Bericht des Aufsichtsrats

Im Geschäftsjahr 2017 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, der Aufsichtsrat, die uns nach Gesetz und Satzung obliegenden Aufgaben sorgfältig wahrgenommen und uns von der Recht- und Zweckmäßigkeit der Arbeit des Vorstands überzeugt. Wir wurden in sämtliche Entscheidungen, die für die Gesellschaft und den Konzern von wesentlicher Bedeutung waren, eingebunden.

Im Geschäftsjahr 2017 hat sich der Aufsichtsrat in insgesamt 6 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 09.03.2017, 11.05.2017, 22.06.2017, 27.09.2017, 10.11.2017 und 20.12.2017 statt.

Auch außerhalb der Aufsichtsratssitzungen fand ein regelmäßiger Informationsaustausch zwischen Vorstand und Aufsichtsrat statt. Dabei ist der Vorstand seinen sich aus dem Gesetz und der Geschäftsordnung ergebenden Informationspflichten nachgekommen und unterrichtete den Aufsichtsrat regelmäßig, ausführlich und zeitnah 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, die Akquiseaktivitäten, juristische Angelegenheiten 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 und setzte sich im Geschäftsjahr 2017 wie folgt zusammen:

- 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 2017 gab es keine Änderung hinsichtlich der Besetzung des Vorstands der gamigo AG.

Die Verteilung gemäß dem Geschäftsverteilungsplan lautet:

- 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 2017

Der vom Vorstand erstellte Konzernabschluss, inklusive Lagebericht und konsolidierten Konzernzahlen für die gamigo AG sowie die Einzelabschlüsse der gamigo AG und Aeria Games GmbH für das Geschäftsjahr 2017, wurden von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Herrn Maurus Groll (Rödl & Partner, Köln) geprüft und mit einem uneingeschränkten Bestätigungsvermerk versehen. Der Jahresabschluss, sowie die Konzernzahlen wurden erläutert und Fragen geklärt.

Der Aufsichtsrat hat den Konzernabschluss der gamigo AG sowie die Einzelabschlüsse der gamigo AG und Aeria Games GmbH für das Geschäftsjahr 2017 unter Einbeziehung der den Mitgliedern des Aufsichtsrates vor der Sitzung übersandten Prüfungsberichte des Abschlussprüfers geprüft.

In der Aufsichtsratssitzung vom 19.12.2018 hat der Vorstand den Abschluss der gamigo AG und der Aeria Games GmbH sowie die Konzernzahlen der gamigo AG erläutert. Der Aufsichtsrat hatte keine Einwände. Der Konzernabschluss, inklusive Lagebericht und konsolidierten Konzernzahlen für die gamigo AG sowie die Einzelabschlüsse der gamigo AG und Aeria Games GmbH wurden damit festgestellt und durch den Aufsichtsrat gebilligt.

Prüfung des Abhängigkeitsberichts 2017

Der vom Vorstand aufgestellte Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen für das Geschäftsjahr vom 01.01.2017 bis 31.12.2017 wurde von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Herrn Maurus Groll (Rödl & Partner, Köln) geprüft. Die Prüfer haben die Richtigkeit aller Angaben festgestellt und festgestellt, dass 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 19.12.2018 auch dem Ergebnis der Prüfung der Wirtschaftsprüfer bezüglich des Abhängigkeitsberichts 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 Schlusserklärung des Vorstandes keine Einwendungen zu erheben. Der Vermerk des Abschlussprüfers lautet wie folgt:

„Nach unserer pflichtmäßigen Prüfung und Beurteilung bestätigen wir, dass

1. die tatsächlichen Angaben des Berichts richtig sind,
2. bei den im Bericht aufgeführten Rechtsgeschäften die Leistung der Gesellschaft nicht unangemessen hoch waren.“

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 2017. Der Aufsichtsrat wünscht dem Vorstand und allen Mitarbeitern für die weitere Unternehmensentwicklung im neuen Geschäftsjahr viel Erfolg.

Im Namen des Aufsichtsrates

Axel Sartingen, Vorsitzender
Hamburg, 20.12.2018

gamigo AG
Hamburg

Jahresabschluss zum 31. Dezember 2017,
Lagebericht für das Geschäftsjahr vom
1. Januar bis 31. Dezember 2017
und Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

Rödl & Partner GmbH

Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Kranhaus 1
Im Zollhafen 18
D-50678 Köln
Telefon +49 (2 21) 94 99 09-0
Telefax +49 (2 21) 94 99 09-900
E-Mail koeln@roedl.com
Internet www.roedl.de

Die für die Produktion dieser Mappe verwendeten Materialien inklusive Deckfolie mit den Bestandteilen PET (Polyethylentherephthalat) und PP (Polypropylen) sind biologisch abbaubar und recyclingfähig.

ANLAGEN ZUM PRÜFUNGSBERICHT

1 Lagebericht, Jahresabschluss und Bestätigungsvermerk

1.1 Lagebericht für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

1.2 Bilanz zum 31. Dezember 2017

1.3 Gewinn- und Verlustrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

1.4 Anhang für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

1.5 Bestätigungsvermerk

2 Allgemeine Auftragsbedingungen

Anlage 1.1

1.1 Lagebericht für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

Lagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 01.01.2017 bis 31.12.2017

I. Grundlagen 2

A. Geschäftstätigkeit 2

B. Geschäftsbereiche und -organisation 2

C. Ziele und Strategien 4

D. Steuerungssystem 4

E. Forschung und Entwicklung 5

II. Wirtschaftsbericht 6

A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen 6

B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen 7

C. Geschäftsverlauf 11

D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage 11

III. Nachtragsbericht 14

IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht 14

A. Prognosebericht 14

B. Prognosequalität 14

C. Chancenbericht 15

D. Risikobericht 16

V. Schlusserklärung aus dem Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen gem. § 312 AktG 28

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* und *Last Chaos* verfügt gamigo über Titel mit langjähriger loyaler Kundenbasis.

Die gamigo AG, mit Hauptsitz in Hamburg/Deutschland, ist die Muttergesellschaft des gamigo-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 die gamigo AG in der Lage, Synergien innerhalb der Beteiligungen auszuschöpfen und sämtliche Geschäftsprozesse effizient zu strukturieren.

B. Geschäftsbereiche und -organisation

Die gamigo AG ist in dem Geschäftsbereich Game Publishing tätig. In dem Geschäftsbereich Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut, betrieben und teilweise auch firmenintern weiterentwickelt. Die gamigo AG hat ein breites Portfolio an Online-Spielen. Sie vermarktet ihre Produkte und Dienstleistungen weltweit, wobei jedoch der Schwerpunkt in Europa sowie Nordamerika liegt. Die Spiele werden für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizensiert.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die so genannten Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) im Portfolio der gamigo AG. 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 Spielergemeinschaften (sog. „Gilden" bzw. „Clans") verbunden sind, spielen die Nutzer ein Spiel meist über mehrere Monate oder sogar Jahre. Bei den MMOGs 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 aber online sein um mit dem Server zu kommunizieren). Zusätzlich umfasst das Portfolio Spiele, die auf Facebook gespielt werden können. Bei dieser Art von Spielen werden neben den kostenpflichtigen Gütern auch oft Werbeeinblendungen und Werbevideos platziert.

Das Launchen von neuen Spielen am Markt stellt ein großes Risiko dar, da es einerseits bereits viele Spiele mit langfristig treuen Spielern gibt und andererseits nach wie vor auch monatlich sehr viele neue Spiele 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 neue Spielelizenzen. Hierbei versucht die gamigo AG die Risiken gering zu halten, indem sie in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen tätigt und Vermarktungsbudgets erst erhöht, 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 sowie eine gute Reputation verfügt, werden gamigo auch immer bessere Lizenzen angeboten. Spiele, die gelauncht oder erworben wurden und die Erwartungen nicht erfüllen, laufen aus oder werden eingestellt. Seit 2016 hat die gamigo AG auch in Intellectual Property (IPs) und Entwicklungsrechte investiert und hat für zwei ihrer umsatzstärksten Spiele auch die weltweiten IP's und Entwicklungsrechte erwerben können und treibt die Entwicklung dieser Spiele nun firmenintern voran. Dies hat den großen Vorteil, dass der Einfluss auf die Spieleentwicklung stark zunimmt und die Spiele besser und kosteneffizienter 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, heute gamigo Portals GmbH), die GameSpree GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Publishing GmbH), die Piraya Mobile GmbH (heute gamigo Portals GmbH), die Fiesta Online Spielelizenz (zuerst USA, später auch die weltweiten exklusiven IPs jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Last Chaos Spiele-Lizenz, die Looki Publishing GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Looki Assembly Studios GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Aeria Games GmbH (Gesellschaft) und die Spielelizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal).

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

C. Ziele und Strategien

Die gamigo AG hat es sich zum Ziel gesetzt, einer der führenden Online-Spiele-Publisher in Europa und Nordamerika zu werden. Als wichtigste Wachstumstreiber dienen Übernahmen von Unternehmen und Assets in diesem Bereich sowie seit 2017 auch wieder Spielelaunches von lizenzierten Spielen.

Seit mehreren Jahren vermarktet und vertreibt die gamigo AG Produkte und Dienstleistungen in verschiedenen Ländern auf mehreren Kontinenten mit den Schwerpunkten Europa und Nordamerika. 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 Verschiebung 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.

Um das Risiko einer Ablehnung der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt die gamigo AG bevorzugt Spielelizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften bzw. wesentliche Assets von Drittgesellschaften, die bereits etablierte Spiele am Markt anbieten und so bereits über eine Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben launcht gamigo seit 2017 auch wieder neue – meist für Europa und/oder USA exklusive – Spielelizenzen. Hierbei wird aber das finanzielle Risiko minimiert, indem in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen getätigt werden und die Vermarktungsbudgets erst erhöht werden, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien erfüllen. Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, werden wieder eingestellt.

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, Liquidität 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 der gamigo sind insbesondere die Anzahl der neu registrierten Spieler (Registered New Users), die aktiven Spieler (Daily Active Users) und der durchschnittliche Umsatz pro Spieler (Average Revenue Per User) wichtige Steuerungsgrößen. Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Ein wichtiges Ziel ist, die Kundenzufriedenheit zu steigern, u.a. durch die Betreuung und Optimierung der Spiele sowie durch die Erweiterung des Ingame Angebotes. Die persönliche Betreuung der Spieler und Gilden durch Community Manager runden das Angebot der gamigo dahingehend ab. Der Erfolg zeigt sich darin, dass innerhalb der gamigo-Spiele viele langjährige Kunden existieren. Der Erfolg des Unternehmens ist damit verknüpft, kompetente und engagierte Mitarbeiter dauerhaft an das Unternehmen zu binden. Daher ist die gamigo unter anderem ein Ausbildungsbetrieb. Des Weiteren fördert die gamigo Fort- und Weiterbildung der Arbeitnehmer. Außerdem finanziert gamigo in- und ausländischen Mitarbeitern erweiterten Sprachunterricht, um die interne Kommunikation und die Zufriedenheit der Mitarbeiter zu steigern. Diese Aspekte sind nach Überzeugung der gamigo AG 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 Entwicklung investiert. Es werden auf Grund hoher Kapitalbindung in Kombination mit dem hohen finanziellen Risiko keine neuen Spiele entwickelt. gamigo investiert aber in die Weiterentwicklung der Spiele, für die sie die IP's besitzt sowie in die Entwicklung ihrer Plattform. Es wird an den verschiedenen Plattformkomponenten (z.B. Account-System, Billing-Systeme, Reporting) sowie an den Portalen weiterentwickelt. Hierbei geht es darum, die Kundenerfahrung sowie die Effizienz und Skalierbarkeit zu verbessern und ebenso die Systeme für Dritte zur Verfügung zu stellen. Die Weiterentwicklung der gamigo-eigenen Titel wurde 2017 in die Struktur der gamigo publishing GmbH integriert, um Synergie-Effekte noch optimaler auszunutzen und personelle Stärken titelübergreifend nutzen zu können. Die gamigo AG setzt sich auch mit neuen Technologien, wie beispielsweise mit dem Streaming und der Blockchain, auseinander.

II. Wirtschaftsbericht

A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen

Weltwirtschaft

Der internationale Währungsfonds (IWF) geht für das Jahr 2018 von einem globalen Wirtschaftswachstum von 3,9% aus und erhöht damit seine Wachstumsprognose gegenüber 2017 nochmals um 0,2%. Insbesondere die Steuerreform in den USA wird vom IWF positiv aufgefasst und als einer der Gründe für ein solides Wachstum für das Jahr 2018 angeführt, aber auch Asien und Europa tragen deutlich zur positiven Prognose des IWF bei. Unter der Voraussetzung, dass die Inflation gering und die Stimmung in den Schwellenmärkten gut bleibt, geht der IWF für 2019 ebenfalls von einem stabilen Wachstum von 3,9% aus.

Mögliche Risiken für das Wachstum, wenn auch als gering eingestuft, sieht der IWF vor allem in Bezug auf eine steigende Inflation in den Industriestaaten, in einer möglichen Überbewertung der Schwellenmärkte und der Abhängigkeit von geringen Leitzinsen, die Stück für Stück gehoben werden sollen.

Für den Europäischen Wirtschaftsraum sind die Prognosen laut EZB mit einem Anstieg des BIP von +1,8% für das Jahr 2018 positiv. Die sich bessernde Lage an den Arbeitsmärkten und die stabile Binnennachfrage in Verbindung mit den günstigen Finanzierungsbedingungen durch einen relativ geringen Leitzins des EUR sorgen für ein robustes Wachstum.

Gedämpft werden die Erwartungen laut EZB bei einem weiter steigenden Wechselkurs des EUR zum USD und den damit verbundenen Schwierigkeiten, Waren außerhalb der EU abzusetzen. Ein möglicherweise stärker ansteigender Ölpreis und dadurch erhöhte Produktionskosten mindern die Erwartungen zusätzlich.

Quellen:

IWF; World Economic Outlook April 2018 - Cyclical Upswing, Structural Change; URL: https://www.imf.org/en/Publications/WEO/Issues/2018/03/20/world-economic-outlook-april-2018

Europäische Zentralbank; Wirtschaftsbericht - Ausgabe 2 / 2018; URL https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Downloads/Veroeffentlichungen/EZB_Wirtschaftsberichte/2018/2018_02_ezb_wb.pdf?__blob=publicationFile

Europäische Zentralbank; Von Experten der EZB erstellte gesamtwirtschaftliche Projektionen für das Euro-Währungsgebiet - September 2017; URL: https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/ecb.ecbstaffprojections201709.de.pdf?bc07d0ed394df5780fc6ecad60e3305f)

Deutschland

Die Deutsche Bundesbank rechnet für das Jahr 2018 mit einem soliden Wachstum des bereinigten deutschen Bruttoinlandsproduktes (BIP) von bis zu 2,0%. Dies wird begründet mit einer allgemein positiven Grundstimmung, einer guten Auftragslage und optimistischen Exporterwartungen. Das

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie stützt die Prognosen der Bundesbank und geht ebenfalls von einem starken Wachstum des BIP in Höhe von +2,4% aus.

Der Arbeitsmarkt ist in guter Verfassung und erreichte 2017 ein Allzeithoch mit 44,3 Millionen Beschäftigten. Die Bundesregierung erwartet für 2018 eine Fortsetzung dieses Trends und rechnet mit einem Sinken der Arbeitslosenquote auf 5,3%. Aufgrund der hohen Beschäftigungsrate ist bereits ein zunehmender Mangel an Fachkräften zu verzeichnen, der sich 2018 noch verschärfen wird, was auch entsprechende Auswirkungen auf die Bruttolöhne mit sich bringt.

Nach Angaben des BMWi stieg die Inflationsrate im Jahr 2017 aufgrund der höheren Ölpreise auf 1,8%, wobei die Aufwertung des Euros sich dämpfend auf das Preisniveau ausgewirkt hat. Die Prognosen für 2018 gehen von einer leichten Abschwächung der Inflationsrate auf rund 1,7% aus, was mit einer Schwächeren Dynamik der Energiepreise begründet wird.

Quellen:

Deutsche Bundesbank; Perspektiven der deutschen Wirtschaft – Gesamtwirtschaftliche Vorausschätzungen für die Jahre 2018 und 2019 mit einem Ausblick auf das Jahr 2020 , Juni 2018, URL: https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Downloads/Veroeffentlichungen/Monatsberichtsaufsaetze/2018/2018_06_prognose.pdf?__blob=publicationFile

Bundeswirtschaftsministerium; Jahreswirtschaftsbericht 2018, 31.01.2018, URL: http://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Wirtschaft/jahreswirtschaftsbericht-2018.pdf

B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen

I. Markt

Die gamigo AG hat ein breites Portfolio an Online-Spielen, inklusive Casual-Games, Rollenspielen, Shooter und Strategiespielen sowie Plattform-Services. Sie vermarktet ihre Produkte und Dienstleistungen weltweit, wobei der Schwerpunkt in Europa sowie Nordamerika liegt. Die gamigo AG konzentriert sich im Markt der Onlinespiele vor allem auf Free-to-Play-Titel, bei denen Spieler gratis spielen können, jedoch um schneller voranzukommen oder zum Erwerb exklusiver oder besonderer virtueller Gegenstände Geld ausgeben.

Der Markt digitaler Spiele ist seit Jahren ein Wachstumsmarkt und wird es auch voraussichtlich weiterhin bleiben. Laut Newzoo lag das Marktvolumen 2016 noch bei 106,5 Mrd. USD und betrug 2017 bereits 121,7 Mrd. USD, was einem Wachstum von rund +14% entspricht und lag damit deutlich über dem globalen Wirtschaftswachstum.

Für 2018 erwartet Newzoo im europäischen Markt einen Umsatz von 28,7 Mrd. USD, im amerikanischen Markt von 32,7 Mrd. USD und im lateinamerikanische Markt 5,0 Mrd. USD. Der asiatische Markt wird voraussichtlich einen Umsatz von 71,4 Mrd. USD generieren. Weiterhin geht Newzoo davon aus, dass die Konsumausgaben für Spiele bis 2021 auf 180,1 Milliarden Dollar steigen werden, was einer jährlichen Wachstumsrate von +10,3% zwischen 2017 und 2021 entspricht.

Das Wachstum des Marktes für mobile Spiele setzt sich ungebrochen fort. Demzufolge steigt der Anteil des durch Mobile-Games generierten Umsatzes im Jahr 2017 nach Angaben von Newzoo auf 46%. Bemerkenswerterweise beeinträchtigt der Aufstieg des mobile Gaming die Einnahmen aus dem PC- oder Konsolen-Gaming-Markt nicht wesentlich. Der Umsatz aus dem PC-Spiele-Segment wächst um +4,2% von 2017 bis 2021 und wird laut Prognose 32,3 Mrd. USD im Jahr 2021 generieren.

Die Spiele-Industrie zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den am meisten vertretenen Genres gehören u.a. Actionspiele, Simulationen und Arcade-Spiele gefolgt von Puzzles, Adventures, Casual- und Strategiespielen. 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. Bewährte Spiele können sich nach den Erfahrungen der gamigo AG am Markt jedoch auch über 10 Jahre behaupten, wie neben gamigo-eigenen Titeln wie Fiesta Online (2006) oder Grand Fantasia (2009) auch Konkurrenz-Produkte wie Eve Online von 2003 oder World of Warcraft von 2004 verdeutlichen. Weltweit erzielen die Anbieter Umsätze und 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. Der größte Teil der Umsätze innerhalb des Spielemarktes wird durch den Verkauf von virtuellen Gegenständen und Premium Cash (Mikrotransaktionen) generiert. Das Spieleportfolio der gamigo AG besteht hauptsächlich aus Spielen, die auf diesem - auch als Free-to-Play bekannten - Geschäftsmodell beruhen.

Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wird weiterhin stetig wachsen: Insgesamt sind nach Informationen des BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) Computer-, Video- und Mobile-Spiele in allen Bevölkerungsschichten verbreitet. Gespielt wird über alle Alters- und Einkommensgrenzen hinweg.

Der Markt für Online-Spiele, wie zuvor dargestellt, befindet sich weltweit im Wachstum. Mobile-Games sind aufgrund der weitverbreiteten Hardware die inzwischen am häufigsten genutzte Plattform. Gleichzeitig herrscht im Mobile-Games-Markt ein starker Wettbewerb. Allein für Apples iOS wurden in 2017 42.000 Spiele veröffentlicht und google's Playstore wuchs 2017 um 132.000 Spiele-Apps. Für PC sind im gleichen Zeitraum rund 6.200 Spiele neu veröffentlicht worden.

Im Januar 2018 fusionierten der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. und der GAME - Bundesverband der deutschen Gamesbranche- unter dem Namen „game – Verband der deutschen Games-Branche e.V." Der game-Verband sieht sich als direkter Vertreter der Games-Industrie und Ansprechpartner für Politik und Medien und bietet auf seiner Homepage einige Zahlen und Fakten, die unter anderem einen Umsatz-Vergleich zwischen dem 1. Halbjahr 2016 und 2017 beinhalten. Demnach stieg in Deutschland der Umsatz bei virtuellen Gütern und Zusatzinhalten (Mikrotransaktionen) um rund 11%. Unter der Berücksichtigung der von Newzoo angegebenen Trends zur Entwicklung des europäischen Marktes im Jahr 2018, der vom deutschen Markt maßgeblich beeinflusst wird, ist von einem weiteren Wachstum in diesem Marktsegment auszugehen.

Mit dem Wachstum des digitalen Spielemarktes nimmt die Kundenakquise eine immer bedeutendere Rolle ein und mit den steigenden Kosten für klassisches Affiliate-Marketing werden alternative Kanäle immer wichtiger. Insbesondere das Influencer-Marketing, also das Veröffentlichen von Produkt-

vorstellungen durch bekannte Streamer/Youtuber, nimmt bei Jugendlichen eine zunehmend größere Rolle bei der Spielewahl ein. Bei Erwachsenen und Jugendlichen sind Banner- und Video-Platzierungen auf Social Media Seiten weiterhin eine sehr effektive Methode der Kundengewinnung, da durch das sogenannte Targeting die passende Zielgruppe beworben werden kann. Auch die Produktplatzierung in Spielen ist eine sehr effektive Methode zur Kundengewinnung, da man hier die passende Zielgruppe direkt anspricht und im günstigsten Falle den bevorstehenden Verlust eines Spielers durch das Anbieten eines weiteren Produktes des eigenen Portfolios verhindern oder aber für die Weiterleitung in ein Konkurrenzprodukt eine letzte Vergütung erzielen kann.

Daneben nimmt für den klassischen Marketingbereich die Bedeutung analytischer und technologischer Kompetenzen einen immer höheren Stellenwert ein, 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.

Quellen:

Newzoo - Wijman, Tom; veröffentlicht am 30.04.2018 unter der URL:
https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware; Jahresreport 2017, URL:
https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/09/game_Jahresreport_2017_interaktiv.pdf

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, URL:
https://www.game.de/

PocketGamer.biz; Count of Application Submissions, URL:
https://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/

Statista; Google Play: number of available gaming apps as of Q1 2018, URL:
https://www.statista.com/statistics/780229/number-of-available-gaming-apps-in-the-google-play-store-quarter/

Statista; Video Games, URL:
https://www.statista.com/outlook/203/137/video-games/germany#

Steam Spy: URL:
https://steamspy.com/year/2017

GameAnalytics; Mobile Gaming Benchmarks, URL:
https://public-production.gameanalytics.com/assets/GameAnalytics

EEDAR: Mobile Survey 2017

Oliver Castendyk & Jörg Müller-Lietzkow: Abschlussbericht zur Studie - Die Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, 05.12.2017.

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 den Bereich der Casual-Games legen oder in anderen Märkten als die gamigo AG tätig sind. Auch nimmt die Wettbewerbsintensität stetig zu. In Europa/Amerika gibt es im Spielemarkt mehrere Milliardenkonzerne; Electronic Arts, TakeTwo, Ubisoft oder Activision Blizzard sind nur einige Beispiele. Viele der asiatischen Milliardenkonzerne sind aber auch in Europa/Amerika aktiv, wie z.B. Nexon, Tencent, Nintendo oder Bandai Namco. Spezialisierte Onlinespieleanbieter sind in Europa/Amerika meist eher kleiner, zu den größeren gehören Zynga, Bigpoint, Gameforge, Travian, Stillfront, Wooga, Daybreak Game Studios, Innogames und Wargaming.

Die meisten Spielepublisher von Online Spielen haben nur wenige Spiele, von deren Erfolg ihre Umsätze stark abhängig sind (z.B. Bigpoint und Innogames) und leiden, wenn diese Spiele Ihren Zenit überschritten haben.

Die gamigo AG gehört inzwischen zu den größeren der kleineren Onlinegame Publisher, zeichnet sich aber dabei durch ein breites Spieleportfolio mit gut verteiltem Umsatz aus sowie durch eine breite Aufstellung bei der Vermarktung (eigene Portale, eigene Vermarktungsfirmen) und die stark auf M&A basierende Wachstumsstrategie. Auf Grund des Wettbewerbsdruck stehen insbesondere viele kleinere Anbieter unter Druck und oft auch zum Verkauf.

Mobile Games Publishing:
Der Bereich Mobile Games hat durch die Smartphones und die damit verbundenen App-Stores in den letzten Jahren ein rasantes Wachstum gezeigt und wird diesen Trend voraussichtlich weiter fortsetzen. Einige wenige Unternehmen verdienen weltweit sehr viel Geld und verteidigen ihre Positionen auch mit substantiellen Marketingausgaben (z.B. Supercell (inzwischen Teil von Tencent), Elex, King (inzwischen Teil von Activision Blizzard), Niantic, Machine Zone, Playrix und Com2us). Mit der enormen Flut an neu gelaunchten Spielen, dem starken Wettbewerb um neue Spieler, sowie den gefestigten Positionen einiger älterer Spiele sowie der beschränkten Vermarktungsmöglichkeiten bei den beiden wichtigsten Gatekeepern Apple und Google ist das Launchen von neuen Spielen teuer und risikoreich. gamigo hat wenige Spiele in diesem Bereich und launcht aus den genannten Gründen nur zurückhaltend. Aufgrund der relativ hohen Preisvorstellungen für Firmenkäufe in diesem Bereich steht der M&A-Markt noch am Anfang.

Advertising für Games:
Nach Erfahrungen der gamigo AG ist auch auf dem Werbemarkt ein zunehmender Wettbewerb um gute Werbeplätze zu beobachten. 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.). Zusätzlich ist Fraud ein immer wichtigeres Thema in diesem Markt; es wird immer mehr Werbung in Rechnung gestellt, die gar nicht vom Konsumenten gesehen wird; technische Aufrüstung und neue effiziente

Kanäle wie z.B. Influencer Marketing sind deshalb wichtig. Die wichtigsten Wettbewerber im Bereich Advertising für Spielefirmen sind z.B. in Deutschland 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 Vertriebsservices unterscheidet sich adspree media GmbH nach eigener Einschätzung insbesondere durch den Besitz von eigenen Spiele-Assets (wie z.B. www.browsergames.de), dem 100%-igen Fokus auf den Gaming-Bereich und performanceorientierte Vermarktung, eine Vermarktungskooperation mit ProSiebenSat.1 bei TV-Kampagnen und die Möglichkeiten einen vollständigen Kanal-Mix für Kunden-Akquisitionskampagnen anzubieten. Durch die Akquisition der Mediakraft-Gruppe sicherte sich die gamigo AG 2017 die Expertise in den schnell wachsenden Segmenten Influencer Marketing und Online Video. Auch die Mediakraft-Gruppe verfügt durch In-House Produktion sowie den Besitz eigener Youtube Channels über klare Wettbewerbsvorteile. Wichtigste Wettbewerber von Mediakraft sind Divimove, Tube1, Studio71 und diverse Spezialagenturen sowie auch die großen Medienagenturen.

C. Geschäftsverlauf

Die gamigo AG hat auch in 2017 eine positive Entwicklung gezeigt. Es wurde weiter akquiriert und mittels des Erwerbs der Mediakraft Gruppe konnte eine weitere substantielle Akquise realisiert werden. Die Mediakraft Gruppe hat eine starke Marktposition in den Bereichen Online Video, Social Marketing und Influencer Marketing und ist eine gute Ergänzung neben der schon zum Unternehmensportfolio gehörenden adspree media GmbH.

Die Plattformstrategie wurde mittels weiterer Kosten- und Effizienzoptimierung weiter vorangetrieben; aufgrund der starken M&A Aktivitäten in den Vorjahren konnten nach wie vor substantielle Synergiepotentiale gehoben werden. Es wurde wesentlich mehr Fokus auf die Optimierung der bestehenden Spiele als auch auf das Sichern von neuen Spielelizenzen sowie das Launchen neuer Spiele gelegt.

Einhergehend mit der positiven finanziellen Entwicklung wurde Mitte 2017, die in 2013 begebene Unternehmensanleihe, ein Jahr vorzeitig abgelöst. Eine Bankfinanzierung ermöglichte die Ablösung und gibt Spielraum für weiteres Wachstum.

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. Dennoch verschlechterte sich im Geschäftsjahr 2017 das operativ positive Ergebnis im Vergleich zum Vorjahr. Der Umsatz hat sich mit **7.239,5 TEUR** gegenüber dem Vorjahresumsatz (2016: **8.658,7 TEUR**) um 16,4%, der Rohertrag nahm nur um 689,2 TEUR (-9,5%) ab. Höhere Personalkosten und sonstige betriebliche Aufwendungen führten zu einem leichten negativen EBITDA i.H.v. **-378,2 TEUR** (Vorjahr: **+1.944,5 TEUR**). Dies hängt insbesondere mit zusätzlichem Personal im Rahmen der Wachstumsstrategie sowie mit Rechts- und Beratungskosten zusammen.

Es wurden im Geschäftsjahr in die Erweiterung und Verbesserung von gamigo Spielen investiert. Daher belaufen sich die aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2017 auf **1.135,1 TEUR** (2016: **932,1 TEUR**).

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf **252,0 TEUR** und sind im Vergleich zum Jahr 2016 um **217,8 TEUR** gesunken (2016: **469,8 TEUR**). Sie resultieren hauptsächlich aus der Auflösung von Rückstellungen sowie aus periodenfremden Erträgen.

Der Materialaufwand ist im Geschäftsjahr 2017 absolut auf **654,3 TEUR** (2016: **1.384,4 TEUR**) gesunken. Das lässt sich hauptsächlich auf den Kauf der IP Rechte an den Spielen Fiesta Online und Last Chaos und den daraus resultierenden Wegfall der Lizenzzahlungen zurückführen.

Der Personalaufwand der gamigo AG steigerte sich im Berichtsjahr um **1.267,0 TEUR** (2017: **4.219,7 TEUR** versus **2.952,7 TEUR** in 2016). Hintergrund für den starken Anstieg ist, dass das Wachstum mit der Einstellung von hoch qualifiziertem Fach- und Führungspersönlichkeiten untermauert wurde.

Die Abschreibungen waren in 2017 mit **3.086,0 TEUR** deutlich niedriger als in 2016 (**4.831,8 TEUR**) und bezogen sich wie auch im Vorjahr auf außerplanmäßige Abschreibungen in Höhe von 796,3 TEUR auf das alte Spieleportals (2016: 1.630,3 TEUR auf eingestellte bisher aktivierte Spielelizenzen). Im Berichtsjahr wurden zusätzlich außerplanmäßige Abschreibungen auf Finanzanlagen in Höhe von **2.039,5 TEUR** (2016: **925,8 TEUR)** vorgenommen, welche primär die Darlehen und Anteile an verbundene Unternehmen betreffen.

Im Jahresvergleich sind die sonstigen betrieblichen Aufwendungen von **3.779,0 TEUR** (2016) auf **4.130,8 TEUR** (2017) angestiegen. Der Anstieg kommt hauptsächlich durch höhere Aufwendungen für Rechtsberatung und für EDV-Dienstleistungen.

Im Jahr 2017 betrug das Zinsergebnis der gamigo AG **-1.838,1 TEUR**, im Vorjahreszeitraum **-1.125,3 TEUR**. Die Zinsaufwendungen in Höhe von **-2.035,1** (2016: **-1.268,9 TEUR**) resultieren aus Darlehensverbindlichkeiten sowie der Unternehmensanleihe.

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge konnte die gamigo AG im Jahr 2017 steuerliche Erträge in Höhe von **918,9 TEUR** (2016: **437,4 TEUR**) ausweisen.

Das Jahresergebnis nach Steuern hat sich gegenüber dem Vorjahr aus den vorgenannten Erläuterungen verringert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2017 auf **-4.471,1 TEUR** (2016: **-2.660,9 TEUR**).

Vermögenslage

Unter der Berücksichtigung der Zu- und Abgänge sowie der Abschreibungen sind im Abschluss des Jahres 2017 langfristige Vermögengegenstände in Höhe von **62.321,0 TEUR** ausgewiesen (2016: **64.002,6 TEUR**).

Zum 31.12.2017 weist die gamigo AG aktive latente Steuern in Höhe von **7.029,2 TEUR** aus (2016: **6.110,2 TEUR**), die im Wesentlichen aus steuerlichen Verlustvorträgen resultieren.

Das Umlaufvermögen der gamigo AG hat sich im Vergleich zum Vorjahr deutlich erhöht und beträgt zum 31.12.2017 in Summe **5.298,4 TEUR** (2016: **2.246,0 TEUR**). Im Wesentlichen beinhaltet diese Veränderung den Anstieg aus Forderungen gegenüber verbundenen Unternehmen (**2.638,3 TEUR** in 2017 im Vergleich zu **816,2 TEUR** in 2016) und den Anstieg der sonstigen Vermögensgegenstände (**1.879,1 TEUR** in 2017 im Vergleich zu **385,1 TEUR** in 2016).

Das Eigenkapital der gamigo beträgt zum 31.12.2017 **35.645,2 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 **-14.819,0 TEUR**.

Zum 31.12.2017 bestehen Verbindlichkeiten in Höhe von **38.668,1 TEUR** (2016: **31.451,0 TEUR**). Im Vorjahr beinhalten sie die in 2013 emittierte und Mitte 2017 gekündigte Unternehmensanleihe in Höhe von **12.105,0 TEUR**, im Geschäftsjahr dafür Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten in Höhe von **16.851,3 TEUR** (2016: **905,3 TEUR**). Des Weiteren werden Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen (2017: **10.700,7 TEUR**, 2016: **4.800,5 TEUR**), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2017: **1.402,1 TEUR**, 2016: **796,5 TEUR**) sowie sonstige Verbindlichkeiten in Höhe von **9.714,0 TEUR** (2016: **12.843,8 TEUR**) ausgewiesen.

Rückstellungen werden in Höhe von **668,7 TEUR** (2016: **838,3 TEUR**) ausgewiesen und beinhalten im Wesentlichen Personalrückstellungen und Rückstellungen für nachlaufende Kosten.

Finanzlage

Die Eigenkapitalquote sank im Berichtsjahr von 55,4% auf 47,5%, im Wesentlichen bedingt durch den höheren Bilanzverlust.

Die gamigo AG erwirtschaftete im Berichtsjahr 2017 ein leicht negatives operatives Ergebnis (EBITDA) in Höhe von **-378,2 TEUR**, das in 2016 bei **1.944,5 TEUR** lag. Die gamigo AG steuert über das working capital erfolgreich die Liquidität der gamigo-Gruppe.

Liquidität

Die gamigo AG verfügte am 31. Dezember 2017 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2016 über einen um **427,9 TEUR** niedrigeren Finanzmittelfonds von insgesamt **93,4 TEUR** (Vorjahr: **521,3 TEUR**).

Gesamtaussage zur Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Die gamigo AG hat auch im Geschäftsjahr 2017 wieder substantiell in die Transformation sowie den Ausbau der Geschäftstätigkeit der Gruppe investiert. Hiermit wurde auf Konzernebene die Basis für gesundes, zukünftiges Wachstum weiter gestärkt. Der Umsatz der gamigo AG verringerte sich im Vergleich zum Vorjahr um 16,4%, der Rohertrag des rein operativen Geschäfts (Umsatzerlöse abzgl. Aufwendungen für bezogene Leistungen) um 9,5% (von **7.274,3 TEUR** in 2016 auf **6.585,1 TEUR** in 2017).

III. Nachtragsbericht

Die gamigo AG hat am 1. März 2018 mit Wirkung zum 15. Januar 2018 sämtliche Anteile an der Mobile Business Engine GmbH, Hamburg veräußert, inklusive die von der Mobile Business Engine GmbH gehaltenen Anteile an der Trust Center Mobile Payment GmbH, Lüneburg.

Am 9. Mai 2018 hat die solidare real estate holding plc 100% der Anteile an der Samarion S.E., Düsseldorf, erworben, die wiederum 35,5% der Anteile und mehr als 50% der Stimmrechte der gamigo AG hält.

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 2017 geführt hätten.

IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht

A. Prognosebericht

Für das Geschäftsjahr 2018 erwartet die gamigo AG ein moderates Umsatzwachstum im niedrigen einstelligen Prozentbereich, sowie eine Verbesserung der Rentabilität und Profitabilität, insbesondere durch das Heben von Effizienzen und Synergien auf Grund der Vereinheitlichung und Verbesserung interner Systeme. Zusätzlich zum organischen Wachstum insbesondere mittels des Launchen von neuen Spielen, plant die gamigo AG, auch weiterhin die Konsolidierungschancen des Marktes zu nutzen und Unternehmen im Spiele-Publishing-Umfeld sowie im B2B Bereich zu akquirieren.

Diese Erwartungen beruhen auf der Annahme, dass sich die positive wirtschaftliche Entwicklung in den Kernmärkten auch 2018 fortsetzt, die Wettbewerbssituation keine maßgeblichen Änderungen aufweist und die gamigo AG weiterhin attraktive Zukäufe realisieren kann. Unter diesen Voraussetzungen ist die gamigo AG davon überzeugt, dass im Jahr 2018 der Umsatz und das EBITDA gesteigert werden können.

Da die Bereitschaft der Kunden, Geld für Luxusartikel wie zum Beispiel virtuelle Güter auszugeben, stark vom Konsumklimaindex abhängt und damit von der allgemeinen Konjunkturerwartung, stellen die Konjunktur schwächende Ereignisse, wenn auch zeitverzögert, ein mögliches Risiko dar. Die GfK geht für das Jahr 2018 von einem leichten Anstieg des Konsumklimaindex aus.

Die tatsächlichen Zahlen aus 2017 entwickelten sich schwächer als erwartet. Hintergrund waren unter anderem die hohen Investitionen in Fach- und Führungspersonal im Rahmen der Wachstumsstrategie sowie Rechts- und Beratungskosten. Der gamigo Konzern weist insgesamt eine positive Umsatz- und EBITDA-Entwicklung auf.

B. Prognosequalität

Die Umsatz- und EBITDA-Prognosen beruhen auf internen Planungen, worin die für die gamigo AG maßgeblichen Leistungsindikatoren berücksichtigt werden. In der Planung wird im Bereich Publishing

davon ausgegangen, dass sich die Neukundenzahlen positiv entwickeln und sich die Quoten für die Kennzahlen Erster Login sowie Kundenaktivität nicht verschlechtern und dass auch neue Spielelaunches wie z.B. Ironsight zum Umsatzwachstum beitragen. Von den internen Weiterentwicklungen der eigenen Lizenzen wie Last Chaos und Fiesta Online wird ebenfalls eine positive Entwicklung erwartet.

Quellen:

GfK; Konsumklimastudie, Dez. 2017, URL:
https://www.gfk.com/de/insights/press-release/konsumklima-hochstimmung-haelt-an/

C. Chancenbericht

gamigo partizipiert an einem insgesamt wachsenden Markt für Spiele. Die Verbesserung von Umsatz und Ertragskraft durch die erfolgreiche Umsetzung der Plattformstrategie und dem damit verbundenen organischen sowie anorganischen Wachstum sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung der aktuellen Titel über neue Sprachversionen in Kombination mit dem Ausbau der B2B-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. Insbesondere die Spiele, die intern weiterentwickelt werden stehen im Fokus; hier wird die Entwicklung weiter ausgebaut und professionalisiert, was sich positiv auf Spielequalität und Entwicklung auswirken wird. Auch das Launchen neuer Spiele ist wichtig. Nachdem sich die gamigo AG viele Jahre nicht intensiv mit neuen Launches beschäftigt hat, um zuerst kritische Masse bei Technik, Vermarktung und Portfolio aufzubauen, sollen ab 2018 auch vermehrt Spielelaunches lizenzierter Spiele stattfinden.

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 AG konzentriert sich in Zukunft vorrangig auf den europäischen sowie auf den nord- und südamerikanischen Markt.

Eine zusätzliche Chance sieht die gamigo AG 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 Wachstumsraten weitere Anbieter, die bislang ausschließlich in anderen, möglicherweise angrenzenden Märkten tätig sind 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, eine breitere Kundenbasis und/oder 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 sowie die Akquisechancen 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 vorauszusehen, 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 Softwareentwicklern, 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 stellt eine zusätzliche Herausforderung 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 Pro-

duktangebot 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 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 Nutzerprofilen 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. Insbesondere die gemäß § 99 DSGVO ab dem 25. Mai 2018 geltende Datenschutzgrundverordnung stellt für gamigo, wie auch für alle anderen Marktteilnehmer, eine Herausforderung und damit auch Risiko dar.

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 in Deutschland etwa die Verbände der Computerspielwirtschaft 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 Videospielen 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 Videospielen, erlassen durch den Beirat der USK und in Kraft seit Juni 2011. Die Obersten Landesjugendbehörden sind im Rahmen des § 14 Jugendschutzgesetz (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 regulatorische 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 verfügt. 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 Spieleprojekte 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 der 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, 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

Der Erfolg der gamigo AG hängt von dem Erfolg der durch die gamigo AG angebotenen Online-Computerspiele ab. 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 die 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 Providern 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 internen sowie externen 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 dem gamigo AG lizensierten 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. Ebenso werden immer mehr Spiele innerhalb der gamigo AG in Eigenregie weiterentwickelt. Das Finden und Motivieren von Entwicklern ist eine Herausforderung im übervollen Arbeitsmarkt. 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 Geschäftsbetriebes 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 eigenen sowie Cloud-Server und der damit verbundenen Hardware- und Software-Infrastruktur und Daten, insbesondere Datenbanken, ist für die Geschäftstätigkeit, ihre Reputation und ihre Attraktivität gegenüber Kunden von erheblicher Bedeutung. Fehler und Schwächen der bestehenden Hardware und Software sowie der 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, Systemabstürzen, Softwareproblemen, 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 komplett 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 wird. 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 Vorteile gegenüber anderen Spielern anzubieten. Außerdem versuchen Dritte, Spieler mit gefälschten Angeboten anzulocken. Die Verbreitung von Betrugssoftware und andere 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 nutzen und/oder keine virtuellen Güter mehr käuflich erwerben. Betrugssoftware wird zunehmend auch bei mobilen Endgeräten (z.B. Smartphones, Tablets) eingesetzt, so dass 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. Alle aus Sicht der gamigo AG erforderlichen Maßnahmen, sowie gesetzliche Vorgaben zur Sicherung der kundenbezogenen Daten, wurden umgesetzt. Insgesamt jedoch kann keine Gewähr dafür übernommen werden, dass die gamigo AG beim Schutz dieser kundenbezogenen Daten unangreifbar 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 vermarkteten 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 Spieleerlebnis 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 einen 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 jedoch 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 Individuen andere Geräte als PCs für den Internetzugang nutzen, könnte sich dies negativ auf die Zahl der Spieler und damit auf das Wachstum der gamigo AG auswirken. Dies könnte einen 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 LLC. 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 einen 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 ihren Führungskräften sowie von den 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 erforderli-

chen 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, Spielemanagement, Spielesourcing, Spieleentwicklung, B2B-Marketing sowie bei Finanzen, Legal und Human Resources angewiesen. Sollten solche Fachkräfte das Unternehmen verlassen, könnte sich dies nachteilig auf die allgemeine Geschäftstätigkeit der gamigo AG und damit auf deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken. Sollte 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 das 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 in den Geschäftsfeldern sowie bei der Anzahl der Mitarbeiter führt zu einem dauerhaften Bedarf, die Systeme und die Prozesse fortlaufend an den neuen Umfang anzupassen. Zusätzlich stellt die DSGVO die Gesellschaft vor neue Herausforderungen. Diese sind u.a.: umfangreichere Nachweis- und Dokumentationspflichten, zusätzliche Rechte der Betroffenen, z.B. die erweiterten Informationspflichten, das Recht auf Vergessen, Aufbau eines Meldeverfahrens, um Datenschutzverstöße innerhalb von 72 Stunden an die Aufsichtsbehörden zu melden, Verarbeitungstätigkeiten personenbezogener Daten müssen granular dokumentiert werden, sowohl auf Seiten des Auftraggebers als auch auf Seiten des Auftragnehmers, technisch organisatorische Maßnahmen sind auf Basis eines risikobasierten Vorgehens zu definieren und umzusetzen. 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 fehlenden 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 Risi-

ko, 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 nicht das Geld einspielen wie es geplant wurde. Zusätzlich besteht das Risiko, dass weniger Akquisekandidaten verfügbar sind bzw. mehr Wettbewerb beim Kaufen von Spielefirmen entsteht. In Zusammenhang mit Letzterem sind insbesondere zu nennen die Gaming Firmen im Gaming Cluster an der Nordiq Nasdaq, die auf Grund ihrer hohen Bewertungen immer mehr Fokus auf Akquise legen. 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. Im Falle von wesentlichen Planunterschreitungen und den damit verbundenen zu niedrigen Cashzuflüssen wäre die gamigo AG von der Zuführung von weiterem Kapital abhängig, um ihren finanziellen Verpflichtungen jederzeit nachkommen zu können.

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 vorgesehen 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.

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 berücksichtigt der Vorstand der gamigo AG in ihren Liquiditätsplanungen vor allem die Möglichkeiten einer Kapitalerhöhung oder der Aufnahme neuer Darlehen, um ggfs. auftretende kurzfristige Liquiditätsengpässe zu überbrücken und um weitere Übernahmen zu finanzieren.

Risiko Zahlungsausfall

Die branchenimmanente Zusammenarbeit von Games Publishern & 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 Umsatz- und 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 Rahmenbedin-

gungen. 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 wird derzeit einer 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 die bestehenden 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 an 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

Da Forderungen und Verbindlichkeiten auch in Fremdwährung bestehen, entstehen für die Gesellschaft Währungsrisiken. Das Risiko wird eher als gering angesehen, da Forderungen und Verbindlichkeiten zeitnah durch die Gesellschaft beglichen werden.

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 der gamigo AG ergeben.

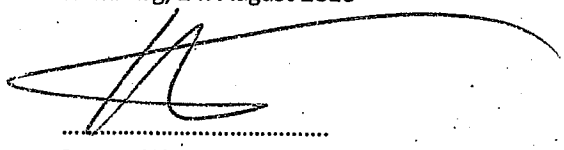
Die gamigo AG unterscheidet bei Rechtsstreitigkeiten in Aktiv- und Passivverfahren. Aktivverfahren sind alle Verfahren in denen die gamigo AG eine Forderung geltend macht. Hierbei handelt es sich um z.B. rückstellige Zahlungen aus vertraglichen Verhältnissen und sonstige Ansprüche wie z.B. Garantieansprüche.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

V. Schlusserklärung 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, 24. August 2018



.....

Remco Westermann
(Vorstand)

1.2 Bilanz zum 31. Dezember 2017

gamigo AG, Hamburg
Bilanz zum 31. Dezember 2017

AKTIVSEITE

	31.12.2017 EUR	Vorjahr EUR
A. ANLAGEVERMÖGEN		
I. Immaterielle Vermögensgegenstände		
1. selbst geschaffene gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte	1.763.436,00	0,00
2. entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	4.877.321,00	6.678.693,00
3. geleistete Anzahlungen	345.986,20	0,00
	6.986.743,20	6.678.693,00
II. Sachanlagen		
andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	648.978,00	843.295,94
III. Finanzanlagen		
1. Anteile an verbundenen Unternehmen	50.106.427,11	50.716.060,48
2. Ausleihungen an verbundene Unternehmen	4.478.265,12	3.585.635,23
3. Beteiligungen	93.666,17	99.916,17
4. Wertpapiere des Anlagevermögens	0,00	2.072.126,00
5. sonstige Ausleihungen	6.874,05	6.874,05
	54.685.232,45	56.480.611,93
	62.320.953,65	64.002.600,87
B. UMLAUFVERMÖGEN		
I. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände		
1. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	687.496,59	523.453,37
2. Forderungen gegen verbundene Unternehmen	2.638.287,77	816.215,21
3. sonstige Vermögensgegenstände	1.879.144,03	385.066,44
	5.204.928,39	1.724.735,02
II. Kassenbestand und Guthaben bei Kreditinstituten	93.440,70	521.292,34
	5.298.369,09	2.246.027,36
C. RECHNUNGSABGRENZUNGSPOSTEN	333.461,77	46.747,52
D. AKTIVE LATENTE STEUERN	7.029.152,02	6.110.238,94
	74.981.936,53	72.405.614,69

PASSIVSEITE

	31.12.2017 EUR	Vorjahr EUR
A. EIGENKAPITAL		
I. Gezeichnetes Kapital	2.310.716,00	2.310.716,00
II. Kapitalrücklage	48.153.406,24	48.153.406,24
III. Bilanzverlust	(14.818.970,07)	(10.347.826,38)
	35.645.152,17	40.116.295,86
B. RÜCKSTELLUNGEN		
sonstige Rückstellungen	668.732,72	838.330,96
C. VERBINDLICHKEITEN		
1. Anleihe	0,00	12.105.000,00
2. Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	16.851.250,58	905.258,41
3. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	1.402.107,21	796.500,62
4. Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	10.700.656,56	4.800.450,39
5. sonstige Verbindlichkeiten	9.714.037,29	12.843.778,45
- davon aus Steuern: EUR 779.160,77 (Vj.: EUR 685.044,29)		
- davon im Rahmen der sozialen Sicherheit: EUR 19.874,96 (Vj.: EUR 4.619,40)		
	38.668.051,64	31.450.987,87
	74.981.936,53	72.405.614,69

1.3 Gewinn- und Verlustrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

gamigo AG, Hamburg
Gewinn- und Verlustrechnung
für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

		2017 EUR	Vorjahr EUR
1.	Umsatzerlöse	7.239.491,98	8.658.722,16
2.	andere aktivierte Eigenleistungen	1.135.074,71	932.069,06
3.	sonstige betriebliche Erträge	251.991,78	469.765,18
	- davon aus Währungsumrechnung: EUR 20.933,47 (Vj.: EUR 4.304,43)		
4.	Materialaufwand		
	Aufwendungen für bezogene Leistungen	(654.348,34)	(1.384.417,44)
5.	Personalaufwand		
	a) Löhne und Gehälter	(3.626.401,75)	(2.521.248,87)
	b) soziale Abgaben und Aufwendungen für Altersversorgung	(593.251,52)	(431.422,42)
	- davon für Altersversorgung: EUR 421,45 (Vj.: EUR 0,00)		
		(4.219.653,27)	(2.952.671,29)
6.	Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens und Sachanlagen	(3.085.977,89)	(4.831.781,67)
7.	sonstige betriebliche Aufwendungen	(4.130.778,04)	(3.779.000,98)
	- davon aus Währungsumrechnung: EUR 4.970,70 (Vj.: EUR 12.889,10)		
8.	Erträge aus Gewinnabführungsverträgen	1.951.786,33	1.621.678,09
9.	Zuschreibungen auf Finanzanlagen	0,00	218.806,00
10.	sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	196.991,03	143.588,61
	- davon aus verbundenen Unternehmen: EUR 196.349,91 (Vj.: EUR 122.178,83)		
11.	Abschreibungen auf Finanzanlagen	(2.039.512,28)	(925.800,00)
12.	Zinsen und ähnliche Aufwendungen	(2.035.076,78)	(1.268.894,86)
	- davon an verbundene Unternehmen: EUR 307.373,56 (Vj.: EUR 32.329,43)		
13.	Steuern vom Einkommen und vom Ertrag	918.913,08	437.402,94
14.	**Ergebnis nach Steuern**	(4.471.097,69)	(2.660.534,20)
15.	sonstige Steuern	(46,00)	(411,00)
16.	**Jahresfehlbetrag**	(4.471.143,69)	(2.660.945,20)
17.	Verlustvortrag aus dem Vorjahr	(10.347.826,38)	(7.686.881,18)
18.	**Bilanzverlust**	(14.818.970,07)	(10.347.826,38)

1.4 Anhang für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

Anhang für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2017

1. Allgemeine Angaben zum Jahresabschluss

Der Jahresabschluss der gamigo AG („Gesellschaft") für das am 31. Dezember 2017 abgeschlossene Geschäftsjahr wurde nach den Vorschriften des Handelsgesetzbuches 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.

Der Jahresabschluss der Gesellschaft wurde unter der Annahme der Unternehmensfortführung (§ 252 Abs. 1 Nr. 2 HGB) aufgestellt, da davon ausgegangen wird, dass die geplanten Liquiditätsrückflüsse aus immateriellen Vermögensgegenständen und Beteiligungsgesellschaften in dem geplanten Maße realisiert werden können. Es besteht allerdings das Risiko, dass durch außerplanmäßige Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände und Beteiligungen eine bilanzielle Überschuldung eintreten könnte. Im Falle von wesentlichen Planunterschreitungen und den damit verbundenen zu niedrigen Cashzuflüssen wäre die gamigo AG von der Zuführung von weiterem Kapital abhängig, um ihren finanziellen Verpflichtungen jederzeit nachkommen zu können.

Angaben zur Gesellschaft laut Handelsregister:

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

2. Bilanzierungs- und Bewertungsgrundsätze

Erworbene und selbst erstellte **immaterielle Vermögensgegenstände** sowie **geleistete Anzahlungen** 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. Ist der Erfüllungsbetrag einer Verbindlichkeit höher als der Ausgabebetrag, so wird der Unterschiedsbetrag (Disagio) in den aktiven Rechnungsabgrenzungsposten aufgenommen und durch planmäßige jährliche Abschreibungen getilgt.

Bestehen zwischen den Wertansätzen der Handels- und Steuerbilanz Differenzen, werden aktive und passive **latenten Steuern** angesetzt. Steuerliche Verlustvorträge werden bei der Berechnung aktiver latenter Steuern in Höhe der innerhalb der nächsten fünf Jahre zu erwartenden Verlustverrechnung berücksichtigt. Die Beträge der sich ergebenden Steuerbe- und -entlastung werden mit den unternehmensindividuellen Steuersätzen zum Zeitpunkt des Abbaus der Differenzen bewertet und nicht abgezinst. Passive latente Steuern werden mit einem aktiven latenten Steuerüberhang saldiert.

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 sonstigen Vermögensgegenständen 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 im Anlagespiegel dargestellt.

Entwicklungskosten sind im Geschäftsjahr in Höhe von TEUR 1.135 angefallen, die in Höhe von TEUR 678 als selbst erstellte immaterielle Vermögensgegenstände aktiviert wurden. **Forschungskosten** sind keine angefallen.

Mitzugehörigkeitsvermerke bei Forderungen gegen verbundene Unternehmen: Die Forderungen gegen verbundene Unternehmen in Höhe von TEUR 2.638 betreffen mit TEUR 897 Forderungen aus Lieferungen und Leistungen.

Sämtliche Forderungen haben, wie im Vorjahr, eine Restlaufzeit von bis zu einem Jahr.

Aktive latente Steuerabgrenzungen in Höhe von TEUR 7.598 entfallen auf die künftigen Steuervorteile aus steuerlichen Verlustvorträgen zum Bilanzstichtag. Die steuerlichen Verlustvorträge betragen für die Körperschaftsteuer TEUR 23.874 und für die Gewerbesteuer TEUR 23.874, davon sind jeweils TEUR 23.542 nutzbar. Der anzuwendende Steuersatz beträgt für den Standort der Gesellschaft 32,275%. 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. **Passive latente Steuern** wurden in Höhe von TEUR 569 auf selbst erstellte immaterielle Vermögensgegenstände gebildet und mit den aktiven latenten Steuern saldiert. Zum Bilanzstichtag ergibt sich damit ein Überhang an aktiven latenten Steuern in Höhe von TEUR 7.029.

Das **Grundkapital** der Gesellschaft setzt sich zum Bilanzstichtag aus EUR 2.310.716 (Vorjahr: EUR 2.310.716) auf den Namen der Gesellschaft lautende Stückaktien mit einem rechnerischen Wert in Höhe von jeweils EUR 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 8. 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 7. 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:

Angaben in TEUR	**2017**	**2016**
Ausstehende Eingangsrechnungen	474	642
Personalkosten	123	122
Jahresabschluss- und Prüfungskosten	56	57
Sozialabgaben	16	17
Summe der sonstigen Rückstellungen	**669**	**838**

Die Gesellschaft hat ihre im Jahr 2013 ausgegebene **Anleihe** 2017/2018 vertragsmäßig vorzeitig gekündigt und zurückgezahlt. Die Rückzahlung erfolgte am 3. Juli 2017 gemäß Anleihebedingungen zu 101,5% des Nennbetrags.

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 Mio. Euro geschlossen, sowie die UniCredit Bank AG als neue Haus- und Hauptbank gewählt. In 2017 wurden zwei Darlehen von jeweils 6 Mio. EUR in Anspruch genommen, die der vorzeitigen Rückzahlung der Anlage dienten. Ein Darlehen ist endfällig im Juni 2020 zurückzuzahlen, das andere Darlehen in drei jährlichen Tranchen zu 2 Mio. EUR beginnend in 2018. Beide Darlehen sind mit 6% p.a. verzinst. Neben den Darlehen wird eine Kontokorrentlinie in Höhe von 3 Mio. EUR gewährt, die bei Inanspruchnahme zu 8% p.a. verzinst wird. Zur Sicherung dieser Darlehen sowie der Kontokorrentlinie ist eine Globalzession für die Forderungen der gamigo AG sowie der Aeria Games GmbH, nebst einer Abtretung der bestehenden Kontoguthaben der gamigo-Gruppe bei Fremdbanken, vereinbart worden. Eine weitere Kreditlinie in Höhe von 2 Mio. EUR ist ebenfalls bei Inanspruchnahme mit 8% p.a. zu verzinsen und wird durch Verpfändung von Rechten an Spielen der Aeria Games GmbH gesichert.

Ein Disagio wurde zum Auszahlungszeitpunkt in Höhe von TEUR 320 in den aktiven Rechnungsabgrenzungsposten aufgenommen. Zum Bilanzstichtag wird das Disagio in Höhe von TEUR 267 ausgewiesen.

Die **Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen** bestehen in Höhe von TEUR 832 (Vorjahr: TEUR 800) gegenüber der Hauptaktionärin und gegenüber Tochtergesellschaften in Höhe von TEUR 9.869 (Vorjahr: TEUR 4.000) und resultieren aus Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen in Höhe von TEUR 109 (Vorjahr: TEUR 0) und Darlehensverbindlichkeiten incl. Zinsabgrenzungen (TEUR 9.760, Vorjahr:

TEUR 4.000). Bei dem Darlehen gegenüber der Hauptaktionärin handelt es sich um einen Rangrücktritt in voller Höhe.

Zum Bilanzstichtag weisen die Verbindlichkeiten folgende Restlaufzeiten auf:

Angaben in TEUR	**bis zu einem Jahr**	**1 bis 5 Jahre**	**mehr als 5 Jahre**	**Gesamt**
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	6.851	10.000	0	16.851
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	1.402	0	0	1.402
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	145	10.556	0	10.701
sonstige Verbindlichkeiten	5.429	711	3.574	9.714
Summe	**13.827**	**21.267**	**3.574**	**38.668**

Am 31.12.2016 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	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
Summe	**14.136**	**13.875**	**3.440**	**31.451**

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

	TEUR
aus der Aktivierung selbst erstellter immaterieller Vermögensgegenstände	1.194
aus der Aktivierung latenter Steuern	7.598
	8.792

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

Angaben in TEUR	**2017**	**2016**
Inland	5.738	6.614
Ausland	1.501	2.045
Summe	**7.239**	**8.659**

Die **sonstigen betrieblichen Erträgen** enthalten periodenfremde Erträge in Höhe von TEUR 110 (Vorjahr: TEUR 417) und entfallen mit TEUR 49 (Vorjahr: TEUR 37) auf die Auflösung von Rückstellungen.

Abschreibungen in Höhe von TEUR 3.086 resultieren in Höhe von TEUR 797 (Vorjahr: TEUR 1.630) aus außerplanmäßigen Abschreibungen auf das alte Spieleportal des Anlagevermögens.

Erträge aufgrund eines Gewinnabführungsvertrages in Höhe von TEUR 1.952 (Vorjahr: TEUR 1.622) betreffen den Ergebnisanteil der gamigo Publishing GmbH, Hamburg, (vormals: GameSpree GmbH) für das Geschäftsjahr 2017, welcher durch den Beherrschungs- und Ergebnisabführungsvertrag vom 19. Juni 2013 von der gamigo AG zu übernehmen ist.

Abschreibungen auf Finanzanlagen in Höhe von TEUR 2.040 resultieren in Höhe von TEUR 1.948 auf Darlehen an verbundene Unternehmen.

4. Sonstige Angaben

Die **sonstigen finanziellen Verpflichtungen** belaufen sich zum Bilanzstichtag auf insgesamt TEUR 2.564 (Vorjahr: TEUR 2.853) und betreffen Miet- und TV-Marketing Verpflichtungen.

Die ausgegebenen langfristigen Darlehen in Höhe von TEUR 4.478 (Vorjahr: TEUR 2.957) an verbundenen Unternehmen sind mit Rangrücktritten der gamigo AG versehen.

Die Gesamtbezüge für die Mitglieder des Geschäftsorgans betrugen im Geschäftsjahr TEUR 202.

Die Mitglieder des Aufsichtsrat erhielten TEUR 30.

Die gamigo AG beschäftigte im Jahresdurchschnitt 88 **Mitarbeiter** verteilt auf:

Vollzeitmitarbeiter	68
Teilzeitmitarbeiter	8
Übrige	12

Organe der Gesellschaft

Vorstandsvorsitzender: Remco Westermann (Chief Executive Officer)

Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr 2017 wie folgt zusammen:

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Christoph Vilanek, Manager, Hamburg (bis 21.02.2018)
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Alexander von Voß, Chief Legal Officer, München
- Oliver Strutynski, Chief Financial Officer, Berlin
- Martin Otten, Managing Partner, Köln (ab 22.02.2018)

Die gamigo AG hält Anteile an folgenden Unternehmen:

Nr.	Gesellschaft	Kapital-anteil in %	JÜ in TEUR	EK in TEUR
1	gamigo Advertising GmbH, Hamburg	100%	-2.055	-3.186
2	diese hält wiederum Anteile an highdigit GmbH, Hamburg*	100%	-189	12
3	diese hält wiederum Anteile an Just Digital GmbH, Hamburg**	100%	k.A.	k.A.
4	gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA	100%	169	550
5	gamigo Publishing GmbH, Hamburg (vormals: GameSpree GmbH, Berlin)	100%	0	980
6	gamigo Portals GmbH (vormals: INTENIUM GmbH), Hamburg	100%	180	-709
7	Mobile Business Engine GmbH, Hamburg	100%	-158	-142
8	diese hält wiederum Anteile an Trust Center Mobile Payment GmbH, Lüneburg	50%	1	65
9	cloudgame4u Ltd., Maidenhead, England*	100%	0	0
10	ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg	100%	-409	16.711
11	diese hält wiederum Anteile an adspree media GmbH, Berlin	100%	0	30
12	diese hält wiederum Anteile an Aeria Games GmbH, Berlin	100%	973	23.526
13	diese hält wiederum Anteile an Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware, USA**	100%	k.A.	k.A.
14	Mediakraft Networks GmbH, Köln	100%	-2.125	-14.513
15	diese hält wiederum Anteile an Mediakraft GmbH, Köln	100%	-55	-2.443
16	diese hält wiederum Anteile an Mediakraft PL Sp.z.o.o., Warschau, Polen	95%	-169	-485
17	diese hält wiederum Anteile an Mediakraft Turkey Yayin Hizmetleri A.S., Istanbul, Türkei	80%	190	-329
18	diese hält wiederum Anteile an MK Productions GmbH, Köln	100%	-83	-4.408
19	diese hält wiederum Anteile an Produktkraft Vermarktung GmbH, Köln	100%	-534	-1.283

JÜ = Jahresüberschuss 2017 / EK = Eigenkapital zum 31.12.2017

* Jahresabschluss 2016

** es liegen noch keine Finanzinformationen vor

Ergebnisverwendung

Der Vorstand und der Aufsichtsrat schlagen vor, den Jahresfehlbetrag in Höhe von EUR 4.471.143,69 auf neue Rechnung vorzutragen.

Ereignisse nach dem Abschlussstichtag

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

Die gamigo AG hat am 1. März 2018 mit Wirkung zum 15. Januar 2018 sämtliche Anteile an der Mobile Business Engine GmbH, Hamburg, veräußert, inklusive die von der Mobile Business Engine GmbH gehaltenen Anteile an der Trust Center Mobile Payment GmbH, Lüneburg.

Am 9. Mai 2018 hat die solidare real estate holding plc 100% der Anteile an der Samarion S.E., Düsseldorf, erworben, die wiederum 35,5% der Anteile und mehr als 50% der Stimmrechte der gamigo AG hält.

Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft geführt hätten.

Hamburg, den 24. August 2018

Remco Westermann
(Vorstand)

gamigo AG, Hamburg

Entwicklung des Anlagevermögens für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

	Anschaffungs- und Herstellungskosten			
	Stand am 1.1.2017 EUR	Zugänge EUR	Abgänge EUR	Stand am 31.12.2017 EUR
I. Immaterielle Vermögensgegenstände				
1. selbst geschaffene gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte	0,00	2.047.305,43	0,00	2.047.305,43
2. entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	25.227.512,48	788.915,67	0,00	26.016.428,15
3. geleistete Anzahlungen	3.195.481,58	345.986,20	0,00	3.541.467,78
	28.422.994,06	3.182.207,30	0,00	31.605.201,36
II. Sachanlagen				
andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	4.914.247,23	17.502,85	0,00	4.931.750,08
III. Finanzanlagen				
1. Anteile an verbundenen Unternehmen	50.772.060,48	28.162,67	0,00	50.800.223,15
2. Ausleihungen an verbundene Unternehmen	4.455.435,23	3.792.645,77	1.589.425,64	6.658.655,36
3. Beteiligungen	99.916,17	0,00	6.250,00	93.666,17
4. Wertpapiere des Anlagevermögens	2.199.806,00	0,00	2.199.806,00	0,00
5. sonstige Ausleihungen	6.874,05	0,00	0,00	6.874,05
	57.534.091,93	3.820.808,44	3.795.481,64	57.559.418,73
	90.871.333,22	7.020.518,59	3.795.481,64	94.096.370,17

Abschreibungen				Buchwerte	
Stand am 1.1.2017 EUR	Zugänge EUR	Abgänge EUR	Stand am 31.12.2017 EUR	Stand am 31.12.2017 EUR	Stand am 31.12.2016 EUR
0,00	283.869,43	0,00	283.869,43	1.763.436,00	0,00
18.548.819,48	2.590.287,67	0,00	21.139.107,15	4.877.321,00	6.678.693,00
3.195.481,58	0,00	0,00	3.195.481,58	345.986,20	0,00
21.744.301,06	2.874.157,10	0,00	24.618.458,16	6.986.743,20	6.678.693,00
4.070.951,29	211.820,79	0,00	4.282.772,08	648.978,00	843.295,94
56.000,00	637.796,04	0,00	693.796,04	50.106.427,11	50.716.060,48
869.800,00	1.310.590,24	0,00	2.180.390,24	4.478.265,12	3.585.635,23
0,00	0,00	0,00	0,00	93.666,17	99.916,17
127.680,00	91.126,00	218.806,00	0,00	0,00	2.072.126,00
0,00	0,00	0,00	0,00	6.874,05	6.874,05
1.053.480,00	2.039.512,28	218.806,00	2.874.186,28	54.685.232,45	56.480.611,93
26.868.732,35	5.125.490,17	218.806,00	31.775.416,52	62.320.953,65	64.002.600,87

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 2017 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.

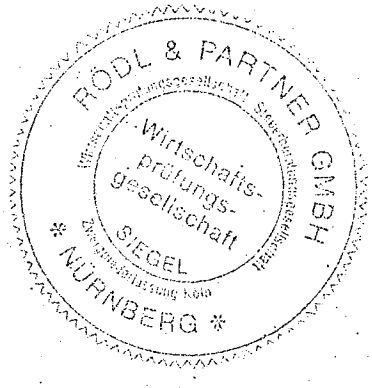
Wir haben unsere Jahresabschlussprüfung nach § 317 HGB unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung vorgenommen. Danach ist die Prüfung so zu planen und durchzuführen, dass Unrichtigkeiten und Verstöße, die sich auf 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 Anhang der Gesellschaft unter Abschnitt "1. Allgemeine Angaben zum Jahresabschluss" hin. Dort wird aufgeführt, dass bei nicht ausreichenden positiven Cashflows aus dem operativen Geschäft das Risiko von außerplanmäßigen Abschreibungen besteht, die das Eigenkapital aufzehren könnten. Im Falle von wesentlichen Planunterschreitungen und den damit verbundenen zu niedrigen Cashflows wäre der Bestand der Gesellschaft von der Zuführung von weiterem Kapital abhängig, um ihren finanziellen Verpflichtungen nachkommen zu können.

Köln, den 24. August 2018



Rödl & Partner GmbH
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Groll
Wirtschaftsprüfer

Stramitzer
Wirtschaftsprüfer

2 Allgemeine Auftragsbedingungen

Allgemeine Auftragsbedingungen
für
Wirtschaftsprüfer und Wirtschaftsprüfungsgesellschaften
vom 1. Januar 2017

DokID:

1. Geltungsbereich

(1) Die Auftragsbedingungen gelten für Verträge zwischen Wirtschaftsprüfern oder Wirtschaftsprüfungsgesellschaften (im Nachstehenden zusammenfassend „Wirtschaftsprüfer" genannt) und ihren Auftraggebern über Prüfungen, Steuerberatung, Beratungen in wirtschaftlichen Angelegenheiten und sonstige Aufträge, soweit nicht etwas anderes ausdrücklich schriftlich vereinbart oder gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

(2) Dritte können nur dann Ansprüche aus dem Vertrag zwischen Wirtschaftsprüfer und Auftraggeber herleiten, wenn dies ausdrücklich vereinbart ist oder sich aus zwingenden gesetzlichen Regelungen ergibt. Im Hinblick auf solche Ansprüche gelten diese Auftragsbedingungen auch diesen Dritten gegenüber.

2. Umfang und Ausführung des Auftrags

(1) Gegenstand des Auftrags ist die vereinbarte Leistung, nicht ein bestimmter wirtschaftlicher Erfolg. Der Auftrag wird nach den Grundsätzen ordnungsmäßiger Berufsausübung ausgeführt. Der Wirtschaftsprüfer übernimmt im Zusammenhang mit seinen Leistungen keine Aufgaben der Geschäftsführung. Der Wirtschaftsprüfer ist für die Nutzung oder Umsetzung der Ergebnisse seiner Leistungen nicht verantwortlich. Der Wirtschaftsprüfer ist berechtigt, sich zur Durchführung des Auftrags sachverständiger Personen zu bedienen.

(2) Die Berücksichtigung ausländischen Rechts bedarf – außer bei betriebswirtschaftlichen Prüfungen – der ausdrücklichen schriftlichen Vereinbarung.

(3) Ändert sich die Sach- oder Rechtslage nach Abgabe der abschließenden beruflichen Äußerung, so ist der Wirtschaftsprüfer nicht verpflichtet, den Auftraggeber auf Änderungen oder sich daraus ergebende Folgerungen hinzuweisen.

3. Mitwirkungspflichten des Auftraggebers

(1) Der Auftraggeber hat dafür zu sorgen, dass dem Wirtschaftsprüfer alle für die Ausführung des Auftrags notwendigen Unterlagen und weiteren Informationen rechtzeitig übermittelt werden und ihm von allen Vorgängen und Umständen Kenntnis gegeben wird, die für die Ausführung des Auftrags von Bedeutung sein können. Dies gilt auch für die Unterlagen und weiteren Informationen, Vorgänge und Umstände, die erst während der Tätigkeit des Wirtschaftsprüfers bekannt werden. Der Auftraggeber wird dem Wirtschaftsprüfer geeignete Auskunftspersonen benennen.

(2) Auf Verlangen des Wirtschaftsprüfers hat der Auftraggeber die Vollständigkeit der vorgelegten Unterlagen und der weiteren Informationen sowie der gegebenen Auskünfte und Erklärungen in einer vom Wirtschaftsprüfer formulierten schriftlichen Erklärung zu bestätigen.

4. Sicherung der Unabhängigkeit

(1) Der Auftraggeber hat alles zu unterlassen, was die Unabhängigkeit der Mitarbeiter des Wirtschaftsprüfers gefährdet. Dies gilt für die Dauer des Auftragsverhältnisses insbesondere für Angebote auf Anstellung oder Übernahme von Organfunktionen und für Angebote, Aufträge auf eigene Rechnung zu übernehmen.

(2) Sollte die Durchführung des Auftrags die Unabhängigkeit des Wirtschaftsprüfers, die der mit ihm verbundenen Unternehmen, seiner Netzwerkunternehmen oder solcher mit ihm assoziierten Unternehmen, auf die die Unabhängigkeitsvorschriften in gleicher Weise Anwendung finden wie auf den Wirtschaftsprüfer, in anderen Auftragsverhältnissen beeinträchtigen, ist der Wirtschaftsprüfer zur außerordentlichen Kündigung des Auftrags berechtigt.

5. Berichterstattung und mündliche Auskünfte

Soweit der Wirtschaftsprüfer Ergebnisse im Rahmen der Bearbeitung des Auftrags schriftlich darzustellen hat, ist alleine diese schriftliche Darstellung maßgebend. Entwürfe schriftlicher Darstellungen sind unverbindlich. Sofern nicht anders vereinbart, sind mündliche Erklärungen und Auskünfte des Wirtschaftsprüfers nur dann verbindlich, wenn sie schriftlich bestätigt werden. Erklärungen und Auskünfte des Wirtschaftsprüfers außerhalb des erteilten Auftrags sind stets unverbindlich.

6. Weitergabe einer beruflichen Äußerung des Wirtschaftsprüfers

(1) Die Weitergabe beruflicher Äußerungen des Wirtschaftsprüfers (Arbeitsergebnisse oder Auszüge von Arbeitsergebnissen – sei es im Entwurf oder in der Endfassung) oder die Information über das Tätigwerden des Wirtschaftsprüfers für den Auftraggeber an einen Dritten bedarf der schriftlichen Zustimmung des Wirtschaftsprüfers, es sei denn, der Auftraggeber ist zur Weitergabe oder Information aufgrund eines Gesetzes oder einer behördlichen Anordnung verpflichtet.

(2) Die Verwendung beruflicher Äußerungen des Wirtschaftsprüfers und die Information über das Tätigwerden des Wirtschaftsprüfers für den Auftraggeber zu Werbezwecken durch den Auftraggeber sind unzulässig.

7. Mängelbeseitigung

(1) Bei etwaigen Mängeln hat der Auftraggeber Anspruch auf Nacherfüllung durch den Wirtschaftsprüfer. Nur bei Fehlschlagen, Unterlassen bzw. unberechtigter Verweigerung, Unzumutbarkeit oder Unmöglichkeit der Nacherfüllung kann er die Vergütung mindern oder vom Vertrag zurücktreten; ist der Auftrag nicht von einem Verbraucher erteilt worden, so kann der Auftraggeber wegen eines Mangels nur dann vom Vertrag zurücktreten, wenn die erbrachte Leistung wegen Fehlschlagens, Unterlassung, Unzumutbarkeit oder Unmöglichkeit der Nacherfüllung für ihn ohne Interesse ist. Soweit darüber hinaus Schadensersatzansprüche bestehen, gilt Nr. 9.

(2) Der Anspruch auf Beseitigung von Mängeln muss vom Auftraggeber unverzüglich in Textform geltend gemacht werden. Ansprüche nach Abs. 1, die nicht auf einer vorsätzlichen Handlung beruhen, verjähren nach Ablauf eines Jahres ab dem gesetzlichen Verjährungsbeginn.

(3) Offenbare Unrichtigkeiten, wie z.B. Schreibfehler, Rechenfehler und formelle Mängel, die in einer beruflichen Äußerung (Bericht, Gutachten und dgl.) des Wirtschaftsprüfers enthalten sind, können jederzeit vom Wirtschaftsprüfer auch Dritten gegenüber berichtigt werden. Unrichtigkeiten, die geeignet sind, in der beruflichen Äußerung des Wirtschaftsprüfers enthaltene Ergebnisse infrage zu stellen, berechtigen diesen, die Äußerung auch Dritten gegenüber zurückzunehmen. In den vorgenannten Fällen ist der Auftraggeber vom Wirtschaftsprüfer tunlichst vorher zu hören.

8. Schweigepflicht gegenüber Dritten, Datenschutz

(1) Der Wirtschaftsprüfer ist nach Maßgabe der Gesetze (§ 323 Abs. 1 HGB, § 43 WPO, § 203 StGB) verpflichtet, über Tatsachen und Umstände, die ihm bei seiner Berufstätigkeit anvertraut oder bekannt werden, Stillschweigen zu bewahren, es sei denn, dass der Auftraggeber ihn von dieser Schweigepflicht entbindet.

(2) Der Wirtschaftsprüfer wird bei der Verarbeitung von personenbezogenen Daten die nationalen und europarechtlichen Regelungen zum Datenschutz beachten.

9. Haftung

(1) Für gesetzlich vorgeschriebene Leistungen des Wirtschaftsprüfers, insbesondere Prüfungen, gelten die jeweils anzuwendenden gesetzlichen Haftungsbeschränkungen, insbesondere die Haftungsbeschränkung des § 323 Abs. 2 HGB.

(2) Sofern weder eine gesetzliche Haftungsbeschränkung Anwendung findet noch eine einzelvertragliche Haftungsbeschränkung besteht, ist die Haftung des Wirtschaftsprüfers für Schadensersatzansprüche jeder Art, mit Ausnahme von Schäden aus der Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit, sowie von Schäden, die eine Ersatzpflicht des Herstellers nach § 1 ProdHaftG begründen, bei einem fahrlässig verursachten einzelnen Schadensfall gemäß § 54a Abs. 1 Nr. 2 WPO auf 4 Mio. € beschränkt.

(3) Einreden und Einwendungen aus dem Vertragsverhältnis mit dem Auftraggeber stehen dem Wirtschaftsprüfer auch gegenüber Dritten zu.

(4) Leiten mehrere Anspruchsteller aus dem mit dem Wirtschaftsprüfer bestehenden Vertragsverhältnis Ansprüche aus einer fahrlässigen Pflichtverletzung des Wirtschaftsprüfers her, gilt der in Abs. 2 genannte Höchstbetrag für die betreffenden Ansprüche aller Anspruchsteller insgesamt.

Alle Rechte vorbehalten. Ohne Genehmigung des Verlages ist es nicht gestattet, die Vordrucke ganz oder teilweise nachzudrucken bzw. auf fotomechanischem oder elektronischem Wege zu vervielfältigen und/oder zu verbreiten.
© IDW Verlag GmbH · Tersteegenstraße 14 · 40474 Düsseldorf

50261
09/2016

Lizensiert für/Licensed to: Rödl & Partner | 5480268

DokID:

(5) Ein einzelner Schadensfall im Sinne von Abs. 2 ist auch bezüglich eines aus mehreren Pflichtverletzungen stammenden einheitlichen Schadens gegeben. Der einzelne Schadensfall umfasst sämtliche Folgen einer Pflichtverletzung ohne Rücksicht darauf, ob Schäden in einem oder in mehreren aufeinanderfolgenden Jahren entstanden sind. Dabei gilt mehrfaches auf gleicher oder gleichartiger Fehlerquelle beruhendes Tun oder Unterlassen als einheitliche Pflichtverletzung, wenn die betreffenden Angelegenheiten miteinander in rechtlichem oder wirtschaftlichem Zusammenhang stehen. In diesem Fall kann der Wirtschaftsprüfer nur bis zur Höhe von 5 Mio. € in Anspruch genommen werden. Die Begrenzung auf das Fünffache der Mindestversicherungssumme gilt nicht bei gesetzlich vorgeschriebenen Pflichtprüfungen.

(6) Ein Schadensersatzanspruch erlischt, wenn nicht innerhalb von sechs Monaten nach der schriftlichen Ablehnung der Ersatzleistung Klage erhoben wird und der Auftraggeber auf diese Folge hingewiesen wurde. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche, die auf vorsätzliches Verhalten zurückzuführen sind, sowie bei einer schuldhaften Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit sowie bei Schäden, die eine Ersatzpflicht des Herstellers nach § 1 ProdHaftG begründen. Das Recht, die Einrede der Verjährung geltend zu machen, bleibt unberührt.

10. Ergänzende Bestimmungen für Prüfungsaufträge

(1) Ändert der Auftraggeber nachträglich den durch den Wirtschaftsprüfer geprüften und mit einem Bestätigungsvermerk versehenen Abschluss oder Lagebericht, darf er diesen Bestätigungsvermerk nicht weiterverwenden.

Hat der Wirtschaftsprüfer einen Bestätigungsvermerk nicht erteilt, so ist ein Hinweis auf die durch den Wirtschaftsprüfer durchgeführte Prüfung im Lagebericht oder an anderer für die Öffentlichkeit bestimmter Stelle nur mit schriftlicher Einwilligung des Wirtschaftsprüfers und mit dem von ihm genehmigten Wortlaut zulässig.

(2) Widerruft der Wirtschaftsprüfer den Bestätigungsvermerk, so darf der Bestätigungsvermerk nicht weiterverwendet werden. Hat der Auftraggeber den Bestätigungsvermerk bereits verwendet, so hat er auf Verlangen des Wirtschaftsprüfers den Widerruf bekanntzugeben.

(3) Der Auftraggeber hat Anspruch auf fünf Berichtsausfertigungen. Weitere Ausfertigungen werden besonders in Rechnung gestellt.

11. Ergänzende Bestimmungen für Hilfeleistung in Steuersachen

(1) Der Wirtschaftsprüfer ist berechtigt, sowohl bei der Beratung in steuerlichen Einzelfragen als auch im Falle der Dauerberatung die vom Auftraggeber genannten Tatsachen, insbesondere Zahlenangaben, als richtig und vollständig zugrunde zu legen; dies gilt auch für Buchführungsaufträge. Er hat jedoch den Auftraggeber auf von ihm festgestellte Unrichtigkeiten hinzuweisen.

(2) Der Steuerberatungsauftrag umfasst nicht die zur Wahrung von Fristen erforderlichen Handlungen, es sei denn, dass der Wirtschaftsprüfer hierzu ausdrücklich den Auftrag übernommen hat. In diesem Fall hat der Auftraggeber dem Wirtschaftsprüfer alle für die Wahrung von Fristen wesentlichen Unterlagen, insbesondere Steuerbescheide, so rechtzeitig vorzulegen, dass dem Wirtschaftsprüfer eine angemessene Bearbeitungszeit zur Verfügung steht.

(3) Mangels einer anderweitigen schriftlichen Vereinbarung umfasst die laufende Steuerberatung folgende, in die Vertragsdauer fallenden Tätigkeiten:

a) Ausarbeitung der Jahressteuererklärungen für die Einkommensteuer, Körperschaftsteuer und Gewerbesteuer sowie der Vermögensteuererklärungen, und zwar auf Grund der vom Auftraggeber vorzulegenden Jahresabschlüsse und sonstiger für die Besteuerung erforderlicher Aufstellungen und Nachweise

b) Nachprüfung von Steuerbescheiden zu den unter a) genannten Steuern

c) Verhandlungen mit den Finanzbehörden im Zusammenhang mit den unter a) und b) genannten Erklärungen und Bescheiden

d) Mitwirkung bei Betriebsprüfungen und Auswertung der Ergebnisse von Betriebsprüfungen hinsichtlich der unter a) genannten Steuern

e) Mitwirkung in Einspruchs- und Beschwerdeverfahren hinsichtlich der unter a) genannten Steuern.

Der Wirtschaftsprüfer berücksichtigt bei den vorgenannten Aufgaben die wesentliche veröffentlichte Rechtsprechung und Verwaltungsauffassung.

(4) Erhält der Wirtschaftsprüfer für die laufende Steuerberatung ein Pauschalhonorar, so sind mangels anderweitiger schriftlicher Vereinbarungen die unter Abs. 3 Buchst. d) und e) genannten Tätigkeiten gesondert zu honorieren.

(5) Sofern der Wirtschaftsprüfer auch Steuerberater ist und die Steuerberatervergütungsverordnung für die Bemessung der Vergütung anzuwenden ist, kann eine höhere oder niedrigere als die gesetzliche Vergütung in Textform vereinbart werden.

(6) Die Bearbeitung besonderer Einzelfragen der Einkommensteuer, Körperschaftsteuer, Gewerbesteuer, Einheitsbewertung und Vermögensteuer sowie aller Fragen der Umsatzsteuer, Lohnsteuer, sonstigen Steuern und Abgaben erfolgt auf Grund eines besonderen Auftrags. Dies gilt auch für

a) die Bearbeitung einmalig anfallender Steuerangelegenheiten, z.B. auf dem Gebiet der Erbschaftsteuer, Kapitalverkehrsteuer, Grunderwerbsteuer,

b) die Mitwirkung und Vertretung in Verfahren vor den Gerichten der Finanz- und der Verwaltungsgerichtsbarkeit sowie in Steuerstrafsachen,

c) die beratende und gutachtliche Tätigkeit im Zusammenhang mit Umwandlungen, Kapitalerhöhung und -herabsetzung, Sanierung, Eintritt und Ausscheiden eines Gesellschafters, Betriebsveräußerung, Liquidation und dergleichen und

d) die Unterstützung bei der Erfüllung von Anzeige- und Dokumentationspflichten.

(7) Soweit auch die Ausarbeitung der Umsatzsteuerjahreserklärung als zusätzliche Tätigkeit übernommen wird, gehört dazu nicht die Überprüfung etwaiger besonderer buchmäßiger Voraussetzungen sowie die Frage, ob alle in Betracht kommenden umsatzsteuerrechtlichen Vergünstigungen wahrgenommen worden sind. Eine Gewähr für die vollständige Erfassung der Unterlagen zur Geltendmachung des Vorsteuerabzugs wird nicht übernommen.

12. Elektronische Kommunikation

Die Kommunikation zwischen dem Wirtschaftsprüfer und dem Auftraggeber kann auch per E-Mail erfolgen. Soweit der Auftraggeber eine Kommunikation per E-Mail nicht wünscht oder besondere Sicherheitsanforderungen stellt, wie etwa die Verschlüsselung von E-Mails, wird der Auftraggeber den Wirtschaftsprüfer entsprechend in Textform informieren.

13. Vergütung

(1) Der Wirtschaftsprüfer hat neben seiner Gebühren- oder Honorarforderung Anspruch auf Erstattung seiner Auslagen; die Umsatzsteuer wird zusätzlich berechnet. Er kann angemessene Vorschüsse auf Vergütung und Auslagenersatz verlangen und die Auslieferung seiner Leistung von der vollen Befriedigung seiner Ansprüche abhängig machen. Mehrere Auftraggeber haften als Gesamtschuldner.

(2) Ist der Auftraggeber kein Verbraucher, so ist eine Aufrechnung gegen Forderungen des Wirtschaftsprüfers auf Vergütung und Auslagenersatz nur mit unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Forderungen zulässig.

14. Streitschlichtungen

Der Wirtschaftsprüfer ist nicht bereit, an Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle im Sinne des § 2 des Verbraucherstreitbeilegungsgesetzes teilzunehmen.

15. Anzuwendendes Recht

Für den Auftrag, seine Durchführung und die sich hieraus ergebenden Ansprüche gilt nur deutsches Recht.

Lizensiert für/Licensed to: Rödl & Partner | 5480268