

## **Bericht des Aufsichtsrats**

Im Geschäftsjahr 2016 hat der Aufsichtsrat der gamigo AG den Vorstand bei der Leitung sowie bei der strategischen Ausrichtung des Konzerns regelmäßig beraten und seine Geschäftsführung kontinuierlich überwacht. Dabei haben wir die uns nach Gesetz und Satzung obliegenden Aufgaben sorgfältig wahrgenommen und uns von der Recht- und Zweckmäßigkeit der Arbeit des Vorstands überzeugt. Der Aufsichtsrat war in sämtliche Entscheidungen, die für die Gesellschaft und den Konzern von wesentlicher Bedeutung waren eingebunden.

Im Geschäftsjahr 2016 hat sich der Aufsichtsrat in insgesamt 9 Sitzungen vom Vorstand eingehend über die Lage und Entwicklung der Gesellschaft sowie wichtige Geschäftsvorfälle unterrichten lassen. Den Berichtspflichten des § 90 AktG wurde dabei entsprochen. Die Sitzungen fanden am 03.02.2016, 08.03.2016, 27.04.2016, 23.05.2016, 30.06.2016, 23.08.2016, 14.09.2016, 29.09.2016 und 20.12.2016 statt.

Auch außerhalb der Aufsichtsratssitzungen fand ein regelmäßiger Informationsaustausch zwischen Vorstand und Aufsichtsrat statt. Dabei ist der Vorstand seinen aus dem Gesetz und der Geschäftsordnung ergebenden Informationspflichten nachgekommen und unterrichtete regelmäßig, ausführlich und zeitnah den Aufsichtsrat in schriftlicher und mündlicher Form über alle für das Unternehmen relevanten Maßnahmen und Ereignisse. Der Aufsichtsrat wurde somit stets über die Geschäftslage und Geschäftsentwicklung, die beabsichtigte Geschäftspolitik, die kurz- und langfristige Unternehmensplanung, einschließlich der Investitions-, Finanz- und Personalplanung, sowie die Rentabilität der Gesellschaft, die organisatorischen Maßnahmen und die Lage des Konzerns insgesamt informiert. Dies schloss die Berichterstattung über Tochtergesellschaften mit ein. Darüber hinaus fand ein regelmäßiger Informationsfluss über die Risikolage und das Risikomanagement statt.

Alle Geschäfte und Maßnahmen, die der Zustimmung des Aufsichtsrats bedurften, wurden auf Grundlage der Berichte von Aufsichtsrat und Vorstand eingehend diskutiert. Der Aufsichtsrat hat unter Abwägung aller relevanten Informationen und nach eingehender Prüfung den Beschlussvorschlägen des Vorstands zugestimmt.

### **Besetzung des Aufsichtsrats**

Der Aufsichtsrat besteht aus sechs Mitgliedern. Mit Wirkung zum 01.07.2016 wurden die Herren Alexander von Voß und Oliver Strutynski durch die ProSiebenSat.1 Digital GmbH in den Aufsichtsrat entsendet und auf der ordentlichen Hauptversammlung der gamigo AG vom 28.05.2016 wurde Herr Dr. Anton Steyrer zum Aufsichtsratsmitglied der gamigo AG gewählt. Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr 2016 wie folgt zusammen:

Bis 12.06.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg

13.06.2016 bis 30.06.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London

Ab 01.07.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Alexander von Voß, Chief Legal Officer, München
- Oliver Strutynski, Chief Financial Officer, Berlin

### **Besetzung des Vorstandes**

Im Geschäftsjahr 2016 gab es eine Änderung hinsichtlich der Besetzung des Vorstandes der gamigo AG. Herr Andreas Planer legte sein Amt als Vorstand der gamigo AG mit Wirkung zum 09.08.2016 nieder.

Die Verteilung gemäß dem Geschäftsverteilungsplan lautet:

Bis 09.08.2016

- Remco Westermann (Vorstandsvorsitzender), verantwortlich für die Bereiche Finance, Legal, Produkt, Business Development, M&A und External Relations
- Andreas Planer (COO), verantwortlich für Marketing, IT

Ab 10.08.2016

- Remco Westermann (Vorstandsvorsitzender), verantwortlich für die Bereiche Finance, Legal, Produkt, Business Development, M&A, External Relations, Marketing, IT und Support

### **Prüfung des Jahres- und Konzernabschlusses 2016**

Der vom Vorstand aufgestellte Jahresabschluss für die gamigo AG, der Lagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 2016 inklusive der konsolidierten Konzernzahlen zum 31.12.2016 wurden von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Frau Tanja Kottenhagen (Rödl & Partner, Köln) geprüft und mit dem uneingeschränkten Bestätigungsvermerk versehen. Der Jahresabschluss sowie die Konzernzahlen wurden erläutert und Fragen geklärt.

Der Aufsichtsrat hat den Jahresabschluss zum 31.12.2016, den Lagebericht für die gamigo AG und die Konzernzahlen für das Geschäftsjahr 2016 unter Einbeziehung der den Mitgliedern des Aufsichtsrates vor der Sitzung übersandten Prüfungsberichte des Abschlussprüfers geprüft.

In der Aufsichtsratssitzung vom 10.11.2017 hat der Vorstand den Abschluss der gamigo AG sowie die Konzernzahlen erläutert. Der Aufsichtsrat hatte keine Einwände gegen den Jahresabschluss sowie die Konzernzahlen. Der Jahresabschluss wurde damit festgestellt und durch den Aufsichtsrat gebilligt.

## **Prüfung des Abhängigkeitsberichts 2016**

Der vom Vorstand aufgestellte Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen für das Geschäftsjahr vom 01.01. bis 31.12.2016 wurde von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Frau Tanja Kottenhagen (Rödl & Partner, Köln) geprüft. Die Prüfer haben hierzu festgestellt, dass die Richtigkeit der gemachten Angaben festgestellt werden konnte und die Prüfung keinerlei Hinweise darauf ergab, dass die von der Gesellschaft erbrachte Leistung bei vernünftiger kaufmännischer Beurteilung nicht angemessen erscheint.

Nach eigener Prüfung stimmte der Aufsichtsrat in seiner Sitzung vom 10.11.2017 auch dem Ergebnis der Prüfung der Wirtschaftsprüfer betreffend den Abhängigkeitsbericht des Vorstands gem. § 313 AktG zu. Nach dem abschließenden Ergebnis der Prüfung durch den Aufsichtsrat sind gegen die im vom Vorstand gem. § 312 AktG aufgestellten Abhängigkeitsbericht enthaltene Schlussfolgerung des Vorstandes keine Einwendungen zu erheben.

## **Danksagung**

Der Aufsichtsrat dankt dem amtierenden Vorstand für die offene und konstruktive Zusammenarbeit im abgelaufenen Geschäftsjahr. Dank und Anerkennung gelten ebenfalls allen Mitarbeitern des gamigo Konzerns für ihren entscheidenden Beitrag zur positiven Unternehmensentwicklung im Jahr 2016. Der Aufsichtsrat wünscht dem Vorstand und allen Mitarbeitern für die weitere Unternehmensentwicklung im neuen Geschäftsjahr viel Erfolg.

Im Namen des Aufsichtsrates

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Axel Sartingen', with a stylized flourish extending to the right.

Axel Sartingen, Hamburg im November 2017  
Vorsitzender

---

**Lagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 1.1.2016 bis 31.12.2016**

<b>I. Grundlagen.....</b>	<b>2</b>
A. Geschäftstätigkeit .....	2
B. Geschäftsbereiche und -organisation.....	2
C. Ziele und Strategien .....	4
D. Steuerungssystem.....	4
E. Forschung und Entwicklung .....	5
<b>II. Wirtschaftsbericht.....</b>	<b>5</b>
A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen .....	5
B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen .....	8
C. Geschäftsverlauf .....	10
D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage.....	11
<b>III. Prognose-, Chancen- und Risikobericht .....</b>	<b>14</b>
A. Prognosebericht .....	14
B. Prognosequalität .....	14
C. Chancenbericht .....	15
D. Risikobericht.....	16
<b>IV. Schlussklärung aus dem Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen gem. § 312 AktG .....</b>	<b>27</b>

## I. Grundlagen

### A. Geschäftstätigkeit

Die gamigo AG ist eines der führenden Gaming-Unternehmen in Europa und Nordamerika. gamigo gehört zu den ersten Unternehmen, die das boomende Marktsegment der Online-Games für sich entdeckten und veröffentlichte bereits im Jahr 2000 das erste vollständig deutschsprachig lokalisierte Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Mit erfolgreichen Multiplayer-Online-Rollenspielen wie *Fiesta Online* oder *Last Chaos* verfügt gamigo über Titel mit langjähriger loyaler Kundenbasis.

Die gamigo AG, mit Hauptsitz in Hamburg / Deutschland, ist die Muttergesellschaft des Konzerns. Sie übernimmt in dieser Funktion neben dem eigenen operativen Geschäft auch zentrale Management- und Leitungsfunktionen für die Gruppengesellschaften von Hamburg aus. Durch Zentralisierung ist der gamigo-Konzern in der Lage, Synergien innerhalb der Beteiligungen auszuschöpfen und sämtliche Geschäftsprozesse effizient zu strukturieren.

### B. Geschäftsbereiche und -organisation

#### Geschäftsbereich Game Publishing

In dem Geschäftsbereich Game Publishing werden Onlinespiele für Endkunden bereitgestellt, betreut und betrieben. Die gamigo AG hat ein breites Portfolio an Online-Spielen, inklusive Casual-Games sowie Rollen- und Strategiespiele. Sie vermarktet ihre Produkte und Dienstleistungen weltweit, wobei jedoch der Schwerpunkt in Europa sowie Nord-Amerika liegt. Die Spiele werden für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizenziert.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die so genannten Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) im Portfolio des gamigo-Konzerns. Free-to-Play bedeutet, dass die Konsumenten grundsätzlich kostenlos spielen, jedoch kostenpflichtige Güter (sogenannte „Items“) erwerben können, die den Spielspaß erhöhen und/ oder schnellere Erfolge ermöglichen, insbesondere durch neue Ausstattungen oder neue Funktionen für die Spielfiguren. Mit Hilfe dieses Geschäftsmodells haben die Umsätze das Potential besser zu skalieren, da die Kunden i.d.R. nicht nur einmal bezahlen, sondern aufgrund diverser Anreize in den Spielen dazu motiviert werden, kontinuierlich und über einen längeren Zeitraum Geld in die Spiele zu investieren. MMOG bedeutet, dass sich auf einem Spielfeld bzw. einer Serverumgebung oft mehrere Tausend Spieler treffen und miteinander in Interaktion treten. Auf Grund der großen Anzahl an Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und miteinander häufig durch feste Spielgemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) verbunden sind, spielen die Nutzer ein Spiel meist über mehrere Monate oder sogar Jahre. Bei den MMOG's gibt es einen technischen Unterschied zwischen Browsergames (Spiele werden im Browser Online gespielt) und Client Games (Spiele werden zuerst heruntergeladen und der Client wird auf dem PC gespeichert, beim Spielen müssen Spieler online sein, um untereinander über die Spieleserver kommunizieren zu können).

Das Launchen von neuen Spielen am Markt stellt ein großes Risiko dar, weil es schon viele Spiele gibt und nach wie vor sehr viele Spiele monatlich gelauncht werden. Um das Risiko einer fehlenden Akzeptanz der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt die gamigo AG bevorzugt Spielelizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften, die bereits am Markt etablierte Spiele anbieten und über eine feste Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben erwirbt die gamigo AG auch im Einzelnen neue Spiele-Lizenzen. Hierbei werden die Risiken versucht gering zu halten, indem in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen getätigt werden und die Vermarktungsbudgets erst erhöht werden, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien, z.B. Nutzerzahlen und Umsätze im Spiel, erfüllen.

Dadurch dass die gamigo AG in den letzten Jahren stark gewachsen ist und über einen großen registrierten Kundenbestand und eine gute Reputation verfügt, bekommt die gamigo AG auch immer attraktivere Lizenzen angeboten. Spiele, die gelauncht oder erworben wurden und die Erwartungen nicht erfüllen, churnen ohne weitere Kosten aus, so dass bei geringem Umsatz der Deckungsbeitrag sehr hoch ist. Sobald der Umsatz von solchen Spielen die Mindestkriterien unterschreitet, werden solche Spiele eingestellt. In 2016 hat gamigo für relevante Spieletitel auch die vollständigen weltweiten IPs und Entwicklungsrechte erwerben können und treibt die Entwicklung dieser Spiele nun in-house voran. Dies hat neben einer besseren Kosteneffizienz zusätzlich auch den großen Vorteil, dass der Einfluss auf die Spieleentwicklung stark zunimmt und die Spiele besser optimiert werden können.

Die gamigo AG hat ihr Wachstum im Geschäftsbereich Game Publishing mittels Marktkonsolidierung stark vorangetrieben. Seit 2014 hat gamigo insgesamt über 20 Assets und Unternehmen übernommen, wovon der Großteil im Publishing Bereich liegt. Es wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets im Publishing Bereich übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft), die GameSpree GmbH (Gesellschaft), die Piraya Mobile GmbH (Teilgründung, Teil Übernahme der übrigen Anteile), die Fiesta Online Spiele-Lizenz (zuerst USA, später auch die weltweite exklusive IPS jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft), die Last Chaos Spiele-Lizenz, die Looki Publishing GmbH (Gesellschaft), und die Aeria Games GmbH (Gesellschaft).

Die Neukundengewinnung für die vom gamigo-Konzern angebotenen Spiele erfolgt über Maßnahmen im eigenen Kundenbestand (z.B. E-Mail, cross-selling), sowie auf eigenen Portale wie z.B. gamigo.com. Zusätzlich werden die eigenen Spiele über das B2B Advertising Unternehmen der gamigo Gruppe (adspree media GmbH) und u.a. auf deren Portale wie z.B. mmogames.com, browsergames.de. oder durch sonstige Werbemaßnahmen beworben. Zusätzlich arbeitet die gamigo AG im Vertrieb mit einer Vielzahl von Kundengewinnungs- und Vertriebskanälen Dritter zusammen (u.a. Partner-Webseiten, Fernsehanstalten, Printmedien, Telekommunikationsanbieter und Marketing-Partner).

Um der gewachsenen Organisation gerecht zu werden, wurde die Managementebene weiter optimiert. Zum 9. August 2016 wurde auch der Vorstandsvertrag von Andreas Planer beendet. Seit dem 9. August 2016 führt Remco Westermann die Geschäfte als Einzelvorstand.

### **C. Ziele und Strategien**

Die gamigo AG hat es sich zum Ziel gesetzt der größte Online Spiele Publisher in Europa und Nord-Amerika zu werden. Mit seiner großen Kundenbasis ist gamigo mittlerweile so gut aufgestellt neue Spiele zu launchen.

Seit mehreren Jahren vermarktet und vertreibt die gamigo AG Produkte und Dienstleistungen in verschiedenen Ländern auf mehreren Kontinenten mit den Schwerpunkten Europa und Nord-Amerika. Vor dem Eintritt in einen neuen Markt analysiert die gamigo AG sowohl die Marktbedingungen als auch die rechtlichen Rahmenbedingungen des jeweiligen Landes. Darüber hinaus werden die Verschiebungen von Kundenpräferenzen, Veränderungen von Markt- und Rahmenbedingungen und alle weiteren Entwicklungen in einschlägigen Märkten stetig verfolgt und analysiert. Auf Grund dieser Analysen verfügt die gamigo AG über viel Erfahrung und fundiertes Wissen hinsichtlich des lokalen und regulatorischen Umfeldes zahlreicher internationaler Märkte im Game Publishing und Online-Marketing Bereich sowie Mobile- und Online Payment.

### **D. Steuerungssystem**

Die Geschäftsführung steuert das Unternehmen anhand einer Reihe von Kenngrößen. Das Steuerungssystem umfasst sowohl finanzielle Kennzahlen als auch nichtfinanzielle Leistungsindikatoren, die die Performance des Unternehmens und die Geschäftstätigkeit widerspiegeln. Neben unternehmensinternen Kennzahlen werden regelmäßig externe Indikatoren wie z. B. die Entwicklung erfolgreicher Spiele von Wettbewerbern sowie allgemeine Marktdaten zur Steuerung und Planung herangezogen.

Als wichtigste finanzielle Indikatoren werden Gesamtumsatz, EBITDA und Investitionen herangezogen. Die Parameter stellen sicher, dass unternehmensweit ausgewogene Entscheidungen im Spannungsfeld von Liquidität, Profitabilität und Wachstum getroffen werden.

Etablierte Monatsberichte enthalten alle relevanten Kennzahlen und Soll-Ist-Vergleiche sowie Vergleiche mit vorangegangenen Perioden. Sie stellen eine wichtige Diskussionsgrundlage für Vorstands- und Managemententscheidungen dar. Darüber hinaus erfolgt auf der Basis aktueller Soll-Ist-Vergleiche eine regelmäßige Aktualisierung der rollierenden Planung für sämtliche Unternehmensbereiche. Diese dient als Frühwarnsystem für eventuelle Abweichungen und ermöglicht eine frühzeitige Korrektur.

Neben rein finanziellen Steuerungsgrößen hat gamigo Performance-Kennzahlen definiert, die nicht unmittelbar finanziell messbar sind. Bei gamigo sind insbesondere die Anzahl der neu registrierten Spieler (Registered New Users, RNU), die aktiven Spieler (Daily Active Users, DAU) und der durchschnittliche Umsatz pro Spieler (Average Revenue Per User, ARPU) wichtige Steuerungsgrößen. Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Die Kundenzufriedenheit wird durch das erweiterte Game- und das Ingameangebot permanent gesteigert und aufrechterhalten. Die persönliche Betreuung der Spieler und Clans durch unsere Community Manager runden das Angebot der gamigo dahingehend ab. Der Erfolg zeigt sich darin, dass innerhalb der gamigo Spiele viele langjährige Spielemekunden existieren. Der Erfolg der Unternehmung ist somit daran geknüpft, kompetente und engagierte Mitarbeiter dauerhaft an das

Unternehmen zu binden. Daher ist die gamigo unter anderem ein Ausbildungsbetrieb. Des Weiteren fördert gamigo Fort- und Weiterbildungen der Arbeitnehmer. Außerdem finanziert gamigo in- und ausländische Mitarbeiter durch erweiterten Sprachunterricht, um die interne Kommunikation und Zufriedenheit der Mitarbeiter zu steigern. Diese Aspekte sind nach Überzeugung der gamigo Gruppe wesentliche Bausteine einer zukunftsweisenden Positionierung im Wettbewerb.

Steuerung und Planung greifen eng ineinander. Die Planung wird auf Basis der strategischen und operativen Unternehmensziele erstellt, wobei im Fokus der konzernweiten Planungsprozesse, wie zuvor erläutert, der Gesamtumsatz, EBITDA und Investitionen stehen. Die Ergebnisplanung umfasst die langfristige Unternehmensplanung sowie die operative Planung. Die einzelnen Planungsprozesse sind systematisch abgestimmt und im Zeitablauf festgelegt. Dies ist von grundlegender Bedeutung für die wirksame Steuerung der definierten Zielgrößen, aber auch für die gruppenweite Erhebung von Chancen und Risiken.

## **E. Forschung und Entwicklung**

Die gamigo AG betreibt keine aktive Forschung. Allerdings wird substantiell in die Entwicklung und Weiterentwicklung von Spielen investiert. Seit 2016 betreibt gamigo auch in-house die Weiterentwicklung einiger ihrer wichtigsten Spiele (z.B. Fiesta Online). Der größte Vorteil der in-house Entwicklung dieser Spiele ist, dass dies kostengünstiger als mit externen Entwicklern betrieben werden kann. Darüber hinaus können die Bedürfnisse der Spieler und das Spielepublishing deutlich besser aufeinander abgestimmt werden.

## **II. Wirtschaftsbericht**

### **A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen**

#### **Weltwirtschaft**

Für das Jahr 2017 geht der Internationale Währungsfonds (IWF) von einem Wachstum des weltweiten Bruttoinlandsproduktes (BIP) von 3,4 Prozent aus und prognostiziert somit einen leichten Anstieg von 0,3 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Eine wesentliche ungewisse Variable ist dabei die noch unklare Ausgestaltung der US-Wirtschaftspolitik unter der neuen Trump-Administration. Der IWF hebt seine Voraussage für das Wirtschaftswachstum der USA in 2017 leicht (um 0,1 Prozent auf 2,3 Prozent) und in 2018 spürbar (um 0,4 Prozent auf 2,5 Prozent) an. Gründe hierfür sind unter anderem Ankündigungen der neuen Regierung zur Steuersenkung oder auch ein umfassendes Infrastrukturprogramm für die Vereinigten Staaten.

Negative Einflüsse der in Aussicht gestellten Maßnahmen träfen laut IWF insbesondere einige Entwicklungs- und Schwellenländer: Obgleich diese mit einer steigenden Wirtschaftsleistung von voraussichtlich 4,5 Prozent in 2017 insgesamt wieder essentiellen Anteil am Wachstum der Weltwirtschaft haben werden, korrigierte die UN-Sonderorganisation den Ausblick für einzelne Staaten wie z.B. Bra-

silien (0,2 Prozent in 2017, 0,1 Prozent in 2016) und Mexiko (1,7 Prozent in 2017, 2,3 Prozent in 2016) nach unten.

Der Konjunkturausblick für die Euro-Zone ist vorerst weniger stark betroffen, das Wachstum im Gebiet der Gemeinschaftswährung lahmt dennoch etwas und soll nach 1,7 Prozent in 2016 in den beiden Folgejahren 1,6 Prozent betragen. Für Russland sagt der Internationale Währungsfonds in 2017 ein Wachstum von 1,1 Prozent voraus, für Deutschland einen leichten Rückgang und 1,5 Prozent Wachstum. Für Großbritannien wird durch die Brexit-Entscheidung für 2018 ein Wachstumsrückgang auf 1,4 Prozent erwartet. China kann für 2017 laut IWF mit einem Wirtschaftswachstum von 6,5 Prozent rechnen, in Relation zu früheren Jahren weiterhin ein historisch niedriges Gesamtniveau.

#### **Quellen:**

IWF Prognose 20.01.2016 (Gesamtüberblick und Einschätzungen)

<http://www.handelsblatt.com/politik/international/davos-2016/iwf-prognose-weltwirtschaft-steht-vor-grossen-risiken/12859518.html>

<http://www.finanznachrichten.de/nachrichten-2017-01/39674276-iwf-laesst-prognosen-zum-weltwirtschaftswachstum-unveraendert-015.htm>

<http://www.fondsprofessionell.de/news/maerkte/headline/iwf-prognostiziert-trump-jump-fuer-weltwirtschaft-130598/>

[https://www.finanzen100.de/finanznachrichten/wirtschaft/iwf-prognose-weltwirtschaft-beschleunigt-wachstum-2017-waehrend-deutsche-konjunktur-lahmt\\_H2009338212\\_368478/?SOURCE=7000002](https://www.finanzen100.de/finanznachrichten/wirtschaft/iwf-prognose-weltwirtschaft-beschleunigt-wachstum-2017-waehrend-deutsche-konjunktur-lahmt_H2009338212_368478/?SOURCE=7000002)

IWF Prognose 04.10.2016 (Gesamtüberblick)

<http://www.handelsblatt.com/politik/konjunktur/nachrichten/maue-konjunkturprognose-des-iwf-die-lethargie-der-weltwirtschaft/14640450.html>

<http://www.tagesschau.de/wirtschaft/iwf-prognose-101.html>

14.12.2016 – Notenbank USA (FED) Zinserhöhung

<http://boerse.ard.de/aktien/fed-yellen-zinserhoehung-eingepreist100.html>

<https://deutsche-wirtschafts-nachrichten.de/2016/12/19/aktien-und-anleihen-mit-schweren-verlusten-nach-us-zinserhoehung/>

#### **Deutschland**

Die deutsche Bundesregierung rechnet für das Jahr 2017 mit einem Wachstum des deutschen Bruttoinlandsproduktes (BIP) von 1,4 Prozent. Die Diskrepanz zum tatsächlichen BIP-Wachstum des Vorjahres (1,9 Prozent) begründet sich laut Wirtschaftsministerium im Wesentlichen durch Kalendereffekte und die unterschiedliche Anzahl von Arbeitstagen. Die Deutsche Bundesbank prognostiziert mit 1,5 Prozent unbereinigtem Wirtschaftswachstum ein ähnliches Ergebnis.

Die Zahl der Erwerbstätigen in Deutschland lag in 2016 bei 43,5 Millionen. Dies entspricht einer Arbeitslosenquote von 6,1 Prozent – der niedrigste Stand seit der Wiedervereinigung. Für 2017 wird

eine Quote von 6,0 Prozent erwartet, weitere 320.000 Menschen sollen dann zusätzlich einen Arbeitsplatz finden.

Die Inflation stieg laut statistischem Bundesamt im Januar 2017 auf 1,9 Prozent und damit auf den höchsten Wert seit Juli 2013. Grund hierfür sind neben der Geld-Politik der Europäischen Zentralbank (EZB) insbesondere die gestiegenen Preise für Heizöl, Kraftstoffe und Mieten. Preise für Nahrungsmittel (+3,2 Prozent) und Dienstleistungen (+1,2 Prozent) zogen im Januar an, Energie war im Vergleich zum Vorjahr sogar um 5,8 Prozent teurer. Die Deutsche Bundesbank sagt für Deutschland eine zwar merkliche, aber nicht drastisch ansteigende Teuerungsrate der Verbraucherpreise voraus: nach 0,5 Prozent in 2016 eine Erhöhung um 0,9 Prozent auf 1,4 Prozent in 2017.

#### **Quellen:**

(09.12.2016) Deutsche Bundesbank

<http://www.finanznachrichten.de/nachrichten-2016-12/39407965-bundesbank-hebt-wachstumsprognosen-fuer-2016-und-2017-an-015.htm>

[https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Themen/2016/2016\\_12\\_09\\_konjunktur\\_prognose.html](https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Themen/2016/2016_12_09_konjunktur_prognose.html)

(25.01.2017) Bundeswirtschaftsministerium

<http://www.spiegel.de/wirtschaft/soziales/wirtschaftswachstum-bundesregierung-rechnet-2017-mit-1-4-prozent-a-1131640.html>

<http://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Pressemitteilungen/2017/20170125-fuer-inklusive-wachstum-in-deutschland-und-europa-jahreswirtschaftsbericht-2017-der-bundesregierung-verabschiedet.html;jsessionid=97E75404688ED506F49F0DFB255A6BD6>

Verbraucherpreise und Inflation:

<http://www.zeit.de/wirtschaft/2017-01/verbraucherpreise-deutschland-inflation-energie-lebensmittel> (30.01.2017) sowie <http://www.zeit.de/news/2017-01/03/preise-ende-der-mini-inflation-fuer-deutschlands-verbraucher-03120009> (03.01.2017)

## B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen

### I. Markt

Insgesamt sind nach Informationen des BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) Computer-, Video- und Mobile-Spiele in allen Bevölkerungsschichten verbreitet. Gespielt wird über alle Alters- und Einkommengrenzen hinweg. Der Markt für Online-Spiele befindet sich, wie im Folgenden noch dargelegt werden wird, weltweit im Wachstum. Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst. Mobile-Games gewinnen zunehmend an Bedeutung aber auch fast alle anderen Bereiche wachsen.

Bewährte Spiele können sich nach den Erfahrungen der gamigo am Markt auch über acht Jahre behaupten. Weltweit erzielen die Anbieter Gewinne über verschiedene Business-Modelle, darunter der Verkauf von Spielen oder Spiele-Apps, der Verkauf von virtuellen Gegenständen (sog. Items), der Verkauf von Spielabonnements sowie die Schaltung von Werbung in den Spielen. Die gamigo AG konzentriert sich im Markt der Onlinespiele vor allem auf Free-to-Play-Titel, wobei die Spieler gratis spielen können, jedoch um schneller voranzukommen oder zum Erwerb exklusiver oder besonderer virtueller Gegenstände Geld ausgeben.

Die Spiele-Industrie zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den am meisten vertretenen Genres im Bereich Online- und Mobile-Spiele gehören u.a. Rollen-, Strategie-, Sport- und Gelegenheitsspiele sowie sogenannte Casual-Games, wie Such- oder Ratespiele; z.B. 3-Gewinnt. Auf Grund des hohen Wettbewerbsdrucks ist der Spielemarkt Hit-orientiert: viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt, nur wenige entfalten eine hohe Lebensdauer.

Im Bereich Mobile werden z.B. ca. 132 Spiele pro Tag in den Appstores gelauncht (Quelle: <http://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/>). Im Online-Games Bereich werden ca. 14 neue Spiele pro Tag, insbesondere über das Portal Steam, gelauncht. (Quelle: <http://steampy.com/year/>). Bewährte Spiele können sich nach den Erfahrungen des gamigo-Konzerns am Markt jedoch auch über acht Jahre behaupten. Weltweit erzielen die Anbieter Erträge über verschiedene Business-Modelle, darunter der Verkauf von Spielen oder Spiele-Apps, der Verkauf von virtuellen Gegenständen (sog. Items), der Verkauf von Spielabonnements sowie die Schaltung von Werbung in den Spielen. Der gamigo-Konzern konzentriert sich im Markt der Onlinespiele vor allem auf Free-to-Play-Titel, wobei die Spieler gratis spielen können, jedoch um schneller voranzukommen oder zum Erwerb exklusiver oder besonderer virtueller Gegenstände Geld ausgeben.

Nach Schätzungen des Analysehauses newzoo wird der Markt für Spiele weltweit von US-Dollar 88 Mrd. im Jahr 2016 auf ein Volumen von US-Dollar 115 Mrd. im Jahr 2018 wachsen. Dies entspricht einer Wachstumsrate von rund acht Prozent pro Jahr. Mit einer Wachstumsrate von rund 15 Prozent, im Vergleich zum Vorjahr, wachsen im Jahr auch insbesondere die Umsätze mit Mobile-Games stark (Weltweit ein Anstieg der Erlöse von US-Dollar 29 Mrd. im Jahr 2016 auf US-Dollar 52 Mrd. in 2018). (Quelle: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>)

Laut der Casual Games Assoziation sowie den Branchenanalysten von newzoo wird der globale Spielemarkt in den nächsten Jahren die folgenden wichtigen Wachstums- und Strategiemerkmale aufweisen: Beschleunigung der Globalisierung des Spielemarkts, wachsende Bedeutung von Tablets und Smartphones als Spieleplattform in Verbindung mit Free-to-Play-Geschäftsmodellen sowie die vor diesem Hintergrund steigende Bedeutung asiatischer Länder, insbesondere China, im Hinblick auf die Faktoren Wirtschaftswachstum sowie die Größe der potentiellen Verbrauchermärkte. Ein weiterer großer Wachstumsmarkt bildet der Bereich des e-Sports (Quelle: [http://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Newzoo\\_Games\\_Industry\\_Growth\\_Towards\\_2017.pdf?t=1455182596586](http://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Newzoo_Games_Industry_Growth_Towards_2017.pdf?t=1455182596586)). Das Volumen des umbesetzten Geldes im Bereich des e-Sports steigt erheblich, da nicht nur die Preisgelder stetig wachsen (<https://www.esportsearnings.com/tournaments>), sondern auch eine starke Professionalisierung vorangetrieben wird. Nur ein Beispiel ist, dass deutsche und internationale Top-Fußballvereine wie z.B. der FC Bayern München und Manchester City ihre eigenen e-Sports Teams besitzen ([http://www.90min.de/posts/4570128-9-leading-football-clubs-who-you-might-not-know-also-have-esports-teams?country\\_code=DE](http://www.90min.de/posts/4570128-9-leading-football-clubs-who-you-might-not-know-also-have-esports-teams?country_code=DE))

Der Werbemarkt für Spiele ist ein abgeleiteter Markt vom Gesamtmarkt. Auf Grund des Wettbewerbsdrucks wird immer mehr für eine Kundenakquise gezahlt. Insbesondere im Mobile Spielemarkt nimmt der Wettbewerbsdruck weiter zu, was für das Advertising der Firmen Positiv ist. Während bis vor einigen Jahren der Großteil der Kundenakquise über Affiliate-Netzwerke stattfand, hat sich der Markt zu mehr direktem Traffic hingewandelt. Die Anzahl und Art der Kanäle ändert sich stark Video-/Bewegbilder werden immer wichtiger, ebenso Influencer Marketing. Auch neue Kanäle wie z.B. Snapchat sind hinzugekommen. Agenturen müssen daher immer mehr Channels bedienen und entsprechendes Expertisewissen aufbauen und vorzeigen, um weiterhin effizient und effektiv arbeiten zu können. Daneben sind auch analytische und technologische Kompetenzen noch wichtiger geworden, um performance-orientierte Kampagnen zu bedienen. Hier sind vor allem das Fraud Tracking/Fraud Prevention, sowie die Attribution von Leads zu Influencer- oder TV-Kampagnen zu nennen, die erst eine Optimierung der Gesamtkampagne zulassen (Quelle: <https://www.forbes.com/sites/deeppatel/2017/04/21/how-to-measure-the-roi-of-an-influencer-marketing-campaign/#74f846626348>).

#### Quellen:

<http://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/> (pocketgamer)

<https://www.biu-online.de/blog/2017/04/04/starke-nachfrage-nach-computer-und-videospielen-umsatz-waechst-um-7-prozent/> (BIU/GfK)

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> (Newzoo)

<http://gs.statcounter.com/press/mobile-and-tablet-internet-usage-exceeds-desktop-for-first-time-worldwide> (statcounter)

## II. Wettbewerb

### Online games publishing:

Im Bereich der Online Games gibt es national wie auch international zahlreiche Wettbewerber, wobei einige Wettbewerber ihren Schwerpunkt mehr auf die Casual-Games legen oder auf Schwerpunkte in Märkten, wo die gamigo AG nicht tätig ist. Die Anzahl der Wettbewerber nimmt stetig zu. In Europa/Amerika gibt es im Spielemarkt drei Milliarden Konzerne; Electronic Arts, Ubisoft und Activision Blizzard, viele der asiatischen Milliardenkonzerne sind aber auch in Europa/Amerika aktiv, wie z.B. Nexon oder Tencent. Spezialisierte Onlinespieleanbieter sind in Europa/Amerika meist eher kleiner, zu den größeren gehören zynga, Bigpoint, Gameforge, Travian, Goodgame Studios, Wooga, Ankama, Daybreak Game Studios, Epic Games, Gaijin Entertainment, Hi-Rez Studios. My.com, Wargaming und Trion.

Die meisten Spielepublisher in dieser Kategorie verfügen über nur wenige Spiele, von deren Erfolg ihre Umsätze stark abhängen (z.B. Bigpoint und Goodgames Studios). Daher leiden diese, wenn diese Spiele Ihren Zenit überschritten haben.

Die gamigo AG gehört inzwischen zu den größeren der kleineren Onlinegames Publisher, zeichnet sich aber dabei durch ein breites Spieleportfolio mit gut verteiltem Umsatz aus und Ihre starke Aufstellung bei der Vermarktung (eigene Portale, eigene Vermarktungsfirmen), sowie durch Ihre stark auf M&A basierende Wachstumsstrategie aus.

### Advertising für Games:

Nach den Erfahrungen der gamigo ist auch auf dem Werbemarkt ein zunehmender Wettbewerb um gute Werbeplätze zu erkennen. Nicht nur Spielefirmen, auch Unternehmen aus anderen Branchen buchen zunehmend Online- und Mobile-Werbung. Die Konsumenten sind auf immer mehr Plattformen und sozialen Netzwerken anzutreffen (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube etc.). Die wichtigsten Wettbewerber in diesem Bereich sind ad2games, ad4games und welovex. Daneben spielen auch die großen traditionellen Medienagenturen eine Rolle und Spin-offs, die sich auf einzelne neue Kanäle fokussieren, wie zum Beispiel Divimove oder Nevaly im Influencer Marketing. Bei den Vermarktungs- und Vertriebservices unterscheiden sich die Töchter des gamigo Konzerns nach eigener Einschätzung insbesondere durch den Besitz von eigenen Spiele-Assets (wie z.B. www.browsergames.de), dem 100 Prozentigen Fokus auf den Gaming-Bereich und performance-orientierte Vermarktung, die Vermarktungskoooperation mit ProSiebenSat.1 bei TV Kampagnen und die Möglichkeiten eines vollständigen Kanal-Mix für Akquisitionskampagnen anzubieten. Durch die Akquisition von Mediakraft kommt hier die tiefe Expertise im Boom-Segment Influencer Marketing und Online Video und zusätzlich eine starke Marke hinzu.

## C. Geschäftsverlauf

Die Entwicklung im Geschäftsjahr bildete sich in zwei Szenarien ab. Einerseits erfolgte die sehr positive Entwicklung des bestehenden Portfolios. Um die laufenden cost of sales zu senken, wurden die weltweiten Lizenzen von zwei sehr gut performenden Spielen (Fiesta Online und Last Chaos) von den jeweiligen Entwicklerstudios gekauft. Diese Spiele liefen bereits auf den gamigo-eigenen Plattformen, weshalb sich auch keine weiteren Implementierungskosten ergaben. Darüber hinaus wurden noch die weiteren 50 Prozent der Beteiligung an der Intenium Technologies GmbH akquiriert, um die bestehenden Reichweite zu erhöhen. Im Zuge der Aeria Transaktion wurden mit der adspreedia

GmbH (vormals Seven Games Network GmbH) und der HoneyTracks GmbH noch zwei Plattform ergänzende Gesellschaften ins Portfolio überführt.

Die Konsolidierung von kleineren, leicht integrierbaren Spielefirmen ist die Basis für eine kontinuierliche Steigerung von Umsatz und Resultat des Unternehmens.

#### D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage

##### Ertragslage

Die Ertragslage der gamigo AG hat sich in den vergangenen Jahren kontinuierlich verbessert, was beweist, dass die vom Vorstand verfolgte Strategie funktioniert. Dies führte im Geschäftsjahr 2016 zu einem deutlich positiven operativen Ergebnis. Neben Verbesserungen im bestehenden Konzern spielten auch die zusätzlichen Übernahmen im Zusammenhang mit der kapitalschonenden Plattformstrategie eine wichtige Rolle. Der Umsatz hat sich mit **8.658,7 TEUR** gegenüber dem Vorjahresumsatz (2015: **8.916,7 TEUR**) zwar geringfügig verringert (./ 3,0 Prozent), gleichzeitig konnte der Rohertrag um 686,9 TEUR erhöht werden. Durch höhere Overheadkosten (Personal und sonst. betriebliche Aufwendungen) als im Vorjahr (+721,0 TEUR) blieb das EBITDA i.H.v. **1.944,5 TEUR** auf dem Niveau des Vorjahres (**1.978,5 TEUR**). Die im zweiten Halbjahr angefallenen Kosten für die Restrukturierung der Aeria Games GmbH sind dabei nicht normalisiert, was die tatsächliche Performance der gamigo AG verdeutlicht.

Es wurden im Geschäftsjahr 2016 in die Erweiterung und Verbesserung von gamigo Spielen – investiert. Daher belaufen sich die aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2016 auf **932,1 TEUR** (2015: **1.071,1 TEUR**).

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf **469,8 TEUR** und sind im Vergleich zum Jahr 2015 um **210,9 TEUR** gesunken (2015: **680,7 TEUR**). Sie resultieren hauptsächlich aus der Auflösung von Rückstellungen sowie aus periodenfremden Erträgen.

Die Kosten des Umsatzes sind im Geschäftsjahr 2016 absolut auf **1.384,4 TEUR** (2015: **2.679,3 TEUR**) gesunken. Das lässt sich hauptsächlich auf den Kauf der IP Rechte an dem Spiel Fiesta Online und den daraus resultierenden Wegfall der Lizenzzahlungen zurückführen.

Der Personalaufwand der gamigo AG steigerte sich im Berichtsjahr um **276,4 TEUR** (2016: **2.952,7 TEUR** gegenüber **2.676,3 TEUR** in 2015).

Die Abschreibungen waren in 2016 mit **4.831,8 TEUR** erheblich höher als in 2015 (**2.366,3 TEUR**). Die erhöhten Abschreibungen beziehen sich maßgeblich auf eingestellte bisher aktivierte Spielelizenzen. In den Abschreibungen des Berichtsjahres sind zusätzlich außerplanmäßige Abschreibungen auf Finanzanlagen in Höhe von **925,8 TEUR** (2015: **31,4 TEUR**), welche primär die Ausleihungen an die gamigo Advertising GmbH betreffen.

Im Jahresvergleich sind die sonstigen betrieblichen Aufwendungen von **3.334,4 TEUR** (2015) auf **3.779,0 TEUR** (2016) angestiegen. Der Anstieg kommt hauptsächlich durch höhere Aufwendungen

für Rechtsberatung im Zusammenhang mit den Unternehmenserwerben und für EDV Dienstleistungen. Diese Erhöhungen stehen im Zusammenhang mit der Akquisition der Aeria Games GmbH.

Im Jahr 2016 betrug das Finanzergebnis der gamigo AG **-1.125,3 TEUR** im Vorjahreszeitraum - **780,4 TEUR**. Die Zinsaufwände in Höhe von **-1.268,9** (2015: 1.061,1 **TEUR**) resultieren aus Darlehensverbindlichkeiten sowie der Unternehmensanleihe.

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge konnte die gamigo AG im Jahr 2016 steuerliche Erträge in Höhe von **437,4 TEUR** (2015: **1.728,2 TEUR**) ausweisen.

Das Jahresergebnis nach Steuern hat sich gegenüber dem Vorjahr aus den vorgenannten Erläuterungen verringert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2016 auf **-2.660,9** (2015: **2.084,6 TEUR**).

### Vermögenslage

Unter der Berücksichtigung der Zu- und Abgänge, sowie den Abschreibungen sind im Abschluss des Jahres 2016 langfristige Vermögenwerte in Höhe von **64.002,6 TEUR** ausgewiesen (2015: **25.153,0 TEUR**). Die Zugänge in 2016 resultieren im Wesentlichen aus der Übernahme der ElbSpree media Holding GmbH (vormals: ProSiebenSat.1 Games GmbH) mit ihren Tochtergesellschaften Aeria Games GmbH und adspre media GmbH (vormals: Seven Games Network GmbH).

Zum 31.12.2016 weist das Anlagevermögen des gamigo Konzerns aktive latente Steuern in Höhe von **6.110,2 TEUR** aus (2015: **5.672,8 TEUR**), die aus steuerlichen Verlustvorträgen resultieren.

Die kurzfristigen Vermögenwerte der gamigo AG haben, im Vergleich zum Vorjahr deutlich zugenommen und betragen zum 31.12.2016 in Summe **2.246,0 TEUR** (2015: **1.367,4 TEUR**). Im Wesentlichen beinhaltet diese Veränderungen den Anstieg aus Forderungen gegenüber verbundenen Unternehmen (**816,2 TEUR** in 2016 im Vergleich zu **147,7 TEUR** in 2015) und den Anstieg der liquiden Mittel (**521,3 TEUR** in 2016 im Vergleich zu **259,3 TEUR** in 2015).

Das Eigenkapital der gamigo beträgt zum 31.12.2016 **40.116,3 TEUR**. Dieses teilt sich in das gezeichnete Kapital in Höhe von **2.310,7 TEUR**, die Kapitalrücklage in Höhe von **48.153,4 TEUR** und den Bilanzverlust von **-10.347,8 TEUR**.

Zum 31.12.2016 bestehen langfristige Schulden in Höhe von **17.810,7 TEUR** (2015: **13.410,2 TEUR**). Sie beinhalten die in 2013 emittierte und Mitte 2017 gekündigte Unternehmensanleihe (2016: **12.105,0 TEUR**, 2015: **12.105,0 TEUR**), Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen (2016: **4.800,5 TEUR**, 2015: **910,0 TEUR**), sowie weiteren sonstigen langfristigen Verbindlichkeiten in Höhe von **905,2 TEUR** (2015: **395,2 TEUR**).

Die kurzfristigen Schulden bestehen aus Rückstellungen für kurzfristige Verbindlichkeiten (2015: **538,0 TEUR** und 2016: **838,3 TEUR**), Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten (2015: **395,2 TEUR** und 2016: **905,3 TEUR**), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2015: **895,9 TEUR** und 2016: **796,5 TEUR**), sonstigen kurzfristigen Verbindlichkeiten (2015: **6.647,6 TEUR**, 2016: **12.843,8 TEUR**). Die langfristigen Verbindlichkeiten setzen sich aus der in 2013 begebenen Anleihe in Höhe

von **12.105,0 TEUR** (Vorjahr: **12.105,0 TEUR**) und Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen (2015: **910,0 TEUR** und 2016: **4.800,5 TEUR**) zusammen.

Am 08. März 2016 beschloss die Hauptversammlung das bisherige „genehmigte Kapital 2015“ aufzuheben sowie das „bedingte Kapital 2015“ zu erhöhen.

Gemäß der Neufassung des Artikels 5.4 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 07. März 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 774.090,00 gegen Bar- und/oder Sacheinlagen durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautende, Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016“).

Gemäß der Neufassung des Artikels 5.8 der Satzung ist das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 774.090,00, durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt erhöht worden („bedingtes Kapital 2015“).

### **Finanzlage**

Die Kapitalerhöhung i.H.v. 762.536 Aktien zum Nennwert von 1,00 EUR wurde am 20. Juli 2016 im Handelsregister eingetragen. Sie erfolgte in Form einer Sacheinlage (Akquise ElbSpree media Holding GmbH (vormals: ProSiebenSat.1 Games GmbH) und wurde in die Kapitalrücklage eingebracht. Die Kapitalrücklage erhöhte sich durch die Kapitalerhöhung um **31.237,5 TEUR**.

Der Zukauf der ElbSpree media Holding GmbH (vormals: ProSiebenSat.1 Games GmbH) wurde mittels einer Kombination aus Aktien und Darlehen realisiert.

Grundsätzlich wurde entschieden, zusätzlich benötigte Hardware zukünftig entweder als Cloud-Services zu beziehen oder über Leasing abzubilden.

Durch die Akquisitionen des Berichtsjahres hat sich die Eigenkapitalquote positiv von 33,4 Prozent auf 55,4 Prozent entwickelt.

Die gamigo AG erwirtschaftete im Berichtsjahr 2016 ein positives operatives Ergebnis (EBITDA), das in 2016 bei **1.944,5 TEUR** und in 2015 bei **1.978,5 TEUR** lag. Der EBITDA entspricht, erhöht um die Zunahme der Rückstellungen i.H.v. **838,3 TEUR**, dem operativen Cashflow der Gesellschaft. Daneben steuert gamigo über das Working Capital sehr erfolgreich die Liquidität der Gruppe.

### **Liquidität und Cash Flow**

Die gamigo AG verfügte am 31. Dezember 2016 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2015 über einen um **262,3 TEUR** höheren Finanzmittelfonds von insgesamt **521,3 TEUR** (Vorjahr: **259,3 TEUR**).

---

### Gesamtaussage zur Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Die gamigo AG hat auch im Geschäftsjahr 2016 wieder substantiell in die Transformation sowie den Ausbau der Geschäftstätigkeit der Gruppe investiert. Hiermit wurde die Basis für gesundes, zukünftiges Wachstum weiter gestärkt. Der Umsatz der gamigo Spiele konnte zum Vorjahr auf gleichem Niveau gehalten werden. Der Rohertrag des rein operativen Geschäfts (Umsatzerlöse abzgl. Aufwendungen für bezogene Leistungen) wurde durch den Kauf der bereits erwähnten Spielereizenzen erheblich gesteigert (2016: **7.274,3 TEUR**; 2015: **6.237,4 TEUR**).

Seit dem Zeitraum 2013/14 wurden das Geschäftsmodell der gamigo weiter verfeinert und ausgebaut, so dass seitdem ein nachhaltiger Wachstum und ein nachhaltig positives operatives Ergebnis erzielt wurde.

## **III. Prognose-, Chancen- und Risikobericht**

### **A. Prognosebericht**

Für das Geschäftsjahr 2017 erwartet die gamigo AG ein moderates Umsatzwachstum im niedrigen einstelligen Prozentbereich, sowie eine klare weitere Verbesserung der Rentabilität und Profitabilität. Zusätzlich zum organischen Wachstum plant die gamigo AG, auch weiter die Konsolidierungschancen des Marktes zu nutzen und Unternehmen im Spiele-Publishing-Umfeld sowie im Bereich Plattform-Services zu akquirieren.

Diese Erwartungen beruhen auf der Annahme, dass sich in 2017 keine wesentliche Verschlechterung der wirtschaftlichen Entwicklung in den Kernmärkten der gamigo ergeben, die Wettbewerbssituation sich nicht verschlechtert und gamigo weitere attraktive Zukäufe realisieren kann. Unter diesen Voraussetzungen ist gamigo davon überzeugt, dass im Jahr 2017 der Umsatz und das EBITDA weiter deutlich gesteigert werden kann. Allerdings stellen die hohe Unsicherheit hinsichtlich des wirtschaftlichen Ausblicks und der Verbraucherstimmung ein Risiko für die Erreichung der genannten Ziele dar. Zwischen dem Ende des Geschäftsjahres 2016 und der Aufstellung dieses Berichts gab es keine weiteren wesentlichen Ereignisse, die gamigo zu einer Änderung der Prognose veranlassen würden.

Die tatsächlichen Zahlen aus 2016 entwickelten sich umsatzseitig negativer als erwartet, trotzdem liegt der Umsatz in etwa auf Vorjahresniveau. Das EBITDA entwickelte sich negativer als die Planung aus 2015. Grund hierfür waren die zahlreichen Unternehmensübernahmen und die damit verbundenen Kosten.

### **B. Prognosequalität**

Die Umsatz- und EBITDA-Prognosen beruhen auf internen Planungen, worin die für die gamigo maßgeblichen Leistungsindikatoren berücksichtigt werden. In der Planung wird im Bereich Publishing davon ausgegangen, dass sich die Neukundenzahlen positiv entwickeln und die Quoten für die Kennzahlen Erster Login sowie Kundenaktivität nicht verschlechtern sowie, dass auch neue Spielereizenzen zum Umsatzwachstum beitragen. Die bereits im Berichtsjahr einen positiven Beitrag leistenden Akquisitionen werden, wie am Beispiel der Aeria Games GmbH nach der Restrukturierung, auch weiter-

hin zum Unternehmenserfolg der gamigo AG beitragen.

Die tatsächlichen Zahlen aus 2017 entwickeln sich besser als erwartet. Der Umsatz stieg insbesondere auf Grund der Übernahme von Aeria Games GmbH und adspree media GmbH viel stärker als geplant. Auf Grund der schlechten Ertragssituation der Aeria Games GmbH bei Übernahme und den notwendigen Kostenoptimierungsmaßnahmen wurden das EBITDA und das Nettoergebnis im zweiten Halbjahr negativ beeinflusst. Daher waren diese niedriger als geplant.

### **C. Chancenbericht**

gamigo partizipiert an einem insgesamt wachsenden Markt. Die Verbesserung von Umsatz und Ertragskraft durch die erfolgreiche Umsetzung des organischen und anorganischen Wachstums sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung der aktuellen Titel über neue Sprachversionen in Kombination mit dem Ausbau der Plattform-Services stellen ebenso wie in den Vorjahren die strategische Ausrichtung für die kommenden Jahre dar.

Eine Erweiterung des bestehenden Angebots durch diverse Service-Komponenten, ein aktives Game-Management, eine stabile und sichere technische Umgebung, eine gute Spielqualität sowie entsprechende Community-Services, die Ausweitung des Spieleportfolios sowie der Ausbau der Mobile-Games-Sparte sind für die Zukunft geplant, um den Mehrwert für die Spieler zu erhöhen und gamigo vom Wettbewerb abzugrenzen.

Ein weiterer Erfolgsfaktor wird zukünftig die Vermarktung von Werbemöglichkeiten in den Spielen darstellen. Die bestehende tiefgehende Kundendatenbasis ermöglicht gamigo eine ausführliche quantitative Analyse des Spielerverhaltens. Diese Analyse ist zum einen Basis für effektive Marketingmaßnahmen und zum anderen die Grundlage für eine gezielte Monetarisierung in den Spielen und damit die Erhöhung der Einnahmen für gamigo.

Das Marketing der gamigo konzentriert sich in Zukunft vorrangig auf den europäischen sowie auf den Nord-Amerikanischen Markt. Bei den meisten großen Titeln ist die Zahl der Sprachversionen noch gering und birgt weiteres Potential für Wachstum. Eine Erweiterung der Anzahl der Sprachversionen ist auf Grund der wesentlich größeren Wörteranzahl bei den meisten Clientgames jedoch aufwendiger als bei den Browsergames. Sofern gamigo über die entsprechende Lizenz verfügt, was bei den meisten größeren Titeln der Fall ist, wird eine Erweiterung der Anzahl der Sprachversionen angestrebt. Mit der damit verbundenen Erschließung weiterer Länder soll das Wachstum des Umsatzes weiter gefördert werden.

Der zusätzliche Fokus auf Vermarktung und Vertrieb von Spielen für Dritte, sowie (ab Ende des Jahres 2017) das Anbieten von Plattform-Services an Dritte, stellt eine zusätzliche Chance dar. gamigo verfügt über eine stabile und gut skalierbare Plattform. Diese auch Dritten zur Verfügung zu stellen, hat sowohl für andere Marktteilnehmer – niedrigere Kosten, höhere Qualität – wie auch für gamigo – mehr Volumen auf der Plattform führt zu erhöhter Effizienz – große Vorteile.

Eine zusätzliche Chance sieht gamigo in einer Stärkung des Eigen- und des Fremdkapitals, damit die vielfältigen Konsolidierungschancen im Markt genutzt werden können.

## D. Risikobericht

### 1. Markt- und Wettbewerbsbezogene Risiken

#### Die gamigo AG agiert in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld

Die gamigo AG betreibt und vermarktet Computerspiele und ist damit in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld tätig. Die Gesellschaft kann nicht ausschließen, dass in Anbetracht der erwarteten Wachstumsrate weitere Anbieter, die bislang ausschließlich in anderen, möglicherweise angrenzenden Märkten tätig waren und teilweise über erheblich höhere technische und finanzielle Ressourcen verfügen, sich aufgrund der zunehmenden Akzeptanz von Computerspielen dazu entscheiden, in diesen Teilmarkt einzutreten. Sie könnten damit die Marktanteile der gamigo AG beeinträchtigen. Auch diverse bestehende Wettbewerber können auf eine vergleichsweise längere Geschäftstätigkeit zurückblicken, bzw. verfügen über einen vergleichsweise höheren Bekanntheitsgrad bzw. eine breitere Kundenbasis bzw. deutlich größere finanzielle und technische Ressourcen. Auch sind die Eintrittsbarrieren für neue Wettbewerber im Bereich der Computerspiele niedrig. Der steigende Wettbewerb kann auch zu steigenden Preisen bei dem Erwerb von Lizenzen für die Spiele führen. Die Realisierung jedes der geschilderten Wettbewerbsrisiken kann sich erheblich negativ auf die Geschäftstätigkeit der gamigo AG und infolgedessen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG auswirken.

#### Die gamigo AG unterliegt dem Risiko rasch wechselnder Technologien und Kundenanforderungen

Der Markt für Computerspiele, in dem die gamigo AG tätig ist, ist ein sich schnell wandelndes Geschäft. Es ist durch sich rasch wandelnde Technologien, häufige Einführungen verbesserter oder neuer Spiele sowie ständig wechselnde und neue Kundenanforderungen geprägt. Der Erfolg der gamigo AG hängt daher entscheidend davon ab, neue Trends und Entwicklungen rechtzeitig vorzusehen, bestehende Spiele ständig zu verbessern und deren Lebensdauer zu verlängern, neue Spiele rechtzeitig in das Produktangebot aufzunehmen, sich den rasch wandelnden Kundenanforderungen anzupassen und insbesondere in großem Umfang zahlende Spieler zu gewinnen und zu halten. Insbesondere muss die gamigo AG in der Lage sein, sich ändernde Kundenwünsche und -anforderungen rechtzeitig zu erkennen und entsprechend kurzfristig die angebotenen Spiele so anzupassen und ständig mit neuen Eigenschaften zu verbessern, zu erweitern und zu aktualisieren, dass zahlende Spieler diese attraktiv finden. Hierbei ist die gamigo AG auch von der Verfügbarkeit von Entwicklungspartnern sowie deren Qualität und deren Bereitschaft, die Spiele auch langfristig weiter zu optimieren, abhängig.

Sollte es nicht gelingen, neue Spiele am Markt erfolgreich zu vermarkten oder die bereits angebotenen Spiele weiter zu optimieren und hierzu erfolgreiche Updates zu veröffentlichen, könnten die Wettbewerbsposition und die Wachstumschancen der gamigo AG wesentlich negativ beeinträchtigt werden. Außerdem haben die Kundenzielgruppen in den unterschiedlichen Märkten der gamigo AG nicht zwangsläufig die gleichen Wünsche und die Berücksichtigung regionaler Besonderheiten und Sprachen stellen zusätzliche Herausforderungen im Hinblick auf Erfassung und Umsetzung von Trends dar. Hierzu ist der Einsatz technischer, personeller und finanzieller Ressourcen erforderlich. Jede Verzögerung oder Verhinderung der Einführung verbesserter oder neuer Spiele in das Produktangebot oder deren mangelnde oder verzögerte Marktakzeptanz kann sich in erheblichem Umfang nachteilig auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

---

Es besteht das Risiko der Einhaltung sowie der Verschärfung der rechtlichen Rahmenbedingungen in Bezug auf die Geschäftstätigkeit der gamigo AG

Die gamigo AG ist mit einer Vielzahl sich nicht selten ändernder und stetig zunehmender rechtlicher Rahmenbedingungen konfrontiert, welche die Geschäftstätigkeit der gamigo AG betreffen, insbesondere im Hinblick auf den Datenschutz, Verbraucherschutz, Jugendschutz und Glücksspiel.

Viele Bestimmungen betreffen die Erfassung, Verarbeitung sowie die Verantwortlichkeit für den Inhalt und Schutz von Daten, insbesondere von personenbezogenen Daten. Angesichts des Erfordernisses des besonderen Schutzes von Persönlichkeitsrechten im Internet können sich rechtliche Risiken, insbesondere im Zusammenhang mit den umfangreichen Möglichkeiten ergeben, personenbezogene Daten zu erheben, zu speichern und mit anderen Nutzungsdaten zu umfassenden Kunden- und Nutzerprofile zu verknüpfen und auszuwerten. Mangels nicht immer eindeutiger gesetzlicher Vorgaben bzw. gefestigter Rechtsprechung lässt sich nicht immer eindeutig eine klare Abgrenzung zwischen personenbezogenen und sonstigen Daten vornehmen.

Des Weiteren bestehen Risiken im Zusammenhang mit der Einhaltung bzw. der Verschärfung rechtlicher Bestimmungen zum Verbraucherschutzrecht im Internet. Am 12. Dezember 2011 ist die neue EU-Verbraucherrechte-Richtlinie (2011/83/EU) in Kraft getreten. Diese wurde teilweise im deutschen Recht umgesetzt, u.a. in § 312g BGB.

Die von der gamigo AG angebotenen Computerspiele unterliegen in den jeweiligen Absatzländern bestimmten Bestimmungen im Hinblick auf den Jugendschutz. So führen etwa die Verbände der Computerspielwirtschaft in Deutschland im Wege der Selbstverwaltung eine freiwillige Prüfung der in der Bundesrepublik Deutschland für die Veröffentlichung vorgesehenen Computer- und Videospiele durch. Das Verfahren zur Prüfung von Computer- und Videospiele richtet sich nach den Grundsätzen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese wurden durch den Beirat der USK erlassen und sind seit dem 1. Februar 2011 in Kraft. Ergänzt werden diese durch die Leitkriterien für die Prüfung von Computer- und Videospiele, erlassen durch den Beirat der USK und in Kraft seit Juni 2011. Die Obersten Landesjugendbehörden sind im Rahmen des § 14 Jugendschutzgesetzes (JuSchG) für die Freigabe und Kennzeichnung zuständig.

Sollte die gamigo AG die rechtlichen Bestimmungen, insbesondere in den vorgenannten Bereichen, in den jeweiligen Absatzmärkten nicht einhalten und/oder sollte sich das regulatorischen Umfeld verschärfen, kann dies die Geschäftstätigkeit der gamigo AG negativ beeinflussen und damit auch nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der markt- und wettbewerbsbezogenen Risiken für gering ein.

## 2. Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit der gamigo AG im B2C Bereich

### Die gamigo AG ist von der Entwicklung erfolgreicher neuer Spiele abhängig

Da die gamigo AG vorerst selbst keine neuen Online-Computerspiele entwickelt, hängt das Angebot neuer Spiele entscheidend von der Verfügbarkeit und der Qualität externer Entwickler ab. Hierbei spielt auch eine entscheidende Rolle, ob ein externer Entwicklungspartner über ausreichende Ressourcen sowie über Erfahrungen im Bereich der Online-Computerspiele verfügen. Insbesondere in frühen Entwicklungsphasen von neuen Spielen besteht das Risiko, dass Spielekonzepte sich nicht als umsetzbar oder vermarktbar erweisen. Verzögerungen bei dem Start eines neuen Spiels wie auch damit verbundene Kostenerhöhungen können die Geschäftsentwicklung negativ beeinträchtigen. Auch besteht das Risiko, dass neue Spielprojekte abgebrochen werden müssen. Jedes der vorgenannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinflussen.

### Die gamigo AG ist von einer hohen Quote zahlender Spieler abhängig

Die Mehrzahl der von der gamigo AG angebotenen Computerspiele sind grundsätzlich kostenfrei (Free2play). Die Haupteinnahmequelle der gamigo AG bei solchen Spielen ist der Verkauf von virtueller Währung, mit denen virtuelle Güter gekauft werden können, die den Spielspaß erhöhen und dem Spieler ermöglichen, innerhalb der Spiele schneller erfolgreich zu sein bzw. sich zu differenzieren. Der Erfolg der gamigo AG ist somit davon abhängig, dass eine hohe Quote der Spielteilnehmer bereit ist, die virtuelle Währung und damit virtuelle Güter mit echtem Geld zu erwerben. Sollte es daher nicht gelingen, zahlreiche Spieler zu gewinnen, die dazu bereit sind, virtuelle Währung und damit virtuelle Güter käuflich zu erwerben, oder sollte eine fehlende Attraktivität der angebotenen virtuellen Güter dazu führen, dass immer weniger Spieler dazu bereit sind, virtuelle Währung und damit virtuelle Güter käuflich zu erwerben, so wäre die Geschäftstätigkeit negativ beeinträchtigt. Dies würde sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG auswirken.

### Die gamigo AG ist von dem Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen abhängig

Neue Spieler werden insbesondere durch Online-Marketingmaßnahmen gewonnen. Der Erfolg der gamigo AG hängt daher entscheidend von dem Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen ab. Sollten die Online-Marketingmaßnahmen nicht den gewünschten Erfolg haben mit der Folge, dass nur wenige neue Spieler gewonnen werden bzw. die Kundengewinnung teurer oder ineffizient wird, kann dies die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinträchtigen.

### Die gamigo AG könnte Schutzrechte Dritter verletzen

Der gamigo AG ist nicht bekannt, dass sie in Verbindung mit den von ihr angebotenen Computerspielen gewerbliche Schutzrechte Dritter verletzt. Es kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass die gamigo AG möglicherweise Schutzrechte Dritter verletzt, Dritte Ansprüche aus der Verletzung von Schutzrechten gegenüber der gamigo AG geltend machen oder dass die gamigo AG im Rahmen von Rechtstreitigkeiten verklagt wird. Dies kann dazu führen, dass Produkte der gamigo AG nicht oder nur verzögert kommerziell verwendet werden können. Bereits die Behauptung Dritter, dass die gamigo AG gewerbliche Schutzrechte Dritter verletzt, könnte zu wirtschaftlichem Schaden führen.

Erfolgreich geltend gemachte Ansprüche aus Schutzrechtsverletzungen könnten die gamigo AG zu erheblichen Schadenersatzleistungen verpflichten. Schutzrechtsverfahren können komplexe sachliche und rechtliche Fragen beinhalten und haben oft einen ungewissen Ausgang. Derartige Rechtsstreitigkeiten können darüber hinaus, ob begründet oder unbegründet, mit einem beträchtlichen Zeit-, Personal- und Kostenaufwand verbunden sein und die gamigo AG von ihrer eigentlichen Geschäftstätigkeit abhalten; die Verzögerung oder Unterbrechung der Vermarktung eines Produkts kann sich zudem wesentlich nachteilig auf ihre Ertrags- und Finanzlage auswirken.

#### Die gamigo AG ist von funktionierenden Abrechnungspartnern abhängig

Die gamigo AG betreibt und vermarktet Online-Computerspiele. Die Haupteinnahmequelle ist der Verkauf von virtuellen Gütern, die den Spielspaß erhöhen und es dem Spieler ermöglichen, innerhalb der Spiele schneller erfolgreich zu sein. Im Hinblick auf den Erwerb dieser virtuellen Güter ist die gamigo AG auf kostengünstige und funktionierende Abrechnungspartner (sog. Payment Provider) angewiesen. Die Kosten der Abrechnung über diese Abrechnungspartner sind vergleichsweise hoch. Auch bei den Payment Providers besteht ein Risiko in Bezug auf technische Möglichkeiten, den temporären oder strukturellen Ausfall von technischen Plattformen, Systemen, Datenbeständen und Abrechnungssystemen sowie das Risiko der Zahlungsfähigkeit des Abrechnungspartners. Auch bestehen Risiken im Hinblick auf die Haftung auf Grund von z.B. Systemausfällen, Betrug und Hackerangriffen auf den Abrechnungspartner.

#### Die gamigo AG ist von der funktionierenden Zusammenarbeit mit den jeweiligen Entwicklern abhängig

Da die gamigo AG einen signifikanten Teil ihres Portfolios an Online-Computerspielen von externen Entwicklern bezieht, besteht auch hier eine starke Abhängigkeit zu diesen Entwicklern. Diese müssen nicht nur über ausreichend Ressourcen zur Wartung und zur Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der von der gamigo AG lizenzierten Spiele verfügen, sondern diese auch mitverantworten. Hinzu kommt, dass äußere Einflüsse, wie z.B. eine schlechte Auftragslage oder andere erfolglose Titel eines Entwicklers, dazu führen können, dass dessen Geschäftstätigkeit negativ beeinflusst wird und sich dies somit ebenfalls negativ auf die Geschäftstätigkeit der gamigo AG auswirkt. Ein weiteres Risiko diesbezüglich ist das ein- oder beidseitige Nichterfüllen einer oder mehrerer Vertragsverpflichtungen, was neben Vertragsstrafen bzw. Zusatzzahlungen an den Entwickler bis zur Kündigung des bestehenden Vertrags führen kann. Obwohl sich die gamigo AG lediglich Geschäftspartner mit Aussicht auf ein lang bestehendes und erfolgreiches Vertragsverhältnis aussucht, können diverse Einflüsse zu einer Strategieveränderung des Geschäftspartners führen, sodass dieser die beidseitige Beendigung der Geschäftstätigkeit, zur Not auch mit gerichtlichen Mitteln, erzwingen kann. Jedes der vorher genannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG schwächen.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit der gamigo AG im B2C Bereich für gering ein.

### 3. Technische Ausfallrisiken

#### Die gamigo AG könnte Risiken im Zusammenhang mit Fehlfunktionen und/oder dem Ausfall des EDV-Systems und/oder der Netzwerke ausgesetzt sein

Die gamigo AG setzt im Rahmen ihres gesamten Geschäftsbetriebs komplexe IT-Systeme ein und ist bei der Erbringung ihrer Leistungen auf funktionierende IT-Systeme und Netzwerke angewiesen. Die Durchführung der Unternehmenstätigkeit über das Internet und die EDV beruht im Wesentlichen auf einer stabilen Datenverfügbarkeit, einer schnellen Übertragung von Daten und einer technisch stabil funktionierenden Internet-Anbindung. Die Funktionsfähigkeit der von der gamigo AG eingesetzten Server und der damit verbundenen Hardware- und Software-Infrastruktur und Daten, hier insbesondere Datenbanken, ist für die Geschäftstätigkeit, ihre Reputation und ihre Attraktivität gegenüber Kunden von erheblicher Bedeutung. Fehler und Schwächen der bestehenden Hardware und Software und Daten können nicht ausgeschlossen werden.

Die Geschäftstätigkeit der gamigo AG könnte auch durch Ausfälle oder Störungen der IT-Systeme und Netzwerke infolge von Zerstörungen der Hardware, Systemabstürze, Softwareprobleme, Virenattacken, Eindringen unbefugter Personen (Hackern) in das System, oder vergleichbare Störungen erheblich beeinträchtigt werden und Kosten in einem erheblichen Umfang verursachen. Sollte die gamigo AG die Zuverlässigkeit, Sicherheit und Verfügbarkeit ihrer IT-Infrastruktur nicht in angemessener Weise gewährleisten können, könnte dies negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben. Darüber hinaus könnte die Reputation der gamigo AG bei Störungen in den IT-Systemen beträchtlichen Schaden nehmen.

Grundsätzlich bestehen für Online Gaming Publisher und Plattform-Anbieter wie gamigo durchweg diverse technische Ausfallrisiken, wie bspw. Angriffe, Hacks, Distributed Denial of Service-Angriffe (DDOS), Probleme mit Distributions-, Marketing- und Zahlungspartnern sowie Probleme im Einflussbereich der Spiele- und Technik-Entwicklungspartner. Diese können mitunter zu substantiellen Umsatzeinbußen und Reputationsverlusten führen. Durch die Auslagerung von Teilen der Infrastruktur sowie der Technik-Verwaltung an die externen Gesellschaften ist der eigenständige und direkte Einfluss von gamigo auf Entscheidungen bezüglich der Hardware, Software und der Sicherheitssysteme nicht immer vollständig gegeben.

#### Die Nutzungsmöglichkeit der Domains könnte negativ beeinträchtigt sein

Die gamigo AG vermarktet ihre Online-Computerspiele auch über eigene Domains. Die über das Internet erfolgende Vermarktung der Spiele setzt voraus, dass die Domains störungsfrei funktionieren und ihre Nutzung weder rechtlich noch tatsächlich nachteilig beeinflusst werden. Jede Störung, Unterbrechung oder wesentliche Beeinträchtigung der Nutzungsmöglichkeit der Domains der gamigo AG würde die Geschäftstätigkeit unmittelbar nachteilig beeinflussen und sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG auswirken.

#### Es besteht das Risiko der Verbreitung von Betrugssoftware

Dritte versuchen regelmäßig, neue Betrugssoftware zu entwickeln, um die Nutzung auch der von der gamigo AG angebotenen Spiele oder Dienste zu verhindern und/oder einigen Spielern unfaire Vortei-

le gegenüber anderen Spielern anzubieten. Außerdem versuchen Dritte, Spieler mit gefälschten Angeboten anzulocken. Die Verbreitung von Betrugssoftware und anderen Betrugsmöglichkeiten, die darauf abzielen, die von der gamigo AG angebotenen Spiele zu verhindern und deren Spieler mit gefälschten Angeboten auszunutzen, kann zur Folge haben, dass die Spieler die von der gamigo AG angebotenen Spiele nicht mehr zu nutzen und/oder keine virtuellen Güter mehr käuflich zu erwerben. Betrugssoftware wird zunehmend auch bei mobilen Endgeräten (z.B. Smartphones, Tablets) eingesetzt, sodass die gamigo AG auch von dem Risiko in diesem Bereich betroffen sein kann, nachdem sie bestrebt ist, künftig auch Computerspiele auf mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablets etc.) anzubieten. Die Verbreitung von Betrugssoftware kann damit die Ertragskraft der angebotenen Spiele negativ beeinträchtigen und zusätzlich auch zu Reputationsschäden führen. Dies kann negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben.

#### Der Schutz kundenbezogener Daten könnte seitens der gamigo AG nicht ausreichend sichergestellt werden

Der Schutz kundenbezogener Daten, die im Rahmen der Geschäftstätigkeit der gamigo AG erhoben und verarbeitet werden, genießt bei der gamigo AG eine sehr hohe Bedeutung. Insgesamt jedoch kann keine Gewähr dafür übernommen werden, dass die gamigo AG beim Schutz dieser kundenbezogenen Daten erfolgreich sein wird. Es ist möglich, dass Dritte durch Umgehung der internen Sicherheitssysteme kundenbezogene Daten oder anderweitige Informationen erlangen und nutzen, welche bei der gamigo AG zu ihren Geschäftsgeheimnissen zählen. Der Verlust kundenbezogener Daten könnte neben Reputationsschäden nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben.

#### Die von der gamigo AG angebotenen Computerspiele könnten Programmierfehler haben

Die von der gamigo AG betriebenen und vermarkten Online-Computerspiele können Programmierfehler enthalten, die erst nach Beginn der Vermarktung oder nach Einspielung eines Updates/Patches festgestellt werden. Es besteht das Risiko, dass Programmierfehler das Spielerlebnis negativ beeinträchtigen und so zu einem Verlust von (zahlungsbereiten) Spielern bzw. zu Zahlungsausfällen führen. Auch können durch Programmierfehler ausgelöste negative Spielerlebnisse auf Seiten der Spieler zu Reputationsschäden führen. Diese Risiken gelten sowohl für externe wie interne Spieleentwicklung. Diese Risiken können negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben.

#### Eine zunehmende Zahl von Individuen nutzen andere Geräte als PCs für die Internetnutzung

Die gamigo AG betreibt und vermarktet bislang insbesondere Online-Computerspiele. Sie zielt damit auf Kunden, die ihren PC für den Internetzugang nutzen. Die Zahl der Nutzer, die den PC für den Internetzugang nutzen, geht aber zurück. Dagegen greifen immer mehr Personen auf das Internet über Geräte wie Smartphones, Tablets, Fernsehgeräte und Set-Top-Box-Geräte zu (Quelle: <http://www.gartner.com/newsroom/id/347421>). Dieser Trend wird sich nach Einschätzung der gamigo AG weiter fortsetzen. Eine allgemein geringere Verarbeitungsgeschwindigkeit, Leistung, Funktionalität und Speicher von diesen Geräten erschwert die Nutzung dieser Geräte für die von der gamigo AG bislang angebotenen Computerspiele. Daher hängt der Erfolg der gamigo AG auch wesentlich mit der Nutzung des PCs für den Internetzugang ab. Sollte eine zunehmende Zahl von Indivi-

den andere Geräte als PCs für den Internetzugang nutzen, könnte sich die negativ auf die Zahl der Spieler und damit das Wachstum der gamigo AG auswirken. Dies könnte negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben.

#### Der Einsatz der Streaming-/Download-Lösung von Gorillabox kann Nutzer verunsichern

Die gamigo AG nutzt für einige Ihrer Client Spiele eine Streaming-/Downloader-Technologie ihrer Minderheitsbeteiligung Gorillabox GbR. Diese Lösung erlaubt es Nutzern ein Online-Spiel sehr schnell per Stream zu starten, während es im Hintergrund auf dem lokalen PC geladen, installiert und gepatcht wird. Gorillabox führt vor Beginn des Streams einen Test durch, ob Bandbreite und Qualität der Verbindung ausreichend für einen stabilen Stream sind. Nur bei ausreichend guten Voraussetzungen wird der Stream initiiert. Eine solche Messung ist aber nur eine Momentaufnahme und die Qualität von Verbindung und Bandbreite ist schwankend, zum Beispiel, wenn sich in einem geteilten Netzwerk, weitere User anmelden. In solchen Fällen ist es möglich, dass der Stream des Spielers „ruckelt“ oder sogar abbricht. Eine solche mangelhafte Performance kann unter Umständen negativ auf gamigo zurückgeführt werden. Während des Installationsprozesses werden auch Daten von Gorillabox auf den PC des Nutzers gespielt. Sollte der Nutzer das Spiel im Stream unterbrechen und auf Dateien von Gorillabox stoßen könnte ihn dies aufgrund mangelnder Transparenz verunsichern. Dies könnte negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der technischen Ausfallrisiken für gering ein.

#### **4. Organisatorische und Unternehmensrisiken**

##### Der Erfolg und die Entwicklung der gamigo AG sind von deren Führungskräften sowie von Fachkräften abhängig

Die Umsetzung der Geschäftsstrategie und Unternehmensziele und damit die Entwicklung der gamigo AG basiert insbesondere auf den Kenntnissen, Fähigkeiten und Erfahrungen der derzeitigen Führungskräfte (Vorstand und weitere Führungskräfte unterhalb des Vorstands). Es besteht das Risiko, dass es der gamigo AG nicht gelingen wird, die Führungskräfte im Unternehmen zu halten oder erforderlichenfalls neue Führungskräfte zu gewinnen. Sollten einzelne oder mehrere Führungskräfte das Unternehmen verlassen und/oder zu Mitbewerbern wechseln, besteht die Gefahr, dass wertvolle Kenntnisse, Fähigkeiten und Erfahrungen für die gamigo AG verloren gehen und/oder Mitbewerbern zugänglich gemacht werden. Ferner besteht die Gefahr, dass sich Schwierigkeiten bei der Suche nach geeigneten neuen Führungskräften auf die Wettbewerbsfähigkeit des Unternehmens auswirken und dementsprechend mit nachteiligen Folgen für die wirtschaftliche Entwicklung der gamigo AG verbunden sind. Sowohl der Verlust von Führungskräften als auch Schwierigkeiten bei einer etwa erforderlichen Suche nach neuen Führungskräften können sich jeweils nachteilig auf die Geschäftstätigkeit der gamigo AG und damit deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Die gamigo AG ist des Weiteren auf qualifizierte Fachkräfte, insbesondere in den Bereichen IT, Marketing, Spielmanagement, Spielesourcing, im B2B Bereich, sowie bei Finanzen, Legal und Human resources angewiesen. Sollten solche Fachkräfte das Unternehmen verlassen, könnte sich dies nach-

teilig auf die allgemeine Geschäftstätigkeit der gamigo AG und damit auf deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken. Sollten die gamigo AG zukünftig nicht in der Lage sein, qualifizierte Fachkräfte zu angemessenen Konditionen und in ausreichendem Umfang zu rekrutieren, könnte dies die Wettbewerbsfähigkeit der gamigo AG beeinträchtigen und ihr Unternehmenswachstum hemmen. Dies könnte ebenfalls negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG zur Folge haben.

#### Die internen Organisationsstrukturen und Management-Prozesse könnten nicht angemessen sein

Eine kontinuierliche Weiterentwicklung interner Organisationsstrukturen und Management-Prozesse stellt die gamigo AG vor neue Herausforderungen und bindet einen erheblichen Teil ihrer Management-Ressourcen. Die bei der gamigo AG vorhandenen Systeme zur Planung, Steuerung und Kontrolle der Geschäftstätigkeit entsprechen derzeit nur eingeschränkt den Anforderungen und der Organisation, die für die zukünftig beabsichtigte Größe und Geschäftstätigkeit angemessen wären. Insbesondere das starke Wachstum der gamigo AG sowohl bei Umsatz, Geschäftsfelder sowie bei der Zahl der Mitarbeiter führt zu einem dauernden Bedarf den Systemen und Prozessen des neuen Umfangs gerecht zu werden. Insofern müssen diese Systeme aufgebaut oder – soweit sie vorhanden sind – angepasst und erweitert werden.

Es besteht das Risiko, dass es der gamigo AG nicht gelingt, ihre internen Planungs-, Steuerungs- und Kontrollsysteme zeitig angemessen weiterzuentwickeln. Sollte es zu Fehlern bei der Anpassung dieser Systeme kommen, besteht ferner das Risiko, dass es zu unternehmerischen und administrativen Fehlentwicklungen oder Fehlentscheidungen kommt, die nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben.

#### Die gamigo AG könnte Risiken aufgrund fehlender oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbaren Versicherungsschutzes ausgesetzt sein

Die gamigo AG hat Versicherungsschutz für verschiedene mit ihrer Geschäftstätigkeit verbundene Risiken abgeschlossen. Trotzdem kann nicht gewährleistet werden, dass der bestehende Versicherungsschutz deckend ist.

Insbesondere besteht das Risiko, dass Verluste entstehen oder Ansprüche erhoben werden, die über den Umfang des bestehenden Versicherungsschutzes hinausgehen. Darüber hinaus besteht das Risiko, dass für bestimmte Risiken ein adäquater Versicherungsschutz nicht oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbar ist. Sollten der gamigo AG Schäden entstehen, gegen die kein oder nur ein unzureichender Versicherungsschutz besteht, kann dies die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinträchtigen.

#### Akquisitionen können ein nicht unerhebliches unternehmerisches Risiko bedeuten

Die gamigo AG plant in den kommenden Jahren eine Ausweitung ihrer Geschäftstätigkeit, die auch weitere Akquisitionen umfassen kann. Da durch Akquisitionen grundsätzlich ein erhebliches unternehmerisches Risiko entsteht, besteht das Risiko, dass etwaige Akquisitionen nicht erfolgreich verlaufen werden. Insbesondere birgt der Integrationsprozess erworbener Gesellschaften in der Regel das

Risiko, dass Führungskräfte und Mitarbeiter in Schlüsselpositionen abwandern und bestehende Kunden mit den erworbenen Gesellschaften verloren gehen, die Gesellschaft ihre Marktposition nicht halten oder ausweiten kann und oder Synergien nicht realisiert werden können oder sogar Firmen oder Gegenstände gekauft werden, die bei weitem nicht das Geld einspielen das geplant war. Jedes dieser Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinflussen.

#### Es bestehen Risiken bei der Ausweitung der internationalen Tätigkeit

Die Gesellschaft beabsichtigt die Spielelizenzen und damit die Geschäftstätigkeit international auszuweiten. Die Ausweitung der Geschäftstätigkeit in andere Staaten kann durch eine Reihe von Faktoren nachteilig beeinflusst werden, wie beispielsweise die allgemeinen politischen, wirtschaftlichen, rechtlichen und steuerrechtlichen Rahmenbedingungen, unerwartete Änderungen von regulatorischen Bedingungen und Tarifen, Rezessionen oder beschränkter Schutz geistigen Eigentums. Darüber hinaus könnten nationale oder internationale Wettbewerber in der Lage sein, die Nachfrage nach Spielen in diesen Märkten besser zu befriedigen als die gamigo AG. Jedes dieser Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinflussen.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Organisatorischen und Unternehmensrisiken für gering ein.

## **5. Wirtschaftliche und finanzielle Risiken**

### Verlust des Eigenkapitals

Sofern die geplanten Liquiditätsrückflüsse aus immateriellen Vermögenswerten und Beteiligungsgesellschaften nicht in dem geplanten Maße realisiert werden können, besteht das Risiko, dass durch außerplanmäßige Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Beteiligungen eine bilanzielle Überschuldung eintritt. Weiterhin hat die gamigo AG in wesentlichem Umfang aktive latente Steuern für bestehende Verlustvorträge gebildet. Sofern die geplanten steuerlichen Ergebnisse nicht in der Höhe eintreten wie geplant oder die steuerliche Strukturierung der gamigo AG keine Nutzung von Verlustvorträgen erlaubt, besteht das Risiko, dass die gebildeten aktiven latenten Steuern aufzulösen sind und eine bilanzielle Überschuldung eintritt. Der Fortbestand der Gesellschaft ist gefährdet und hängt von der Generierung ausreichender positiver Cashflows aus dem operativen Geschäft innerhalb eines mittelfristigen Zeitraums ab. Der Vorstand geht davon aus, dass diese generiert werden können.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit des Risikos einer möglichen bilanziellen Überschuldung aufgrund der aufgestellten konservativen Planung bis Dezember 2019 sowie umfangreichen Vorsichtsabschlägen beim Ansatz der aktiven latenten Steuern als gering ein.

### Bereitstellung liquider Mittel

Vor dem Hintergrund der Wachstumsstrategie und der damit verbundenen notwendigen Investitionen in immaterielle Vermögenswerte und Beteiligungsgesellschaften ergibt sich zum Bilanzstichtag ein niedriger Bestand an liquiden Mitteln. Neben Rückflüssen aus dem operativen Geschäft berück-

sichtigt der Vorstand der gamigo AG in seinen Liquiditätsplanungen vor allem die Möglichkeit, einer Kapitalerhöhung, der Aufnahme neuer, um ggfs. auftretende kurzfristige Liquiditätsengpässe zu überbrücken und um weitere Übernahmen zu finanzieren.

#### Risiko Zahlungsausfall

Die branchenimmanente Zusammenarbeit von Games Publishern und Distributoren mit Payment Providern als Schnittstelle zu den zahlenden Spielern der Online Games birgt die Gefahr von verspäteten oder ganz ausbleibenden Zahlungen dieser debitorischen Payment Provider oder auch in bestimmten Bezahlmethoden der Payment Provider vorgelagerten Carrier. Dieses Risiko versucht die gamigo AG mittels eines umsichtigen Risikomanagements in der Auswahl der Payment Partner sowie effizientem Forderungsmanagement in der Zusammenarbeit mit den Partnern zu mindern.

#### Risiko Akquisitionen

Die gamigo AG hat diverse Assets und Unternehmen übernommen und plant auch in den kommenden Jahren eine Ausweitung der Geschäftstätigkeit, die auch weitere Akquisitionen umfassen kann. Insbesondere birgt der Integrationsprozess erworbener Gesellschaften in der Regel das Risiko, dass Führungskräfte und Mitarbeiter in Schlüsselpositionen abwandern und bestehende Kunden mit den erworbenen Gesellschaften verloren gehen, die Gesellschaft ihre Marktposition nicht halten oder ausweiten kann oder Synergien nicht realisiert werden können. Zusätzlich birgt jede Akquisition Kostenrisiken auf Grund nicht richtig eingeschätzter, bei einer Due Diligence nicht festgestellter oder sogar böswillig verschwiegener Verpflichtungen und Risiken.

#### Finanzierungs-, Liquiditäts- und Kreditrisiken

Die gamigo AG finanziert ihre Geschäftstätigkeit mit Fremd- und Eigenkapital. Im Zusammenhang mit jeder Fremdkapitalfinanzierung besteht das Risiko, dass dieses nicht jederzeit in der erforderlichen Höhe zu wirtschaftlich akzeptablen Konditionen aufgenommen werden kann oder die Refinanzierung über Fremdkapital ganz oder teilweise misslingt. Hierbei spielen sowohl interne Einflüsse, wie die auf Grund der Ertrags- und Finanzlage erfolgende Bonitätseinstufung durch den Markt oder die Fähigkeit des Managements im Umgang mit bestehenden und potentiellen Fremdfinanzierungsgebern, eine Rolle als auch externe Einflüsse, wie das allgemeine Zinsniveau am Markt, die Kreditvergabepolitik der Banken und anderer Fremdkapitalgeber oder die Veränderung der gesetzlichen Rahmenbedingungen. Zudem besteht das Risiko, dass sich der zu zahlende Refinanzierungszins negativ entwickelt und sich der Finanzierungsaufwand durch eine Anhebung des Zinsniveaus erhöht. Die gamigo AG unterliegt zudem dem allgemeinen Risiko, dass Verlängerungen bestehender Verbindlichkeiten, Refinanzierungen sowie Akquisitionsfinanzierungen nicht im gewünschten Umfang oder nur zu wirtschaftlich unattraktiven Konditionen erreicht werden können und Darlehen vorzeitig fällig gestellt werden können und damit unter Umständen die Verwertung von Sicherheiten geduldet werden müsste.

Sollten der gamigo AG in Zukunft nicht im erforderlichen Maße Eigen- und/oder Fremdmittel zur Verfügung stehen, könnte dies die Finanzierung und das Wachstum der gamigo AG abschwächen oder unmöglich machen.

---

### Steuerliche Risiken

Die gamigo AG lässt sich laufend steuerlich beraten, um etwaige Risiken frühzeitig erkennen zu können.

Die gamigo AG wurde in den vergangenen Jahren keiner Betriebsprüfung unterzogen. Es besteht das Risiko, dass im Rahmen zukünftiger Betriebsprüfungen die von der gamigo AG sowie der Beteiligungsgesellschaften selbst vorgenommene steuerliche Behandlung von Geschäftsvorfällen nicht anerkannt wird und es dadurch zu Steuernachzahlungen kommt. Außerdem könnten Finanzbehörden in dem einen oder anderen Fall zu dem Ergebnis kommen, dass die mit den Steuerberatern erstellten Steuererklärungen nicht vollständig und korrekt abgegeben worden sind, so dass bereits gebildete Rückstellungen für Steuerverbindlichkeiten für die vergangenen Geschäftsjahre sich als nicht ausreichend erweisen könnten. Ferner könnte der Gesetzgeber das Steuerrecht derart ändern, dass Verlustvorträge bzw. Steuerlatenzen nicht im Umfang wie bisher mit späteren Gewinnen verrechnet werden können. Zudem besteht das Risiko von Steuererhöhungen sowie der Einführung zusätzlicher Steuern. Es besteht das Risiko, dass die gamigo AG nicht zu hundert Prozent den Anforderungen der europäischen Richtlinie 2006/112/EG und den europäischen Verordnungen Nr. 904/2010, Nr. 967/2912, Nr. 282/2011, Nr. 815/2012 und Nr. 904/2014 entspricht.

### Finanzrisiko aus Beteiligungen

Ein Beteiligungsrisiko resultiert grundsätzlich in Zukunft aus Verlusten von Tochtergesellschaften und sonstigen Beteiligungsunternehmen, die sich auf die Ertragslage und Liquidität der gamigo AG auswirken könnten. Es ist nicht vollständig auszuschließen, dass es zu Berichtigungen von Firmenwerten kommt, sollte die Geschäftsentwicklung einzelner Gesellschaften hinter den Erwartungen zurückbleiben.

### Währungsrisiken

Für die gamigo AG entstehen ebenfalls Währungsrisiken. So besteht ein Translationsrisiko, dass sich aus der Umrechnung der in Fremdwährung aufgestellten Abschlüssen von ausländischen Tochtergesellschaften ergibt oder aus erhaltenen Umsätzen angebotener Dienstleistungen in Fremdwährung. Die relative Bedeutung der in Fremdwährung aufgestellten Abschlüsse am Konzernabschluss ist jedoch sehr gering. Umsatzbedingte Währungsrisiken sind für die gamigo AG ebenfalls nicht ersichtlich.

### Risiken aus bestehenden Verbindlichkeiten der gamigo AG, sowie den darin eingegangenen Sicherungsklauseln (Covenants)

Die Bedingungen der Finanzierungsverträge der gamigo AG könnten die finanzielle und operative Flexibilität der gamigo AG beschränken. Darüber hinaus muss die gamigo AG bestimmte Sicherungsklauseln einhalten. Die gamigo AG kann für die Zukunft nicht zu 100 Prozent ausschließen, dass Sie alle Sicherungsklauseln vollständig erfüllen oder die finanziellen Verbindlichkeiten in zukünftigen Kreditverträgen durch bessere Bedingungen ersetzen kann.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der wirtschaftlichen und finanziellen Risiken für gering ein.

## 6. Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten

Die gamigo AG ist im Rahmen des allgemeinen Geschäftsbetriebs an verschiedenen Rechtsstreitigkeiten, insbesondere Prozessen und Schiedsverfahren beteiligt oder es könnten solche in Zukunft eingeleitet oder geltend gemacht werden. Insbesondere im Zusammenhang mit Unternehmenstransaktionen kann die gamigo AG das Risiko von finanziell bedeutenden Rechtsstreitigkeiten mit ehemaligen Gesellschaftern, Partnern und Mitarbeitern nicht ausschließen. Auch wenn der Ausgang der einzelnen Verfahren im Hinblick auf die Unwägbarkeiten, mit denen Rechtsstreitigkeiten immer behaftet sind, nicht mit Bestimmtheit vorhergesagt werden kann, wird sich nach derzeitiger Einschätzung über die im Abschluss als Verbindlichkeiten oder Rückstellungen berücksichtigten Risiken hinaus kein erheblich nachteiliger Einfluss auf die Ertragslage des Konzerns ergeben.

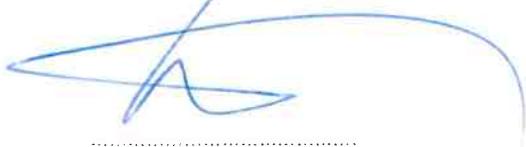
Die gamigo AG unterscheidet bei Rechtsstreitigkeiten in Aktiv- und Passivverfahren. Aktivverfahren sind alle Verfahren in denen die gamigo AG eine Forderung geltend macht. Hierbei handelt es sich um z.B. rückstellige Zahlungen aus vertraglichen Verhältnissen und sonstige Ansprüche wie z.B. Garantieansprüche. Passive Verfahren sind solche, in denen etwaige Forderungen gegen die gamigo AG geltend gemacht werden.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten für mittel ein.

## IV. Schlussklärung aus dem Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen gem. § 312 AktG

Die Gesellschaft hat bei den im Bericht über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen aufgeführten Rechtsgeschäften nach den Umständen, die uns im Zeitpunkt, in dem die Rechtsgeschäfte vorgenommen wurden, bekannt waren, bei jedem Rechtsgeschäft eine angemessene Gegenleistung erhalten und ist dadurch, dass diese Rechtsgeschäfte getroffen oder unterlassen wurden, nicht benachteiligt worden.

Hamburg, 20.09.2017



.....  
Reinco Westermann  
(Vorstandsvorsitzender)

A K T I V S E I T E	31.12.2016 EUR	Vorjahr EUR
<b>A. ANLAGEVERMÖGEN</b>		
<b>I. Immaterielle Vermögensgegenstände</b>		
1. Entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	6.678.693,00	4.207.518,67
2. geleistete Anzahlungen	0,00	951.810,22
	<u>6.678.693,00</u>	<u>5.159.328,89</u>
<b>II. Sachanlagen</b>		
andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	843.295,94	147.765,94
<b>III. Finanzanlagen</b>		
1. Anteile an verbundenen Unternehmen	50.716.060,48	13.322.400,23
2. Ausleihungen an verbundene Unternehmen	3.585.635,23	3.354.674,77
3. Beteiligungen	99.916,17	99.916,17
4. Wertpapiere des Anlagevermögens	2.072.126,00	3.064.320,00
5. sonstige Ausleihungen	6.874,05	4.674,05
	<u>56.480.611,93</u>	<u>19.845.985,22</u>
	<u>64.002.600,87</u>	<u>25.153.080,05</u>
<b>B. UMLAUFVERMÖGEN</b>		
<b>I. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände</b>		
1. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	523.453,37	620.565,62
2. Forderungen gegen verbundene Unternehmen	816.215,21	147.709,79
3. sonstige Vermögensgegenstände	385.066,44	339.825,03
	<u>1.724.735,02</u>	<u>1.108.100,44</u>
<b>II. Kassenbestand und Guthaben bei Kreditinstituten</b>		
	<u>521.292,34</u>	<u>259.256,82</u>
	<u>2.246.027,36</u>	<u>1.367.357,26</u>
<b>C. RECHNUNGSABGRENZUNGSPOSTEN</b>		
	<u>46.747,52</u>	<u>75.627,71</u>
<b>D. AKTIVE LATENTE STEUERN</b>		
	<u>6.110.238,94</u>	<u>5.672.836,00</u>
	<u>72.405.614,69</u>	<u>32.268.901,02</u>



gamigo AG, Hamburg  
Gewinn- und Verlustrechnung  
für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016

	2016 EUR	Vorjahr EUR
1. Umsatzerlöse	8.658.722,16	8.916.674,33
2. andere aktivierte Eigenleistungen	932.069,06	1.071.104,57
3. sonstige betriebliche Erträge	469.765,18	680.700,84
- davon aus Währungsumrechnung: EUR 4.304,43 (Vj.: EUR 6.894,74)		
4. Materialaufwand		
Aufwendungen für bezogene Leistungen	(1.384.417,44)	(2.679.253,46)
5. Personalaufwand		
a) Löhne und Gehälter	(2.521.248,87)	(2.277.162,29)
b) soziale Abgaben	(431.422,42)	(399.152,31)
	(2.952.671,29)	(2.676.314,60)
6. Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens und Sachanlagen	(4.831.781,67)	(2.366.251,50)
7. sonstige betriebliche Aufwendungen	(3.779.000,98)	(3.334.423,14)
- davon aus Währungsumrechnung: EUR 12.889,10 (Vj.: EUR 20.400,71)		
8. Erträge aus Gewinnabführungsverträgen	1.621.678,09	439.865,31
9. Zuschreibungen auf Finanzanlagen	218.806,00	1.117.249,50
10. sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	143.588,61	280.742,17
- davon aus verbundenen Unternehmen: EUR 122.178,83 (Vj.: EUR 60.877,53)		
11. Abschreibungen auf Finanzanlagen	(925.800,00)	(31.442,36)
12. Zinsen und ähnliche Aufwendungen	(1.268.894,86)	(1.061.108,74)
- davon an verbundene Unternehmen: EUR 32.329,43 (Vj.: EUR 43.026,13)		
13. Steuern vom Einkommen und vom Ertrag	437.402,94	1.728.158,34
<b>14. Ergebnis nach Steuern</b>	(2.660.534,20)	2.085.701,26
15. sonstige Steuern	(411,00)	(1.108,00)
<b>16. Jahresfehlbetrag/-überschuss</b>	(2.660.945,20)	2.084.593,26
17. Verlustvortrag aus dem Vorjahr	(7.686.881,18)	(9.771.474,44)
<b>18. Bilanzverlust</b>	(10.347.826,38)	(7.686.881,18)

## Anhang für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2016

### 1. Allgemeine Angaben zum Jahresabschluss

Der Jahresabschluss der gamigo AG („Gesellschaft“) für das am 31. Dezember 2016 abgeschlossene Geschäftsjahr wurde nach den Vorschriften des Handelsgesetzbuchs und des Aktiengesetzes aufgestellt. Die Gesellschaft ist eine mittelgroße Kapitalgesellschaft im Sinne des § 267 Abs. 2 HGB; größenabhängige Erleichterungen wurden teilweise in Anspruch genommen. Die Gewinn- und Verlustrechnung wurde nach dem Gesamtkostenverfahren gegliedert.

Angaben zur Gesellschaft laut Handelsregister:

Name: gamigo AG  
Sitz: Hamburg  
Handelsregister-Nr.: HRB 105628  
Amtsgericht: Hamburg

### 2. Bilanzierungs- und Bewertungsgrundsätze

Erworbene **Immaterielle Vermögensgegenstände** und **Sachanlagen** werden zu Anschaffungs- bzw. Herstellungskosten bilanziert. Abnutzbare Vermögensgegenstände werden planmäßig linear über die voraussichtliche Nutzungsdauer abgeschrieben. Bei einer voraussichtlich dauernden Wertminderung werden zusätzlich außerplanmäßige Abschreibungen vorgenommen.

**Finanzanlagen** werden zu Anschaffungskosten oder bei einer voraussichtlich dauernden Wertminderung zu dem niedrigeren beizulegenden Wert am Bilanzstichtag bilanziert.

**Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände** werden zu Anschaffungskosten oder zum niedrigeren beizulegenden Wert am Bilanzstichtag angesetzt. Einzelrisiken werden durch angemessene Wertberichtigungen berücksichtigt.

**Kassenbestände und Guthaben bei Kreditinstituten** werden zum Nennwert angesetzt.

Als **aktive Rechnungsabgrenzungsposten** werden Ausgaben zum Bilanzstichtag ausgewiesen, soweit sie Aufwendungen für eine bestimmte Zeit nach dem Stichtag betreffen.

Die zum Stichtag bilanzierten **latenten Steuern** beruhen ausschließlich auf steuerlichen Verlustvorträgen. Hierzu werden die Beträge der sich ergebenden Steuerbe- und -entlastung mit den unternehmensindividuellen Steuersätzen zum Zeitpunkt des Abbaus der Differenzen bewertet und nicht abgezinst.

Der Ansatz des **Eigenkapitals** erfolgt mit dem Nennbetrag.

**Rückstellungen** sind in Höhe des nach vernünftiger kaufmännischer Beurteilung notwendigen Erfüllungsbetrages, d. h. einschließlich zukünftiger Kosten- und Preissteigerungen angesetzt worden. Bei der Bemessung dieser Rückstellungen wird allen erkennbaren Risiken angemessen Rechnung getragen.

**Verbindlichkeiten** werden zum Erfüllungsbetrag angesetzt.

Die **Fremdwährungsbewertung** von kurzfristigen Forderungen, Finanzmittel, Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten sowie sonstige Vermögensgegenstände und Verbindlichkeiten werden grundsätzlich zum Devisenkassamittelkurs am Bilanzstichtag umgerechnet.

### **3. Erläuterungen zu einzelnen Posten der Bilanz und der Gewinn- und Verlustrechnung**

Die Entwicklung der einzelnen Posten des **Anlagevermögens** im Berichtsjahr ist in dem als Anlage beigefügten Anlagespiegel dargestellt.

**Mitzugehörigkeitsvermerke bei Forderungen gegen verbundene Unternehmen:** Die Forderungen gegen verbundene Unternehmen in Höhe von TEUR 816 betreffen TEUR 131 Forderungen aus Lieferungen und Leistungen.

Die zum Stichtag bilanzierten **aktiven latenten Steuerabgrenzungen** entfallen ausschließlich auf die künftigen Steuervorteile aus steuerlichen Verlustvorträgen zum Bilanzstichtag. Die steuerlichen Verlustvorträgen betragen für die Körperschaftsteuer TEUR 27.029, davon sind TEUR 18.932 nutzbar. Bei einem anzuwendenden Steuersatz für den Standort der Gesellschaft von 32,275% ergeben sich TEUR 6.110 latente Steuern zum 31.12.2016. Bei den Verlustvorträgen wird darauf abgestellt, ob eine Nutzung innerhalb der auf das Berichtsjahr folgenden fünf Geschäftsjahre zu erwarten ist. Die entsprechende Beurteilung erfolgt auf der Basis einer steuerlichen Planungsrechnung, die sich aus historischen Erfahrungswerten, wirtschaftlicher Entwicklung der Gesellschaft sowie des Umfeldes und sonstigen bekannten Trends zusammensetzt. Bei neuen Erkenntnissen wird die Planung entsprechend angepasst.

Das **Grundkapital** der Gesellschaft setzt sich zum Bilanzstichtag aus EUR 2.310.716 (Vorjahr: EUR 1.548.180) auf den Namen der Gesellschaft lautende Stückaktien mit einem rechnerischen Wert in Höhe von jeweils € 1,00 zusammen.

#### **Genehmigtes und bedingtes Kapital**

Am 29. September 2015 beschloss die Hauptversammlung den Vorstand zu ermächtigen, das eingetragene Grundkapital der Gesellschaft bis zum 28. September 2020, mit Zustimmung des Aufsichtsrats durch Ausgabe neuer auf den Namen lautender Stückaktien gegen Bar- und / oder Sacheinlagen einmalig oder mehrmalig um bis zu insgesamt EUR 606.590 (606.590 Aktien; genehmigtes Kapital 2015) zu erhöhen. Das genehmigte Kapital 2014 wurde aufgehoben. Zudem beschloss die Hauptversammlung das Grundkapital der

Gesellschaft um bis zu EUR 606.590 durch Ausgabe von bis zu 606.590 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt zu erhöhen („bedingtes Kapital 2015“).

Am 08. März 2016 beschloss die Hauptversammlung das bisherige „genehmigte Kapital 2015“ aufzuheben sowie das „bedingte Kapital 2015“ zu erhöhen.

Gemäß Neufassung des Artikels 5.4 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 07. März 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 774.090 gegen Bar- und/oder Sacheinlagen durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016“).

Gemäß Neufassung des Artikels 5.8 der Satzung ist das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 774.090 durch Ausgabe von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt erhöht worden („bedingtes Kapital 2015“).

Am 28. Mai 2016 beschloss die Hauptversammlung das „genehmigte Kapital 2016“ aufzuheben und ein neues „genehmigtes Kapital 2016/II“ zu schaffen.

Gemäß Neufassung des Artikels 5.3 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 27. Mai 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 762.536 gegen Bar- und/oder gemischte Sacheinlagen durch Ausgabe von bis zu 762.536 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016/II“). Die Ermächtigung umfasst die Befugnis, ausschließlich oder teilweise Vorzugsaktien mit Stimmrecht gemäß Artikel 23 der Satzung auszugeben.

Dieses „genehmigte Kapital 2016/II“ wurde im Rahmen der Sachkapitalerhöhung im Zusammenhang mit der Übernahme der Anteile an der ElbSpree media Holding GmbH Berlin, (vormals ProSiebenSat.1 Games GmbH, Unterföhring) zum 1. Juli 2016 von der ProSiebenSat.1 Digital GmbH, Unterföhring, genutzt. Es wurden 762.536 Vorzugsaktien mit Stimmrecht ausgegeben.

Gemäß Neufassung des Artikels 5.4 der Satzung wurde das „bedingte Kapital 2015“ in „bedingtes Kapital 2016“ unter Beibehaltung der übrigen Regelungen umbenannt.

Die **sonstigen Rückstellungen** setzen sich wie folgt zusammen:

<b>Angaben in TEUR</b>	<b>2016</b>	<b>2015</b>
Ausstehende Eingangsrechnungen	642	393
Personalkosten	122	33
Jahresabschluss und Prüfungskosten	57	90
Sozialabgaben	17	22
<b>Summe der sonstigen Rückstellungen</b>	<b>838</b>	<b>538</b>

Im Juni 2013 hat die Gesellschaft eine **Anleihe** im Entry Standard der Frankfurter Wertpapierbörse mit einem Volumen von TEUR 12.105 platziert. Jedes Anleihestück hat einen Nominalwert von EUR 1.000,00. Die Verzinsung beträgt 8,5 % (Effektivzinssatz 8,775 %). Eine Aufstockung des Anleihevolumens auf TEUR 25.000 ist möglich. Die Anleihe läuft bis zum 19. Juni 2018. Eine vorzeitige Rückzahlung ist unter Berücksichtigung eines festgelegten Aufgeldes zum 30. Juni 2016 bzw. zum 30. Juni 2017 möglich. Die Platzierung der Anleihe wurde am 14. Juni 2013 abgeschlossen.

Die ausgegebenen Anleihen werden in Höhe von TEUR 12.105 als Verbindlichkeit bilanziert. Die zurückerworbenen Anleihen werden im Anlagevermögen gehalten. Der Bestand der Anleihe in Nominalwert beträgt am Bilanzstichtag TEUR 1.981 (Vorjahr: TEUR 3.192). Der Bestand wurde zum beizulegenden Wert am Bilanzstichtag in Höhe von TEUR 2.072 (Vorjahr: TEUR 3.064) bilanziert.

In den **Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen** stehen TEUR 800 (Vorjahr: TEUR 906) unter einem Rangrücktritt.

Zum Bilanzstichtag weisen die Verbindlichkeiten folgende Restlaufzeiten auf:

Angaben in TEUR	bis zu einem Jahr	1 bis 5 Jahre	mehr als 5 Jahre	Gesamt
Anleihe	0	12.105	0	12.105
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	905	0	0	905
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	797	0	0	797
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	4.000	800	0	4.800
sonstige Verbindlichkeiten	8.434	970	3.440	12.844
<b>Summe</b>	<b>14.136</b>	<b>13.875</b>	<b>3.440</b>	<b>31.451</b>

Am 31.12.2015 weisen die Verbindlichkeiten folgende Restlaufzeiten auf:

Angaben in TEUR	bis zu einem Jahr	1 bis 5 Jahre	mehr als 5 Jahre	Gesamt
Anleihen	0	12.105	0	12.105
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	395	0	0	395
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	896	0	0	896
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	3	907	0	910
sonstige Verbindlichkeiten	2.839	497	3.312	6.648
<b>Summe</b>	<b>4.133</b>	<b>13.509</b>	<b>3.312</b>	<b>20.954</b>

#### Ausschüttungssperre

In Höhe der folgenden Beträge ergibt sich gemäß § 268 Abs. 8 HGB aus Aktivierungen eine Gewinnausschüttungssperre:

	TEUR
aus der Aktivierung latenter Steuern	6.110

Gemäß § 285 HGB Nr. 4 ist die Aufgliederung **der Umsätze**:

Angaben in TEUR	2016	2015
Inland	6.614	6.319
Ausland	2.045	2.598
<b>Summe</b>	<b>8.659</b>	<b>8.917</b>

Die sonstigen betrieblichen Erträgen enthalten periodenfremde Erträge in Höhe von TEUR 417 (Vorjahr: TEUR 593) und entfallen mit TEUR 37 (Vorjahr: TEUR 213) auf die Auflösung von Rückstellungen.

**Abschreibungen** in Höhe von TEUR 4.832 resultieren in Höhe von TEUR 1.630 (Vorjahr: TEUR 124) aus außerplanmäßigen Abschreibungen auf diverse Spiele des Anlagevermögens.

**Abschreibungen auf Finanzanlagen** in Höhe von TEUR 926 resultieren in Höhe von TEUR 870 auf Darlehen an verbundenen Unternehmen.

**Erträge aufgrund eines Gewinnabführungsvertrages** in Höhe von TEUR 1.622 (Vorjahr: TEUR 440) betreffen den Ergebnisanteil der GameSpree GmbH für das Geschäftsjahr 2016, welcher durch den Beherrschungs- und Ergebnisabführungsvertrag vom 19. Juni 2013 von der gamigo AG zu übernehmen ist. Die GameSpree GmbH hat wiederum einen Beherrschungs- und Ergebnisabführungsvertrag vom 10. Dezember 2015 mit der Looki Publishing GmbH.

#### 4. Sonstige Angaben

Die **sonstigen finanziellen Verpflichtungen** belaufen sich zum Bilanzstichtag auf insgesamt TEUR 2.853 (Vorjahr: TEUR 59) und betreffen Miet- und TV-Marketing Verpflichtungen.

Die gamigo AG hat mit der GameSpree GmbH und der INTENIUM GmbH einen gemeinsamem Kreditrahmendarlehensvertrag mit der Commerzbank AG über TEUR 950 abgeschlossen. Zum 31.12.2016 sind davon TEUR 905 (Vorjahr: TEUR 503) in Anspruch genommen. Die Gesellschaften haften hierfür gesamtschuldnerisch.

Die Ausleihungen an verbundene Unternehmen in Höhe von TEUR 2.957 (Vorjahr: TEUR 677) sind mit Rangrücktritten der gamigo AG versehen.

Die Gesamtbezüge für die Mitglieder der Geschäftsorgans betragen im Geschäftsjahr TEUR 156.

Die Mitglieder des Aufsichtsrat erhielten keine Bezüge.

Die gamigo AG beschäftigte im Jahresdurchschnitt 68 **Mitarbeiter verteilt auf:**

Vollzeitmitarbeiter	57
Teilzeitmitarbeiter	1
Übrige	10

#### Organe der Gesellschaft

Im Geschäftsjahr 2016 haben folgende Vorstände die Geschäfte des Unternehmens geführt:

- Remco Westermann, Vorstandsvorsitzender, verantwortlich für Finance, Support, Produkt, Licensing, Business Development, M&A und External Relations und ab 9. August 2016 verantwortlich für alle Bereiche.
- Andreas Planer, Vorstandsmitglied, ausgeschieden am 9. August 2016; bis zum 9. August 2016 verantwortlich für Marketing und IT.

gamigo AG, Hamburg

Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr 2016 wie folgt zusammen:

Bis 28.05.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg

28.05.2016 bis 30.06.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London

Ab 01.07.2016

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Alexander von Voß, Chief Legal Officer, München
- Oliver Strutynski, Chief Financial Officer, Berlin

### **Ereignisse nach dem Bilanzstichtag**

Als maßgebliche Änderungen nach dem Abschluss des Geschäftsjahres sind zu melden:

- Die gamigo AG hat mit der UniCredit Bank AG im Mai 2017 einen Vertrag über die Einräumung eines neuen Kontokorrentrahmens und einen Kreditvertrag in Höhe von 17,0 Mio. Euro geschlossen, sowie die UniCredit Bank AG als neue Haus- und Hauptbank gewählt.
- Die gamigo AG hat ihre im Jahr 2013 ausgegebene Anleihe 2013/2018 vertragsgemäß vorzeitig gekündigt und zurückgezahlt. Die Rückzahlung erfolgte am 3. Juli 2017 gemäß den Anleihebedingungen zu 101,50 Prozent des Nennbetrages. Fristgemäß wurden zu diesem Stichtag ebenfalls die Zinsen des abgelaufenen Quartals in voller Höhe ausgezahlt.
- Mit notariellem Unternehmenskaufvertrag Ur.-Nr. A1294 vom 30. Juni 2017 hat die gamigo AG mit Wirkung zum 30. Juni 2017 sämtliche Geschäftsanteile der Mediakraft Networks GmbH mit Sitz in Köln und deren deutscher und ausländischer Tochterunternehmen erworben.

Diese Vorgänge sollen sich insbesondere jeweils auf das EBITDA und das Jahresergebnis 2017 positiv auswirken. Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung des Ausweises oder Wertansatzes der einzelnen Vermögenswerte und Schuldposten zum 31. Dezember 2016 geführt hätten.

Die gamigo AG hält Anteile an folgenden Unternehmen:

Nr.	Gesellschaft	Kapitalanteil in %	JÜ in TEUR	EK in TEUR
1	gamigo Inc., Wilmington, USA	100,00%	-317	-874
2	gamigo Advertising GmbH, Hamburg	100,00%	-949	-1.131
3	diese hält wiederum Anteile an der POGED GmbH, Hamburg	100,00%	-19	119
4	diese hält wiederum Anteile an der Highdigit GmbH, Hamburg	100,00%	-189	11,5
5	diese hält wiederum Anteile an der Looki Assembly Studios GmbH (vormals: playzo Games GmbH), Hamburg	100,00%	-223	-261
6	GameSpree GmbH, Berlin	100,00%	0	25
7	diese hält wiederum Anteile an Looki Publishing GmbH, Hamburg	100,00%	0	204
8	gamigo Operations GmbH (vormals Looki Deutschland GmbH), Hamburg	100,00%	-15	43
9	INTENIUM GmbH, Hamburg	100,00%	-281	66
10	Intenium Technologies, Hamburg	100,00%	-45	-169
11	Infernum Games GmbH, Hamburg	100,00%	-337	-282
12	Mobile Business Engine GmbH, Berlin	100,00%	41	16
13	diese hält wiederum Anteile an der Trust Center Mobile Payment GmbH, Lüneburg	50,00%	5	64
14	cloudgame4u Ltd., Maidenhead, England	100,00%	0	0
15	Craduga GmbH, Berlin**	25,00%	-16	-32
16	ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg	100,00%	-2.817	17.120
17	diese hält wiederum Anteile an Adspree Media GmbH, Berlin	100,00%	0	30
18	diese hält wiederum Anteile an Aeria Games GmbH, Berlin	100,00%	0	22.553
	diese hält wiederum Anteile an Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware/USA***	100,00%	n/a	n/a

\* Jahresabschluss 2013

\*\* Jahresabschluss 2015

\*\*\* Es liegen noch keine Finanzinformationen vor

JÜ = Jahresüberschuss 2016 / EK = Eigenkapital zum 31.12.2016

### Ergebnisverwendung

Der Vorstand und der Aufsichtsrat schlagen vor, den Jahresfehlbetrag in Höhe von € 2.660.945,20 auf neue Rechnung vorzutragen.

Hamburg, den 20. September 2017



Remco Westermann  
(Vorstandsvorsitzender)

## Entwicklung des Anlagevermögens für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016

	<b>Anschaffungs- und Herstellungskosten</b>				
	Stand am 1.1.2016	Zugänge	Abgänge	Umbuchungen	Stand am 31.12.2016
	EUR	EUR	EUR	EUR	EUR
<b>I. Immaterielle Vermögensgegenstände</b>					
1. Entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	18.283.280,11	6.194.232,37	0,00	750.000,00	25.227.512,48
2. geleistete Anzahlungen	4.326.728,26	0,00	0,00	-1.131.246,68	3.195.481,58
	<u>22.610.008,37</u>	<u>6.194.232,37</u>	<u>0,00</u>	<u>-381.246,68</u>	<u>28.422.994,06</u>
<b>II. Sachanlagen</b>					
andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	4.061.803,82	852.443,41	0,00	0,00	4.914.247,23
<b>III. Finanzanlagen</b>					
1. Anteile an verbundenen Unternehmen	13.322.400,23	38.332.085,66	882.425,41	0,00	50.772.060,48
2. Ausleihungen an verbundene Unternehmen	3.354.674,77	1.100.760,46	0,00	0,00	4.455.435,23
3. Beteiligungen	99.916,17	0,00	0,00	0,00	99.916,17
4. Wertpapiere des Anlagevermögens	3.192.000,00	0,00	992.194,00	0,00	2.199.806,00
5. sonstige Ausleihungen	4.674,05	2.200,00	0,00	0,00	6.874,05
	<u>19.973.665,22</u>	<u>39.435.046,12</u>	<u>1.874.619,41</u>	<u>0,00</u>	<u>57.534.091,93</u>
	<u>46.645.477,41</u>	<u>46.481.721,90</u>	<u>1.874.619,41</u>	<u>-381.246,68</u>	<u>90.871.333,22</u>

Abschreibungen			Buchwerte		
Stand am 1.1.2016 EUR	Zugänge EUR	Umbuchungen EUR	Stand am 31.12.2016 EUR	Stand am 31.12.2016 EUR	Stand am 31.12.2015 EUR
14.075.761,44	4.473.058,04	0,00	18.548.819,48	6.678.693,00	4.207.518,67
3.374.918,04	201.810,22	-381.246,68	3.195.481,58	0,00	951.810,22
17.450.679,48	4.674.868,26	-381.246,68	21.744.301,06	6.678.693,00	5.159.328,89
3.914.037,88	156.913,41	0,00	4.070.951,29	843.295,94	147.765,94
0,00	56.000,00	0,00	56.000,00	50.716.060,48	13.322.400,23
0,00	869.800,00	0,00	869.800,00	3.585.635,23	3.354.674,77
0,00	0,00	0,00	0,00	99.916,17	99.916,17
127.680,00	0,00	0,00	127.680,00	2.072.126,00	3.064.320,00
0,00	0,00	0,00	0,00	6.874,05	4.674,05
127.680,00	925.800,00	0,00	1.053.480,00	56.480.611,93	19.845.985,22
21.492.397,36	5.757.581,67	-381.246,68	26.868.732,35	64.002.600,87	25.153.080,05

## 1.5 Bestätigungsvermerk

### Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

Wir haben den Jahresabschluss - bestehend aus Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung sowie Anhang - unter Einbeziehung der Buchführung und den Lagebericht der gamigo AG, Hamburg, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2016 geprüft. Die Buchführung und die Aufstellung von Jahresabschluss und Lagebericht nach den deutschen handelsrechtlichen Vorschriften liegen in der Verantwortung des gesetzlichen Vertreters 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 nach § 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 gesetzlichen Vertreters 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, entspricht den gesetzlichen Vorschriften, vermittelt insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

Ohne diese Beurteilung einzuschränken, weisen wir auf die Ausführungen des Vorstandes im Lagebericht der Gesellschaft unter Abschnitt "D - 5. Wirtschaftliche und finanzielle Risiken" hin, wonach der Fortbestand der Gesellschaft gefährdet und von der Generierung von ausreichenden positiven Cashflows aus dem operativen Geschäft innerhalb eines mittelfristigen Zeitraums abhängig ist. Der Vorstand geht davon aus, dass diese generiert werden können.

Köln, den 20. September 2017



Rödl & Partner GmbH  
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft  
Steuerberatungsgesellschaft

*Stramitzer*  
Stramitzer  
Wirtschaftsprüfer

*Kottenhagen*  
Kottenhagen  
Wirtschaftsprüferin