwald, vertreten.

Zu Geschäftsführern der BVT Games Management GmbH, Grünwald, waren im Geschäftsjahr bestellt:

Herr Harald von Scharfenberg, Kaufmann, München und

Herr Andreas Graf von Rittberg, Kaufmann, München.

Die Geschäftsführer sind jeweils einzelvertretungsberechtigt und von den Beschränkungen des § 181 BGB befreit.

Grünwald, im Juni 2010

#### BVT Games Fund V Dynamic GmbH & Co. KG

vertreten durch die BVT Games Management GmbH, Grünwald,  
diese wiederum vertreten durch ihre Geschäftsführer

gez. Harald von Scharfenberg  
Geschäftsführer

gez. Andreas Graf von Rittberg  
Geschäftsführer

Wesentliche Änderungen aus dem aufgestellten Jahresabschluss für das Rumpfgeschäftsjahr vom 08.05. bis 31.12.2009 gegenüber den im Verkaufsprospekt getroffenen Annahmen (Blind-Pool) sind:

Entgegen der Annahme, dass bis 31.12.2009 Kapital in Höhe von TEUR 13.333 eingeworben werden kann, belaufen sich die Kapitalanteile der Kommanditisten per 31.12.2009 auf TEUR 9.161.

Demgemäß sind bis zum 31.12.2009 auch geringere Emissionsaufwendungen als angenommen zu verzeichnen und ist der auf den Verlustkonten der Kommanditisten vorgetragene Jahresfehlbetrag geringer ausgefallen als angenommen.

Die im Anhang ausgewiesenen Forderungen gegenüber Gesellschaftern betreffen maßgeblich Einlageforderungen gegenüber dem Treuhandkommanditisten PE Private Equity Treuhand Vermögensverwaltung GmbH und wurden Anfang 2010 beglichen.

Entgegen der Annahme, dass bis 31.12.2009 bereits ein Game-Projekt mit einem Gesamtinvestitionsvolumen von EUR 9,0 Mio. abgeschlossen werden kann, erfolgte im Jahr 2009 noch keine vertragliche Anbindung eines Games.

Demgemäß waren die sonstigen betrieblichen Aufwendungen geringer als angenommen.

Der Anbieter erwartet im Hinblick auf den angenommenen Platzierungsverlauf und den angenommenen Investitionsverlauf keine wesentlichen weiteren Abweichungen von den im Verkaufsprospekt aufgestellten Prognosen.

Im Hinblick auf das in der Planbilanz zum 31.12.2010 und in der Plangewinn- und Verlustrechnung vom 01.01.2010 bis zum 31.12.2010 ausgewiesene Ergebnis erwartet der Anbieter eine Periodenverschiebung des für das Jahr 2009 prognostizierten Ergebnisses. Gleiches gilt für den Cash Flow

aus der laufenden Geschäftstätigkeit und aus der Finanzierungstätigkeit.

Bei den Planzahlen für Investition/Produktion und Ergebnis in den Jahren 2010 bis 2012 ist aus den gleichen Gründen mit einer Periodenverschiebung zu rechnen.

Eine Periodenverschiebung ist auch hinsichtlich der Angaben zur Liquidität in der Beispielhaften Prognoserechnung auf Seite 52/53 und in der Beispielhaften Darstellung für eine Beteiligung in Höhe von EUR 100.000 zuzüglich 5 % Agio auf Seite 54/55 des Verkaufsprospekts zu erwarten.

Die Gesamtaussage der Prognoserechnung wird nach der Einschätzung des Anbieters hierdurch jedoch nicht wesentlich beeinträchtigt.

## 5. Änderung der Geschäftsführung

Mit Beschluss der Gesellschafterversammlung vom 24.06.2010 wurde Herr Harald von Scharfenberg als Geschäftsführer der BVT Games Management GmbH (persönlich haftender und geschäftsführender Gesellschafter der Fondsgesellschaft) abberufen. Zugleich wurde Herr Karsten Hönicke zum Geschäftsführer der BVT Games Management GmbH bestellt.

- Ausbildung zum Bankkaufmann bei der Privatbank Hallbaum, Meier & Co. Landkreditbank, Hannover, heute Bankhaus Hallbaum AG
- Studium der Betriebswirtschaftslehre an der Technischen Universität Berlin mit Abschluss Diplom-Kaufmann
- über 20-jährige Erfahrung im privaten Bankensektor in den Geschäftsfeldern Privat-/Geschäftskunden sowie Firmenkunden mit leitenden Funktionen in den Bereichen Produktentwicklung, strategische Geschäftsfeldentwicklung, Vorstands- und Organbetreuung, Unternehmenskommunikation und Marketing
- 2009 Eintritt in die BVT Unternehmensgruppe, Geschäftsbereich Alternative Investments mit Schwerpunkt Games

Geschäftsführer der BVT Games Management GmbH sind nun die Herren Andreas Graf von Rittberg und Karsten Hönicke (Geschäftsanschrift beider: Dr.-Max-Str. 15, 82031 Grünwald).

Alle weiteren Angaben zu den Mitgliedern der Geschäftsführung sind von der Änderung in der Person des Geschäftsführers nicht betroffen.

München, den 25.06.2010



BVT Beratungs-, Verwaltungs- und Treuhandgesellschaft für internationale Vermögensanlagen mbH  
Harald von Scharfenberg  
Geschäftsführer

Anleger werden in den Zeichnungsunterlagen bestätigen, dass sie den Nachtrag Nr. 1 zum Verkaufsprospekt erhalten haben.