

Bericht des Aufsichtsrats

Im Geschäftsjahr 2019 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 2019 hat sich der Aufsichtsrat in insgesamt 5 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 10.04.2019, 10.05.2019, 24.07.2019, 06.11.2019, 17.12.2019 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 Akquise-Aktivitäten, 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 2019 wie folgt zusammen:

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

Besetzung des Vorstandes

Im Geschäftsjahr 2019 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 2019

Der vom Vorstand erstellte Konzernabschluss, inklusive Lagebericht und konsolidierten Konzernzahlen für die gamigo AG, sowie der Einzelabschluss der gamigo AG für das Geschäftsjahr 2019 wurden vom Wirtschaftsprüfer Herrn Gert Nacken von der Morison Köln AG Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Steuerberatungsgesellschaft, Oststraße 11-13, 50996 Köln geprüft und mit einem uneingeschränkten Bestätigungsvermerk versehen. Der Jahresabschluss sowie die Konzernzahlen wurden dem Aufsichtsrat erläutert und Fragen wurden geklärt.

Der Aufsichtsrat hat den Konzernabschluss der gamigo AG sowie den Einzelabschluss der gamigo AG für das Geschäftsjahr 2019 unter Einbeziehung der den Mitgliedern des Aufsichtsrates vor der Sitzung übersandten Prüfungsberichte des Abschlussprüfers eingehend geprüft.

In der Aufsichtsratssitzung vom 16.04.2020 haben wir im Aufsichtsratsplenium den Einzel- und Konzernabschluss, die Lageberichte der gamigo AG sowie den Vorschlag des Vorstandes für die Verwendung des Bilanzgewinnes des Konzerns ausführlich behandelt. Anwesend waren Wirtschaftsprüfer Herr Gert Nacken und Herr Martin Kowol. Sie erläuterten die wesentlichen Prüfungsergebnisse und standen für Fragen zur Verfügung. Dabei wurden die Abschlussunterlagen eingehend mit dem Vorstand, dem CFO der Gesellschaft, sowie dem Vertreter des Abschlussprüfers diskutiert. Nach der abschließenden Prüfung durch den Aufsichtsrat erhob der Aufsichtsrat keine Einwände gegen den Jahres- und Konzernabschluss und stimmte dem Ergebnis der Abschlussprüfung zu.

Der Aufsichtsrat hat entsprechend in der Sitzung vom 16.04.2020 die vom Vorstand aufgestellten Abschlüsse von AG und Konzern sowie den Vorschlag des Vorstandes zur Verwendung des Bilanzgewinnes des gamigo Konzerns gebilligt. Der Jahresabschluss der gamigo AG ist damit festgestellt.

Prüfung des Abhängigkeitsberichts 2019

Der vom Vorstand aufgestellte Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen für das Geschäftsjahr vom 01.01.2019 bis 31.12.2019 wurde vom Wirtschaftsprüfer Herrn Gert Nacken von der Morison Köln AG Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Steuerberatungsgesellschaft, Oststraße 11-13, 50996 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 Leistungen bei vernünftiger kaufmännischer Beurteilung nicht angemessen erscheinen. 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.“

Nach eigener Prüfung stimmte der Aufsichtsrat in seiner Sitzung vom 16.04.2020 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.

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 2019. Der Aufsichtsrat wünscht dem Vorstand und allen Mitarbeitern für die weitere Unternehmensentwicklung im neuen Geschäftsjahr viel Erfolg.

Im Namen des Aufsichtsrates

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Axel Sartingen', written over a horizontal line.

Axel Sartingen, Vorsitzender
Hamburg, 16.04.2020



Morison Köln

GAMIGO AG

HAMBURG

TESTATSEXEMPLAR

DES JAHRESABSCHLUSSES ZUM 31. DEZEMBER 2019

UND DES LAGEBERICHTS FÜR

DAS GESCHÄFTSJAHR 2019



Morison Köln

INHALTSVERZEICHNIS

Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

Anlage 1 Bilanz zum 31. Dezember 2019

Anlage 2 Gewinn- und Verlustrechnung für das Geschäftsjahr 2019

Anlage 3 Anhang für das Geschäftsjahr 2019

Anlage 4 Lagebericht für das Geschäftsjahr 2019

Allgemeine Auftragsbedingungen für Wirtschaftsprüfer und Wirtschaftsprüfungsgesellschaften
vom 1. Januar 2017



Morison Köln

Bestätigungsvermerk des unabhängigen Abschlussprüfers

An die gamigo AG, Hamburg

Prüfungsurteile

Wir haben den Jahresabschluss der gamigo AG, Hamburg, – bestehend aus der Bilanz zum 31. Dezember 2019 und der Gewinn- und Verlustrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 sowie dem Anhang, einschließlich der Darstellung der Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden – geprüft. Darüber hinaus haben wir den Lagebericht der gamigo AG, Hamburg, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 geprüft.

Nach unserer Beurteilung aufgrund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse

- entspricht der beigefügte Jahresabschluss in allen wesentlichen Belangen den deutschen, für Kapitalgesellschaften geltenden handelsrechtlichen Vorschriften und vermittelt unter Beachtung der deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens- und Finanzlage der Gesellschaft zum 31. Dezember 2019 sowie ihrer Ertragslage für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 und
- vermittelt der beigefügte Lagebericht insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft. In allen wesentlichen Belangen steht dieser Lagebericht in Einklang mit dem Jahresabschluss, entspricht den deutschen gesetzlichen Vorschriften und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

Gemäß § 322 Abs. 3 S. 1 HGB erklären wir, dass unsere Prüfung zu keinen Einwendungen gegen die Ordnungsmäßigkeit des Jahresabschlusses und des Lageberichts geführt hat.

Grundlage für die Prüfungsurteile

Wir haben unsere Prüfung des Jahresabschlusses und des Lageberichts in Übereinstimmung mit § 317 HGB und der EU-Abschlussprüferverordnung (Nr. 537/2014; im Folgenden: „EU-APrVO“) unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung durchgeführt. Unsere Verantwortung nach diesen Vorschriften und Grundsätzen ist im Abschnitt „Verantwortung des Abschlussprüfers für die Prüfung des Jahresabschlusses und des Lageberichts“ unseres Bestä-



Morison Köln

tigungsvermerks weitergehend beschrieben. Wir sind von dem Unternehmen unabhängig in Übereinstimmung mit den europarechtlichen sowie den deutschen handelsrechtlichen und berufsrechtlichen Vorschriften und haben unsere sonstigen deutschen Berufspflichten in Übereinstimmung mit diesen Anforderungen erfüllt. Darüber hinaus erklären wir gemäß Artikel 10 Abs. 2 Buchst. f) EU-APrVO, dass wir keine verbotenen Nichtprüfungsleistungen nach Artikel 5 Abs. 1 EU-APrVO erbracht haben. Wir sind der Auffassung, dass die von uns erlangten Prüfungsnachweise ausreichend und geeignet sind, um als Grundlage für unsere Prüfungsurteile zum Jahresabschluss und zum Lagebericht zu dienen.

Besonders wichtige Prüfungssachverhalte in der Prüfung des Jahresabschlusses

Besonders wichtige Prüfungssachverhalte sind solche Sachverhalte, die nach unserem pflichtgemäßen Ermessen am bedeutsamsten in unserer Prüfung des Jahresabschlusses für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 waren. Diese Sachverhalte wurden im Zusammenhang mit unserer Prüfung des Jahresabschlusses als Ganzem und bei der Bildung unseres Prüfungsurteils hierzu berücksichtigt; wir geben kein gesondertes Prüfungsurteil zu diesen Sachverhalten ab.

Nachfolgend stellen wir die aus unserer Sicht besonders wichtigen Prüfungssachverhalte dar:

1. Bilanzierung der Anteile an verbundenen Unternehmen,
2. Emission einer Anleihe über Mio. EUR 50 an den Börsenplätzen Frankfurt a.M. und Stockholm.

Unsere Darstellung dieser besonders wichtigen Prüfungssachverhalte haben wir wie folgt strukturiert:

- (a) Sachverhaltsbeschreibung (einschließlich Verweis auf zugehörige Angaben im Jahresabschluss)
- (b) Prüferisches Vorgehen

1. Bilanzierung der Anteile an verbundenen Unternehmen

- (a) Im Jahresabschluss zum 31. Dezember 2019 der gamigo AG werden Anteile an verbundenen Unternehmen in Höhe von TEUR 58.593 (d. s. 52,2 % der Bilanzsumme) ausgewiesen. Die Bewertung erfolgt zu Anschaffungskosten bzw. – sofern eine voraussichtlich dauernde Wertminderung vorliegt – zum niedrigeren beizulegenden Wert.

Aufgrund der stetigen Akquisitionstätigkeiten der gamigo AG in den letzten Jahren sowie des Start-Up-Charakters des Unternehmens (sehr dynamischer Markt, harter



Morison Köln

Wettbewerb um die strategische Besetzung bestimmter Spielgenres, Prozesse und Organisation des Unternehmens noch im Aufbau begriffen) ergeben sich ständig Veränderungen in der Zusammensetzung der Unternehmen, an denen die gamigo AG Anteile hält.

Am 3. April 2019 hat die gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA, eine 100%ige Tochter der gamigo AG, eine Kapitalerhöhung von TEUR 3.305 vorgenommen. Bedingt durch diese Kapitalerhöhung war die gamigo Inc. in der Lage, am selbigen Tag den Geschäftsbetrieb der WildTangent Inc. zu erwerben.

Bei seiner Bewertung der erworbenen Vermögenswerte und Schulden haben sich die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG auf die Arbeiten eines externen Gutachters gestützt.

Aufgrund des Erwerbs zu einem Kaufpreis, der unter dem auf Basis der Arbeiten des externen Gutachters ermittelten Marktwert der übernommenen Vermögenswerte und Schulden liegt und der strategischen und quantitativen Bedeutung des Geschäftsvolumens, war der Sachverhalt aus unserer Sicht von besonderer Bedeutung.

Aufgrund des bedeutenden Anteils der Anteile an verbundenen Unternehmen an der Bilanzsumme der gamigo AG sowie deren dynamischer Veränderung im Zeitablauf und insbesondere aufgrund der ermessenbehafteten Einschätzungen der gesetzlichen Vertreter bei der Ermittlung der beizulegenden Werte war der Sachverhalt aus unserer Sicht von besonderer Bedeutung.

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG zu den verbundenen Unternehmen sind in den Abschnitten 2, 3 und 5 des Anhangs enthalten.



Morison Köln

- (b) Wir haben für die oben aufgeführten Veränderungen im Anteilsbesitz im Geschäftsjahr 2019 auf Basis von erhaltenen Nachweisen in Form von Verträgen und sonstigen Belegen beurteilt, ob die Abbildung der Transaktionen im Jahresabschluss der gamigo AG korrekt erfolgt ist. Im Rahmen unserer Prüfung der beizulegenden Werte der Anteile an verbundenen Unternehmen haben wir das methodische Vorgehen und die rechnerische Richtigkeit der nach dem Discounted-Cashflow-Verfahren erfolgten Bewertungen geprüft. Wir haben uns vor allem kritisch mit den zugrunde liegenden wesentlichen Annahmen in Bezug auf die künftigen Cashflows und den verwendeten gewichteten Kapitalkosten auseinandergesetzt. Dabei haben wir uns unter anderem auf Branchen- und Markterwartungen und die uns von den gesetzlichen Vertretern gegebenen Erläuterungen zu den zugrunde liegenden Unternehmensplanungen gestützt. Im Übrigen haben wir uns mit den Vermögens-, Finanz- und Ertragslagen der wesentlichen Beteiligungen eingehend auseinandergesetzt. Hierbei wurden auch die Erkenntnisse aus den bei diesen Beteiligungen durchgeführten Prüfungen und aus unserer Auseinandersetzung mit der Unternehmensplanung berücksichtigt.

2. Emission einer Anleihe über Mio. EUR 50 an den Börsenplätzen Frankfurt a.M. und Stockholm

- (a) Zur Finanzierung des organischen Wachstums, geplanter M&A-Aktivitäten sowie zur Refinanzierung bestehender Verbindlichkeiten der Gesellschaft haben die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG am 11. Oktober 2018 eine vorrangig besicherte Unternehmensanleihe in Höhe von TEUR 32.000 mit einer Aufstockungsoption auf insgesamt bis zu TEUR 50.000 im Frankfurter Open Market (Quotation Board) und an der NASDAQ Stockholm platziert. Zum 31. Dezember 2019 wurden Mio. EUR 50 der Anleihe platziert.

Der erstmalige Ansatz erfolgte zum beizulegenden Zeitwert, die Folgebewertung erfolgt mit den fortgeführten Anschaffungskosten unter Berücksichtigung von Transaktionskosten nach der Effektivzinsmethode.

Der Sachverhalt wurde von uns als besonders wichtiger Prüfungssachverhalt definiert, da die Emission der Anleihe einen bedeutsamen Geschäftsvorfall darstellt, die Kapitalstruktur sowie den Zinsaufwand des Jahresabschlusses der gamigo AG beeinflusst und somit erhebliche Bedeutung für das Verständnis der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft hat.

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG zur Anleihe sind in den Abschnitten 2,3 und 4 des Anhangs enthalten.



Morison Köln

- (b) Wir haben die historische Erstbewertung der Anleihe am 11. Oktober 2018 sowie der neu platizierten Anteile im Geschäftsjahr 2019 und die Folgebewertung bis zum 31. Dezember 2019 geprüft. Hierzu haben wir im Rahmen unserer Prüfung die Emissionsbedingungen der Anleihe und deren Abbildung im Jahresabschluss, sowie die Darstellung und Behandlung der Transaktionskosten gewürdigt. Zudem haben wir geprüft, ob der Ausweis unter den Anleihen sachgerecht ist, und ob die bis zum Abschlussstichtag aufgelaufenen Zinsen vollständig abgegrenzt wurden. Wir haben weiterhin die Anhangangaben zu den Konditionen und in Bezug auf die Restlaufzeiten vor dem Hintergrund der nach den Emissionsbedingungen im Ermessen der gamigo AG liegenden Kündigungsmöglichkeiten geprüft.

Verantwortung der gesetzlichen Vertreter und des Aufsichtsorgans für den Jahresabschluss und den Lagebericht

Die gesetzlichen Vertreter sind verantwortlich für die Aufstellung des Jahresabschlusses, der den deutschen, für Kapitalgesellschaften geltenden handelsrechtlichen Vorschriften in allen wesentlichen Belangen entspricht, und dafür, dass der Jahresabschluss unter Beachtung der deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft vermittelt. Ferner sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die internen Kontrollen, die sie in Übereinstimmung mit den deutschen Grundsätzen ordnungsmäßiger Buchführung als notwendig bestimmt haben, um die Aufstellung eines Jahresabschlusses zu ermöglichen, der frei von wesentlichen – beabsichtigten oder unbeabsichtigten – falschen Darstellungen ist.

Bei der Aufstellung des Jahresabschlusses sind die gesetzlichen Vertreter dafür verantwortlich, die Fähigkeit der Gesellschaft zur Fortführung der Unternehmenstätigkeit zu beurteilen. Des Weiteren haben sie die Verantwortung, Sachverhalte in Zusammenhang mit der Fortführung der Unternehmenstätigkeit, sofern einschlägig, anzugeben. Darüber hinaus sind sie dafür verantwortlich, auf der Grundlage des Rechnungslegungsgrundsatzes der Fortführung der Unternehmenstätigkeit zu bilanzieren, sofern dem nicht tatsächliche oder rechtliche Gegebenheiten entgegenstehen.

Außerdem sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die Aufstellung des Lageberichts, der insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft vermittelt sowie in allen wesentlichen Belangen mit dem Jahresabschluss in Einklang steht, den deutschen gesetzlichen Vorschriften entspricht und die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend darstellt. Ferner sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die Vorkehrungen und Maßnahmen (Systeme), die sie als notwendig erachtet haben, um die Aufstellung eines Lageberichts in Übereinstimmung mit den anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften zu ermöglichen, und um ausreichende geeignete Nachweise für die Aussagen im Lagebericht erbringen zu können.



Morison Köln

Der Aufsichtsrat ist verantwortlich für die Überwachung des Rechnungslegungsprozesses der Gesellschaft zur Aufstellung des Jahresabschlusses und des Lageberichts.

Verantwortung des Abschlussprüfers für die Prüfung des Jahresabschlusses und des Lageberichts

Unsere Zielsetzung ist, hinreichende Sicherheit darüber zu erlangen, ob der Jahresabschluss als Ganzes frei von wesentlichen – beabsichtigten oder unbeabsichtigten – falschen Darstellungen ist, und ob der Lagebericht insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft vermittelt sowie in allen wesentlichen Belangen mit dem Jahresabschluss sowie mit den bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnissen in Einklang steht, den deutschen gesetzlichen Vorschriften entspricht und die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend darstellt, sowie einen Bestätigungsvermerk zu erteilen, der unsere Prüfungsurteile zum Jahresabschluss und zum Lagebericht beinhaltet.

Hinreichende Sicherheit ist ein hohes Maß an Sicherheit, aber keine Garantie dafür, dass eine in Übereinstimmung mit § 317 HGB und der EU-APrVO unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung durchgeführte Prüfung eine wesentliche falsche Darstellung stets aufdeckt. Falsche Darstellungen können aus Verstößen oder Unrichtigkeiten resultieren und werden als wesentlich angesehen, wenn vernünftigerweise erwartet werden könnte, dass sie einzeln oder insgesamt die auf der Grundlage dieses Jahresabschlusses und Lageberichts getroffenen wirtschaftlichen Entscheidungen von Adressaten beeinflussen.

Während der Prüfung üben wir pflichtgemäßes Ermessen aus und bewahren eine kritische Grundhaltung. Darüber hinaus

- identifizieren und beurteilen wir die Risiken wesentlicher – beabsichtigter oder unbeabsichtigter – falscher Darstellungen im Jahresabschluss und im Lagebericht, planen und führen Prüfungshandlungen als Reaktion auf diese Risiken durch sowie erlangen Prüfungsnachweise, die ausreichend und geeignet sind, um als Grundlage für unsere Prüfungsurteile zu dienen. Das Risiko, dass wesentliche falsche Darstellungen nicht aufgedeckt werden, ist bei Verstößen höher als bei Unrichtigkeiten, da Verstöße betrügerisches Zusammenwirken, Fälschungen, beabsichtigte Unvollständigkeiten, irreführende Darstellungen bzw. das Außerkraftsetzen interner Kontrollen beinhalten können.



Morison Köln

- gewinnen wir ein Verständnis von dem für die Prüfung des Jahresabschlusses relevanten internen Kontrollsystem und den für die Prüfung des Lageberichts relevanten Vorkehrungen und Maßnahmen, um Prüfungshandlungen zu planen, die unter den gegebenen Umständen angemessen sind, jedoch nicht mit dem Ziel, ein Prüfungsurteil über die Wirksamkeit dieser Systeme der Gesellschaft abzugeben.
- beurteilen wir die Angemessenheit der von den gesetzlichen Vertretern angewandten Rechnungslegungsmethoden sowie die Vertretbarkeit der von den gesetzlichen Vertretern dargestellten geschätzten Werte und damit zusammenhängenden Angaben.
- ziehen wir Schlussfolgerungen über die Angemessenheit des von den gesetzlichen Vertretern angewandten Rechnungslegungsgrundsatzes der Fortführung der Unternehmenstätigkeit sowie, auf der Grundlage der erlangten Prüfungsnachweise, ob eine wesentliche Unsicherheit im Zusammenhang mit Ereignissen oder Gegebenheiten besteht, die bedeutende Zweifel an der Fähigkeit der Gesellschaft zur Fortführung der Unternehmenstätigkeit aufwerfen können. Falls wir zu dem Schluss kommen, dass eine wesentliche Unsicherheit besteht, sind wir verpflichtet, im Bestätigungsvermerk auf die dazugehörigen Angaben im Jahresabschluss und im Lagebericht aufmerksam zu machen oder, falls diese Angaben unangemessen sind, unser jeweiliges Prüfungsurteil zu modifizieren. Wir ziehen unsere Schlussfolgerungen auf der Grundlage der bis zum Datum unseres Bestätigungsvermerks erlangten Prüfungsnachweise. Zukünftige Ereignisse oder Gegebenheiten können jedoch dazu führen, dass die Gesellschaft ihre Unternehmenstätigkeit nicht mehr fortführen kann.
- beurteilen wir die Gesamtdarstellung, den Aufbau und den Inhalt des Jahresabschlusses einschließlich der Angaben sowie ob der Jahresabschluss die zugrunde liegenden Geschäftsvorfälle und Ereignisse so darstellt, dass der Jahresabschluss unter Beachtung der deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft vermittelt.
- beurteilen wir den Einklang des Lageberichts mit dem Jahresabschluss, seine Gesetzesentsprechung und das von ihm vermittelte Bild von der Lage der Gesellschaft.



Morison Köln

- führen wir Prüfungshandlungen zu den von den gesetzlichen Vertretern dargestellten zukunftsorientierten Angaben im Lagebericht durch. Auf Basis ausreichender geeigneter Prüfungsnachweise vollziehen wir dabei insbesondere die den zukunftsorientierten Angaben von den gesetzlichen Vertretern zugrunde gelegten bedeutsamen Annahmen nach und beurteilen die sachgerechte Ableitung der zukunftsorientierten Angaben aus diesen Annahmen. Ein eigenständiges Prüfungsurteil zu den zukunftsorientierten Angaben sowie zu den zugrunde liegenden Annahmen geben wir nicht ab. Es besteht ein erhebliches unvermeidbares Risiko, dass künftige Ereignisse wesentlich von den zukunftsorientierten Angaben abweichen.

Wir erörtern mit den für die Überwachung Verantwortlichen unter anderem den geplanten Umfang und die Zeitplanung der Prüfung sowie bedeutsame Prüfungsfeststellungen, einschließlich etwaiger Mängel im internen Kontrollsystem, die wir während unserer Prüfung feststellen.

Wir geben gegenüber den für die Überwachung Verantwortlichen eine Erklärung ab, dass wir die relevanten Unabhängigkeitsanforderungen eingehalten haben, und erörtern mit ihnen alle Beziehungen und sonstigen Sachverhalte, von denen vernünftigerweise angenommen werden kann, dass sie sich auf unsere Unabhängigkeit auswirken, und die hierzu getroffenen Schutzmaßnahmen.

Wir bestimmen von den Sachverhalten, die wir mit den für die Überwachung Verantwortlichen erörtert haben, diejenigen Sachverhalte, die in der Prüfung des Jahresabschlusses für den aktuellen Berichtszeitraum am bedeutsamsten waren und daher die besonders wichtigen Prüfungssachverhalte sind. Wir beschreiben diese Sachverhalte im Bestätigungsvermerk, es sei denn, Gesetze oder andere Rechtsvorschriften schließen die öffentliche Angabe des Sachverhalts aus.

Sonstige gesetzliche und andere Rechtliche Änderungen - Übrige Angaben gemäß Artikel 10 EU-APrVO

Auf Antrag der gesetzlichen Vertreter wurden wir am 10. Februar 2020 vom Amtsgericht Hamburg als Jahresabschlussprüfer bestellt. Wir sind seit dem Geschäftsjahr 2019 als Jahresabschlussprüfer der gamigo AG, Hamburg, tätig.

Wir erklären, dass die in diesem Bestätigungsvermerk enthaltenen Prüfungsurteile mit dem zusätzlichen Bericht an den Prüfungsausschuss nach Artikel 11 EU-APrVO (Prüfungsbericht) in Einklang stehen.



Morison Köln

Verantwortlicher Wirtschaftsprüfer

Der für die Prüfung verantwortliche Wirtschaftsprüfer ist Gert Nacken.

Köln, 16. April 2020

MORISON Köln AG
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Gert Nacken
Wirtschaftsprüfer



gamigo AG, Hamburg

Bilanz zum 31. Dezember 2019

Aktiva

	31.12.2019	31.12.2018
	EUR	EUR
A. Anlagevermögen		
I. Immaterielle Vermögensgegenstände		
1. Selbst geschaffene gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte	2.288.396,37	2.839.675,70
2. Entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	3.818.243,00	4.186.964,00
3. Geleistete Anzahlungen	919.025,27	741.794,14
	<u>7.025.664,64</u>	<u>7.768.433,84</u>
II. Sachanlagen		
1. Andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	326.779,00	467.832,00
	<u>326.779,00</u>	<u>467.832,00</u>
III. Finanzanlagen		
1. Anteile an verbundenen Unternehmen	58.592.930,94	55.288.102,86
2. Ausleihungen an verbundene Unternehmen	6.234.691,24	4.982.538,21
3. Beteiligungen	1.093.666,17	93.666,17
4. Sonstige Ausleihungen	7.074,05	5.074,05
	<u>65.928.362,40</u>	<u>60.369.381,29</u>
	<u>73.280.806,04</u>	<u>68.605.647,13</u>
B. Umlaufvermögen		
I. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände		
1. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	572.683,52	686.583,31
2. Forderungen gegen verbundene Unternehmen	14.776.330,23	6.382.222,29
3. Forderungen gegen Beteiligungen	977.836,16	789.482,63
3. Sonstige Vermögensgegenstände	2.380.646,86	2.389.320,73
	<u>18.707.496,77</u>	<u>10.247.608,96</u>
II. Wertpapiere		
1. Sonstige Wertpapiere	0,00	6.200.000,00
	<u>0,00</u>	<u>6.200.000,00</u>
III. Kassenbestand, Bundesbankguthaben, Guthaben bei Kreditinstituten und Schecks	13.568.010,45	547.063,35
	<u>13.568.010,45</u>	<u>547.063,35</u>
C. Rechnungsabgrenzungsposten	105.626,51	106.278,08
D. Aktive latente Steuern	8.754.892,88	7.029.152,02
	<u>114.416.832,65</u>	<u>92.735.749,54</u>

Passiva

	31.12.2019	31.12.2018
	EUR	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. Gewinnvortrag/Verlustvortrag	-20.016.828,41	-14.818.970,07
IV. Jahresüberschuss/-fehlbetrag	-629.763,06	-5.197.858,34
	<u>29.817.530,77</u>	<u>30.447.293,83</u>
B. Rückstellungen		
1. Steuerrückstellungen	0,00	0,00
2. Sonstige Rückstellungen	1.825.150,38	1.581.447,88
	<u>1.825.150,38</u>	<u>1.581.447,88</u>
C. Verbindlichkeiten		
1. Anleihen	50.000.000,00	32.000.000,00
2. Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	20.620,37	5.001,47
3. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	871.562,92	1.460.486,93
4. Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	29.407.954,18	23.530.325,21
5. Sonstige Verbindlichkeiten	2.352.990,73	2.086.194,22
	<u>82.653.128,20</u>	<u>59.082.007,83</u>
D. Rechnungsabgrenzungsposten	121.023,30	1.625.000,00
	<u>114.416.832,65</u>	<u>92.735.749,54</u>

gamigo AG, Hamburg

Gewinn- und Verlustrechnung für die Zeit vom 1. Januar bis 31. Dezember 2019

	2019 EUR	2018 TEUR
1. Umsatzerlöse	10.266.976,20	8.743.956,36
2. Andere aktivierte Eigenleistungen	607.023,15	1.025.225,20
3. Sonstige betriebliche Erträge	422.422,76	1.240.285,85
4. Materialaufwand		
Aufwendungen für bezogene Leistungen	2.213.878,61	5.383.382,76
5. Personalaufwand		
a) Löhne und Gehälter	5.064.417,14	3.736.733,25
b) Soziale Abgaben und Aufwendungen für Altersversorgung und für Unterstützung	932.872,19	772.949,82
6. Abschreibungen		
Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegen- stände des Anlagevermögens und Sachanlagen	1.696.319,51	2.357.099,45
7. Sonstige betriebliche Aufwendungen	4.606.240,36	4.104.371,67
8. Erträge aus Gewinngemeinschaften, Gewinnabführungs- und Teilgewinnabführungsverträgen	4.583.509,41	3.442.656,11
9. Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	949.563,20	1.069.889,64
10. Abschreibungen auf Finanzanlagen und auf Wertpapiere des Umlaufvermögens	0,00	1.819.900,65
11. Zinsen und ähnliche Aufwendungen	4.663.441,15	2.615.116,10
12. Steuern vom Einkommen und vom Ertrag	-1.725.740,86	-69.682,20
13. Ergebnis nach Steuern	<u>-621.933,38</u>	<u>-5.197.858,34</u>
14. Sonstige Steuern	-7.829,68	0,00
14. Vortrag aus Vorjahr	<u>-20.016.828,41</u>	<u>-14.818.970,07</u>
14. Jahresüberschuss/-fehlbetrag	<u>-20.646.591,47</u>	<u>-20.016.828,41</u>

Anhang für das Geschäftsjahr 2019

1. Allgemeine Angaben zum Jahresabschluss

Die gamigo AG wird im Handelsregister B der Stadt Hamburg unter der Nummer HRB 105628 geführt. Der Jahresabschluss der gamigo AG („Gesellschaft“) für das am 31. Dezember 2019 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 werden teilweise in Anspruch genommen.

Die Gewinn- und Verlustrechnung wurde nach dem Gesamtkostenverfahren gemäß § 275 Abs. 3 HGB aufgestellt

Der Jahresabschluss der Gesellschaft wurde unter der Annahme der Unternehmensfortführung (§ 252 Abs. 1 Nr. 2 HGB) aufgestellt.

2. Bilanzierungs- und Bewertungsgrundsätze

Für die Aufstellung des Jahresabschlusses waren im Wesentlichen unverändert die nachfolgenden Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden maßgebend.

Immaterielle Vermögensgegenstände und Sachanlagen

Entgeltlich erworbene immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens und geleistete Anzahlungen sind zu Anschaffungskosten bilanziert. Sofern die entgeltlich erworbenen immateriellen Vermögensgegenstände der Abnutzung unterliegen, werden diese entsprechend ihrer Nutzungsdauer linear abgeschrieben. Außerplanmäßige Abschreibungen werden vorgenommen soweit mit einer voraussichtlich dauernden Wertminderung gerechnet wird.

Die selbst geschaffenen immateriellen Vermögensgegenstände wurden zu Herstellungskosten gemäß § 255 Abs. 2a HGB aktiviert. Die Abschreibung erfolgt linear pro rata temporis nach Fertigstellung über die voraussichtliche Laufzeit der jeweiligen Projekte. Sofern voraussichtlich

dauernde Wertminderungen vorliegen, werden außerplanmäßige Abschreibungen vorgenommen.

Das Sachanlagevermögen ist zu Anschaffungskosten angesetzt und wird, soweit abnutzbar, um lineare Abschreibungen vermindert. Außerplanmäßige Abschreibungen werden vorgenommen, soweit mit einer voraussichtlich dauernden Wertminderung gerechnet wird.

Anlagevermögen	Abschreibungsdauer
entgeltlich erworbene immaterielle Vermögensgegenstände	5-7 Jahre
selbst geschaffene immaterielle Vermögensgegenstände	5-7 Jahre
andere Anlagen, Betriebs und Geschäftsausstattung	3-10 Jahre

Finanzanlagen

Die Finanzanlagen werden zu Anschaffungskosten bzw. dem niedrigeren beizulegenden Wert bilanziert, wenn die Wertminderung als voraussichtlich dauerhaft angesehen wird.

Zuschreibungen werden bis zu den Anschaffungskosten vorgenommen, wenn die Gründe für eine dauerhafte Wertminderung entfallen sind.

Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände

Die Forderungen und sonstigen Vermögensgegenstände werden zum Nennwert bzw. zu Anschaffungskosten oder zum niedrigeren beizulegenden Wert am Abschlussstichtag angesetzt. Bei der Bewertung ist den erkennbaren Risiken durch Bildung angemessener Einzelwertberichtigungen Rechnung getragen worden.

Flüssige Mittel

Die Guthaben bei Kreditinstituten sowie Kassenbestände werden zum Nennwert angesetzt. Kurzfristige Fremdwährungsguthaben und -verbindlichkeiten werden zum Devisenkassamittelkurs am Bilanzstichtag umgerechnet

Rechnungsabgrenzungsposten

Als aktive Rechnungsabgrenzungsposten werden Ausgaben zum Bilanzstichtag ausgewiesen, soweit diese 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.

Auf der Passivseite werden als Rechnungsabgrenzungsposten Einnahmen vor dem Abschlussstichtag ausgewiesen, soweit diese Erträge für eine bestimmte Zeit nach dem Stichtag darstellen. Ihre Höhe wird unter Berücksichtigung des Umfangs der Vorauszahlung und des Verhältnisses von noch ausstehender Gegenleistung zur gesamten Gegenleistung ermittelt.

Rückstellungen

Die sonstigen Rückstellungen berücksichtigen alle ungewissen Verbindlichkeiten und drohende Verluste aus schwebenden Geschäften. Sie werden in Höhe des nach kaufmännischer Beurteilung notwendigen voraussichtlichen Erfüllungsbetrages gebildet.

Rückstellungen für drohende Verluste aus schwebenden Geschäften werden gebildet, wenn die prognostizierten Erlöse nach heutiger Einschätzung der Gesellschaft die Kosten nicht decken werden.

Rückstellungen mit einer Restlaufzeit von mehr als einem Jahr werden abgezinst.

Verbindlichkeiten

Verbindlichkeiten werden mit ihren Erfüllungsbeträgen angesetzt.

Latente Steuern

Latente Steuern werden für zeitliche Unterschiede zwischen den handelsrechtlichen und steuerlichen Wertansätzen von Vermögensgegenständen, Schulden und Rechnungsabgrenzungsposten sowie für steuerliche Verlustvorträge ermittelt.

Währungsumrechnung

Auf fremde Währung lautende Vermögensgegenstände und Verpflichtungen werden grundsätzlich mit dem Devisenkassamittelkurs zum Abschlussstichtag umgerechnet. Bei einer Restlaufzeit von mehr als einem Jahr wird dabei das Realisationsprinzip (§ 252 Abs. 1 Nr. 4 Halbsatz 2 HGB) und das Anschaffungskostenprinzip (§ 253 Abs. 1 Satz 1 HGB) beachtet.

3. Erläuterungen zur Bilanz**Anlagevermögen**

Die Entwicklung der einzelnen Posten des Anlagevermögens ist unter Angabe der Abschreibungen des Geschäftsjahres aus dem Anlagenspiegel ersichtlich.

Im Geschäftsjahr wurden Herstellungskosten für die Weiterentwicklung von Spielen aktiviert (aktivierte Eigenleistungen). Diese werden als Zugänge bzw. nachträgliche Anschaffungskosten dieser Spiele im Posten „Entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten“ ausgewiesen.

Finanzanlagen

Die Anteile an verbundenen Unternehmen betreffen folgende Tochterunternehmen:

Nr.	Gesellschaft	Kapitalanteil in %
1	gamigo Advertising GmbH, Hamburg	100,0
2	gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA	100,0
3	gamigo US Inc., Wilmington, Delaware/USA	100,0
4	gamigo Publishing GmbH, Hamburg	100,0
5	gamigo Portals GmbH, Hamburg	100,0
6	Aeria Games GmbH, Hamburg	100,0
7	Mediakraft Networks GmbH, Köln	100,0

Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände

Die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen in Höhe von TEUR 573 (Vorjahr: TEUR 687) enthalten im Wesentlichen auf Forderungen gegen Payment Service Providern. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände haben eine Restlaufzeit von unter einem Jahr. Es wurden Einzelwertberichtigungen in Höhe von TEUR 114 (Vorjahr: TEUR 0) gebildet.

Die Forderungen gegen verbundene Unternehmen betreffen im Wesentlichen Forderungen aus Lieferungen und Leistungen in Höhe von TEUR 6.749 (Vorjahr: TEUR 2.818) sowie eine Forderung aus dem Ergebnisabführungsvertrag mit der Tochtergesellschaft gamigo Publishing GmbH in Höhe von TEUR 8.026 (Vorjahr: TEUR 3.443). Forderungen gegen verbundene Unternehmen haben eine Restlaufzeit von unter einem Jahr.

Die sonstigen Vermögensgegenstände enthalten im Wesentlichen Umsatzforderungen gegenüber dem Finanzamt sowie Forderungen aus Kreditkartenabrechnungen.

Latente Steuern

Latente Steuern werden für zeitliche, sich in der Zukunft voraussichtlich umkehrende Differenzen zwischen den handels- und steuerrechtlichen Bilanzansätzen gebildet, soweit dies nach § 274 HGB zulässig ist.

Aktive latente Steuern in Höhe von TEUR 9.898 (Vorjahr: TEUR 8.008) entfallen auf die künftigen Steuervorteile aus steuerlichen Verlustvorträgen zum Bilanzstichtag. Die steuerlichen Verlustvorträge betragen für die Körperschaftsteuer TEUR 47.636 (Vorjahr: TEUR 41.885) und für die Gewerbesteuer TEUR 46.211 (Vorjahr: TEUR 39.716). Es wird davon ausgegangen, dass die körperschaftsteuerlichen Verlustvorträge in Höhe von TEUR 27.712 und die gewerbesteuerlichen Verlustvorträge i.H.v. TEUR 33.509 innerhalb der nächsten fünf Jahre mit dem steuerlichen Einkommen für diese Jahre verrechnet werden können. Der anzuwendende Steuersatz beträgt für den Standort der Gesellschaft 32,275%.

Passive latente Steuern wurden in Höhe von TEUR 1.143 (Vorjahr: TEUR 979) 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 8.755 (Vorjahr: TEUR 7.029).

Eigenkapital

Das Grundkapital der Gesellschaft in Höhe von TEUR 2.311 (Vorjahr: TEUR 2.311) setzt sich zum Bilanzstichtag aus auf den Namen der Gesellschaft lautende Stückaktien mit einem rechnerischen Wert in Höhe von jeweils 1,00 EUR zusammen, bestehend aus 1.548.180 Stammaktien und 762.536 Vorzugsaktien mit Stimmrecht.

Es gibt keine Ermächtigung der Hauptversammlung das Grundkapital der Gesellschaft in einem bestimmten Zeitraum zu erhöhen.

Das Grundkapital der Gesellschaft ist um bis zu TEUR 774 durch Ausgaben von bis zu 774.090 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt erhöht (Bedingtes Kapital 2016). Die bedingte Kapitalerhöhung wird nur insoweit durchgeführt, wie die Inhaber von Wandel- und/oder Optionsschuldverschreibungen, die auf der Grundlage der Ermächtigung der Hauptversammlung vom 8. März 2016 von der Gesellschaft bis 28. September 2020 begeben werden, von ihrem Wandel- bzw. Optionsrecht Gebrauch machen oder Wandlungspflichten aus solchen Schuldverschreibungen erfüllt werden und soweit nicht andere Erfüllungsformen zur Bedienung eingesetzt werden. Die neuen Aktien nehmen vom Beginn des Geschäftsjahres an, in dem sie durch Ausübung von Wandlungs- bzw. Optionsrechten oder durch Erfüllung von Wandlungspflichten entstehen am Gewinn teil.

Die Kapitalrücklage beträgt zum Stichtag TEUR 48.153 (Vorjahr: TEUR 48.153).

Rückstellungen

Die Rückstellungen bestehen aus Steuerrückstellungen in Höhe von TEUR 0 (Vorjahr: TEUR°0) und sonstigen Rückstellungen TEUR 1.825 (Vorjahr: TEUR 1.581), welche sich wie folgt zusammensetzen:

Angaben in TEUR	2019	2018
Prozessrisiken	597	691
Ausstehende Eingangsrechnungen	516	587
Personalkosten u. Sozialabgaben	233	152
Jahresabschluss- und Prüfungskosten	195	150
Sonstige Rückstellungen	284	13
Summe der sonstigen Rückstellungen	1.825	1.581

Anleihen

Die Gesellschaft hat am 11. Oktober 2018 eine besicherte Unternehmensanleihe in Höhe von TEUR 32.000 ausgegeben. Die Anleihe hat eine Laufzeit von vier Jahren und ist am 11.°Oktober 2022 fällig. Die Anleihe wird an der NASDAQ Stockholm und im Frankfurter Freiverkehr gehandelt. Die Anleihen werden mit dem 3-Monats-Euribor zuzüglich 7,75% verzinst. Im Falle eines negativen Euribor gilt ein Euribor-Floor von null Prozent.

Die Anleihe wurde am 02. April 2019 um TEUR 10.000 und am 25. Juni 2019 um TEUR 8.000 auf insgesamt TEUR 50.000 aufgestockt.

Verbindlichkeiten

	31.12.2019	davon bis 1 Jahr	davon 1 bis 5 Jahre	davon über 5 Jahre	31.12.2018	davon bis 1 Jahr	davon 1 bis 5 Jahre	davon über 5 Jahre
	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
Anleihen	50.000	0	50.000	0	32.000	0	32.000	0
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten			0	0	5	5	0	0
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	872	872	0	0	1.461	1.461	0	0
Verbindlichkeiten gegen- über verbundenen Unternehmen	29.407	29.407	0	0	23.530	22.693	837	0
Sonstige Verbindlich- keiten	2.374	1.664	710	0	2.086	1.375	711	0
Bilanzwert	82.653	30.943	50.710	0	59.082	25.534	33.548	0

Die Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen bestehen in Höhe von TEUR 870 (Vorjahr: TEUR 839) gegenüber dem Hauptaktionär und gegenüber Tochtergesellschaften in Höhe von TEUR 28.537 (Vorjahr: TEUR 22.029) und resultieren aus Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen in Höhe von TEUR 19.137 (Vorjahr: TEUR 13.523) und Darlehensverbindlichkeiten inkl. Zinsabgrenzungen in Höhe von TEUR 9.400, (Vorjahr: TEUR 9.169). Für die Darlehensverbindlichkeit gegenüber dem Hauptaktionär i. H. v. TEUR 870 besteht eine Rangrücktrittsvereinbarung zwischen dem Hauptaktionär und der Gesellschaft.

Ausschüttungssperre

Der Gesamtbetrag der ausschüttungsgespernten Beträge im Sinne des § 268 Abs. 8 HGB beträgt TEUR 11.043, davon entfallen TEUR 8.755 auf die Aktivierung latenter Steuern und TEUR 2.288 auf die Aktivierung selbst geschaffener immaterieller Vermögensgegenstände.

4. Erläuterungen zur Gewinn- und Verlustrechnung**Umsatzerlöse**

Die Umsatzerlöse im betrachteten Zeitraum teilen sich geografisch wie folgt auf:

Angaben in TEUR	2019	2018
Inland + EU	8.418	6.803
Ausland	1.849	1.941
Summe	10.267	8.744

Umsatzerlöse betreffen Erlöse aus dem Betrieb von Spielen in Höhe von TEUR 6.052 (Vorjahr: TEUR 6.475) sowie Umsatzerlöse aus Umlageverträgen mit verbundenen Unternehmen und Weiterbelastungen in Höhe von TEUR 4.215 (Vorjahr: TEUR 2.269).

Sonstige betriebliche Erträge und sonstige betriebliche Aufwendungen

Die sonstigen betrieblichen Erträge enthalten periodenfremde Erträge in Höhe von TEUR 0 (Vorjahr: TEUR 218) und entfallen mit TEUR 33 (Vorjahr: TEUR 37) auf die Auflösung von Rückstellungen.

In den sonstigen betrieblichen Aufwendungen sind im Wesentlichen die Aufwendungen für Rechts- und Beratungskosten und Prüfungskosten über TEUR 1.397 sowie Einstellungen in die Einzelwertberichtigung auf Forderungen über TEUR 502 erfasst.

Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände und Sachanlagen

Im Geschäftsjahr wurden keine außerplanmäßigen Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände und Sachanlagen vorgenommen.

Erträge aus Gewinnabführungsverträgen

Die Erträge aus Gewinnabführungsverträge in Höhe von TEUR 4.584 (Vorjahr: TEUR 3.443) betreffen den Ergebnisanteil der gamigo Publishing GmbH, Hamburg, für das Geschäftsjahr 2019, welcher durch den Beherrschungs- und Ergebnisabführungsvertrag vom 19. Juni 2013 von der gamigo AG zu übernehmen ist.

Abschreibungen auf Finanzanlagen

Im Geschäftsjahr wurden Abschreibungen auf Finanzanlage in Höhe von TEUR 0 (Vorjahr: TEUR 1.795) auf Ausleihungen an verbundene Unternehmen und TEUR 25 (Vorjahr: TEUR 25) auf Anteile an verbundene Unternehmen vorgenommen.

Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge und Aufwendungen

Von den sonstigen Zinsen und ähnlichen Erträgen in Höhe von TEUR 950 (Vorjahr: TEUR 1.070) entfallen TEUR 950 (Vorjahr: TEUR 1.062) auf verbundene Unternehmen. Die sonstigen Zinsen und ähnlichen Aufwendungen in Höhe von TEUR 4.663 (Vorjahr: TEUR 2.615) entfallen in Höhe von TEUR 3.431 (Vorjahr: TEUR 450) auf die Begehung von Anleihen sowie TEUR 351 (Vorjahr: TEUR 126) auf Aufwendungen gegenüber verbundenen Unternehmen.

4. Sonstige Angaben***Haftungsverhältnisse******Rangrücktrittserklärungen***

Die Gesellschaft hat Ansprüche aus Darlehensverträgen gegen Tochtergesellschaften, die gamigo Advertising GmbH, die Mediakraft Networks GmbH und die gamigo Portals GmbH in Höhe von TEUR 22.021, für die Rangrücktrittserklärungen vereinbart wurden.

Dieser Vereinbarungen sehen vor, dass die Gesellschaft mit ihren Forderungen gegen die schuldenden Gesellschaften im Rang hinter die Forderungen aller bestehenden und künftigen Gläubiger der Gesellschaft in der Weise zurücktritt, dass diese die Erfüllung aller Ansprüche nur nach Befriedigung sämtlicher Gesellschaftsgläubiger und nur aus zukünftig

erwirtschafteten Jahresüberschüssen der schuldenden Gesellschaften, aus einem etwaigen Liquidationsüberschuss im Falle der Liquidation oder aus anderem freien Vermögen der Gesellschaften verlangen kann, wenn und soweit die Gesellschaft nicht mehr überschuldet ist und durch die Erfüllung der Ansprüche keine Überschuldung eintritt.

Die Wahrscheinlichkeit der Inanspruchnahme der Rangrücktritte ist gering.

Sonstige finanzielle Verpflichtungen

Die sonstigen finanziellen Verpflichtungen belaufen sich zum Bilanzstichtag auf insgesamt TEUR 911 (Vorjahr: TEUR 927).

Mitarbeiter

Die gamigo AG beschäftigte im Jahresdurchschnitt 108 Mitarbeiter verteilt auf:

Vollzeit	103
Teilzeit	5

Organe der Gesellschaft

Vorstandsvorsitzender der Gesellschaft ist Remco Westermann (Chief Executive Officer).

Die Gesamtbezüge für die Mitglieder des Geschäftsorgans betragen im Geschäftsjahr TEUR 250 (Vorjahr: TEUR 223).

Honorar des Abschlussprüfers

Unsere Gesellschaft wird in den Konzernabschluss der gamigo AG, Hamburg, einbezogen. Aus diesem Grund nehmen wir die Befreiung des § 285 Nr. 17 HGB in Anspruch. Das Honorar des Abschlussprüfers wird im Konzernanhang der gamigo AG, Hamburg, ausgewiesen.

Beziehung zu verbundenen Unternehmen

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%	4	-3.320
1.1	diese hält wiederum Anteile an highdigit GmbH, Hamburg	100%	-6	44
1.2	diese hält wiederum Anteile an Just Digital GmbH, Hamburg	100%	39	25
2	gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA	100%	1.010	4.962
3	gamigo US Inc, Wilmington, Delaware/USA	100%	1.637	4.357
3.1	Diese hält wiederum Anteile an gamigo CA Inc.**	100%	K.A.	K.A.
4	gamigo Publishing GmbH, Hamburg	100%	0	980
5	gamigo Portals GmbH, Hamburg	100%	477	100
6	Aeria Games GmbH (ehemals Elbspree Media Holding)	100%	-177	19.256
6.1	diese hält wiederum Anteile an adspree media GmbH, Berlin	100%	0	34
6.2	Diese hält wiederum Anteile an Aeria Inc.**	100%	K.A.	K.A.
7	Mediakraft Networks GmbH, Köln	100%	-1.617	-19.328
7.1	diese hält wiederum Anteile an Mediakraft GmbH, Köln	100%	-89	-2.584
7.2	diese hält wiederum Anteile an Mediakraft PL Sp.z.o.o., Warschau, Polen	95%	-61	-368
7.3	diese hält wiederum Anteile an Mediakraft Turkey Yayin Hizmetleri A.S., Istanbul, Türkei	80%	295	182
7.4	diese hält wiederum Anteile an Media Elements GmbH, Köln	100%	31	-4.524
7.5	diese hält wiederum Anteile an Aeria Interactive GmbH, Köln	100%	-31	-1.955

JÜ = Jahresüberschuss 2019 / EK = Eigenkapital zum 31.12.2019

** es liegen noch keine Finanzinformationen vor

Muttergesellschaft, die den Konzernabschluss für den größten Kreis von Unternehmen aufstellt, ist die der Media and Games Invest plc. mit Sitz in Valetta, Malta. Der Konzernabschluss der Media and Games Invest plc. wird auf der Homepage der Gesellschaft (www.media-and-games-invest.com/financial-reports) veröffentlicht.

Muttergesellschaft des kleinsten Konsolidierungskreises ist die gamigo AG, Hamburg. Der Konzernabschluss der gamigo AG, Hamburg wird im Bundesanzeiger offengelegt.

Aufsichtsrat und Aufsichtsratsvergütung

Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr 2019 wie folgt zusammen:

- Axel Saringen (Vorsitzender), Managing Partner, Milaco GmbH, Diplom-Volkswirt, Köln
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich)
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Alexander von Voß, Chief Legal Officer ProSiebenSat1 Media SE, München
- Oliver Strutynski, Chief Financial Officer, Studio 71 GmbH (ProSiebenSat1 Media SE, Berlin
- Martin Otten, Managing Partner, WPNO Wirtschaftsprüfer Steuerberater, Köln (ab 22.02.2018)

Die Mitglieder des Aufsichtsrats erhielten TEUR 30 (Vorjahr: TEUR 30).

Ergebnisverwendung

Der Vorstand und der Aufsichtsrat schlagen vor, den Jahresfehlbetrag in Höhe von TEUR 630 (Vorjahr: TEUR 5.198) auf neue Rechnung vorzutragen.

Ereignisse nach dem Abschlussstichtag

Am 22. Januar 2020 hat die gamigo AG über ihre zu diesem Zweck neu gegründete 100%ige Tochtergesellschaft Verve Group Inc. die Vermögenswerte des Geschäftsbetriebs und die Schulden der Verve Wireless Inc. (Verve) übernommen. Verve Wireless Inc. ist ein führender Marketing Provider von Programmatic und Open Market Traffic in Carlsbad (Kalifornien), USA. Mit der Übernahme führt die gamigo Gruppe ihre Serie von erfolgreichen Akquisitionen fort und nutzt die Konsolidierungspotenziale des Marktes. Ferner wird mittels der Akquisition analog dem europäischen Modell der B2B Bereich in den USA aufgebaut. Hieraus ergeben sich strategische Synergien für das B2B und B2C Segment in den USA. Diese Synergieeffekte sollen zu weiterem profitablen Wachstum der Gruppe beitragen.

Hamburg, den 15. April 2020



Remco Westermann
(Vorstand)

gamigo AG, Hamburg
Entwicklung des Anlagevermögens im Geschäftsjahr vom 01. Januar bis 31. Dezember 2019

	Anschaffungs- und Herstellungskosten				kummulierte Abschreibungen				Buchwert			
	Stand 01.01.2019	Zugänge	Abgänge	Umbuchungen	Stand 31.12.2019	Stand 01.01.2019	Zugänge	Abgänge	Umbuchungen	Stand 31.12.2019	31.12.2018	
I. Immaterielle Vermögensgegenstände												
1. Selbst geschaffene gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte	2.802.013,10	10.157,23	0,00	0,00	2.812.170,33	721.039,10	613.344,23	0,00	0,00	1.334.383,33	1.477.787,00	2.080.974,00
2. In der Entwicklung befindliche immaterielle Vermögenswerte	758.701,70	51.907,67	0,00	0,00	810.609,37	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	810.609,37	758.701,70
3. entgeltlich erworbene Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	27.203.565,33	514.026,19	0,00	0,00	27.717.591,52	23.016.601,33	882.747,19	0,00	0,00	23.899.348,52	3.818.243,00	4.186.964,00
4. geleistete Anzahlungen	4.107.479,35	177.231,13	0,00	0,00	4.284.710,48	3.365.685,21	0,00	0,00	0,00	3.365.685,21	919.025,27	741.794,14
Immaterielle Vermögensgegenstände	34.871.759,48	753.322,22	0,00	0,00	35.625.081,70	27.103.325,64	1.496.091,42	0,00	0,00	28.599.417,06	7.025.664,64	7.768.433,84
II. Sachanlagen												
1. andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	4.820.403,99	55.355,09	0,00	0,00	4.875.759,08	4.352.571,99	196.408,09	0,00	0,00	4.548.980,08	326.779,00	467.832,00
Sachanlagen	4.820.403,99	55.355,09	0,00	0,00	4.875.759,08	4.352.571,99	196.408,09	0,00	0,00	4.548.980,08	326.779,00	467.832,00
III. Finanzanlagen												
1. Anteile an verbundenen Unternehmen	56.195.325,06	3.304.828,08	0,00	0,00	59.500.153,14	882.223,20	24.999,00	0,00	0,00	907.222,20	58.592.930,94	55.313.101,86
2. Ausleihungen an verbundene Unternehmen	4.289.375,90	2.352.371,77	0,00	0,00	6.641.747,67	23.324,00	383.732,43	0,00	0,00	407.056,43	6.234.691,24	4.266.051,90
3. Beteiligungen	93.666,17	1.000.000,00	0,00	0,00	1.093.666,17	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.093.666,17	93.666,17
4. Wertpapiere des Anlagevermögens	8.785.686,00	778,47	0,00	0,00	8.786.464,47	2.586.464,47	6.200.000,00	0,00	0,00	8.786.464,47	0,00	6.199.221,53
5. sonstige Ausleihungen	6.874,05	2.000,00	0,00	0,00	8.874,05	1.800,00	0,00	0,00	0,00	1.800,00	7.074,05	5.074,05
Finanzanlagen	69.370.927,18	6.659.978,32	0,00	0,00	76.030.905,50	3.493.811,67	6.608.731,43	0,00	0,00	10.102.543,10	65.928.362,40	65.877.115,51
	109.063.090,65	7.468.655,63	0,00	0,00	116.531.746,28	34.949.709,30	8.301.230,94	0,00	0,00	43.250.940,24	73.280.806,04	74.113.381,35

Lagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 01.01.2019 bis 31.12.2019

I. Grundlagen	2
A. Geschäftstätigkeit	2
B. Geschäftsbereiche und -organisation.....	2
C. Ziele und Strategien	4
D. Steuerungssystem.....	4
E. Forschung und Entwicklung	6
II. Wirtschaftsbericht	7
A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen	7
B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen	8
C. Geschäftsverlauf	12
D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage.....	13
III. Nachtragsbericht	15
IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht.....	15
A. Prognosebericht	15
B. Prognosequalität	16
C. Chancenbericht	16
D. Risikobericht.....	17
V. Schlussklärung aus dem Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen gem. § 312 AktG	32

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-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 lizenziert.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die sogenannten Free-to-play Massively Multiplayer Online Games (MMOG's) 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 für eine besser Skalierung, 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. Aufgrund der großen Anzahl von Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und häufig durch feste Spielergemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) miteinander 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 grundsätzlich 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 Spielereizenzen 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 Spielereizenzen, wobei risikoavers gehandelt wird. Dafür sollen ein strenger Selektionsprozess, möglichst geringe Vorabinvestition in Lizenzen und die Erhöhung der Vermarktungsbudgets nach Erfüllen gewisser Mindestkriterien, wie z. B. Nutzerzahlen und Umsätze, sorgen.

Gamigo und seine Töchter zeigten in den letzten Jahren ein starkes Wachstum, haben einen sehr großen aktiven Kundenstamm (registrierte User) und verfügen über eine gute Reputation im Markt. Daher wollen weitere Lizenzgeber mit der Gruppe wachsen. 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. Die Entwicklung dieser Spiele wird nun innerhalb der Firmengruppe vorangetrieben. 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. In diesem Bereich wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets 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 Spielereizenz (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 Spielereizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal) sowie durch die Töchter gamigo US Inc. und gamigo Inc. die Trion Worlds Inc (Asset Deal) und die WildTangent Inc (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, Verve Group Inc. (Seit Januar 2020) 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, ihren Marktanteil in Europa und Nordamerika im Bereich Online-Spiele-Publishing weiter auszubauen. 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. Aufgrund 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 Spielereizenzen 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 neue, meist für Europa und/oder USA exklusive – Spielereizenzen. 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 erfüllt haben. In Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, wird nicht weiter investiert.

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 Marktdaten zum Konsumverhalten und der wirtschaftlichen Entwicklung wie zum Beispiel die Inflationserwartung der Zielregionen zur Steuerung und Planung, herangezogen.

Als wichtigste finanzielle Indikatoren werden Umsatz, EBITDA, Liquidität und Investitionen genutzt. 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. Darüber hinaus werden Backend und BI Systeme weltweit vereinheitlicht, um in allen Tochtergesellschaften die gleichen KPI's auswertbar zu machen.

Neben rein finanziellen Steuerungsgrößen hat gamigo auch eine Reihe von Performance-Kennzahlen definiert, die nicht unmittelbar finanziell messbar sind. Bei 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. Im Plattform-Bereich werden für jedes Unternehmen auf ihr Kerngeschäft zugeschnittene Kennzahlen genutzt, wie z. B. Kosten pro Lead, Effizienzkennzahlen, Anzahl der Transaktionen, Leads, Ertrag pro Lead, ECPM (adspre media GmbH), Abonnenten und Video Views (Mediakraft-Gruppe). Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Ein wichtiges Ziel ist es, die Kundenzufriedenheit u. a. durch die Betreuung und Optimierung der Spiele sowie durch die Erweiterung des Ingame-Angebots zu steigern und somit ein nachhaltiges und langlebiges Produktportfolio bereitzustellen. Dabei nimmt die persönliche Betreuung der Spieler und Gilden durch Community Manager eine wichtige Rolle ein. So werden beispielsweise bei der Weiterentwicklung der eigenen Spiele, die Spielerfahrungen und das Feedback der Nutzer mit einbezogen. 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 die Fort- und Weiterbildung der Arbeitnehmer und bietet Benefits wie regelmäßige Teamevents, gesunde Verpflegung am Arbeitsplatz sowie Zulagen zur Altersvorsorge und zum öffentlichen Nahverkehr an. Außerdem finanziert sie in- und ausländischen Mitarbeitern erweiterten Sprachunterricht, um die interne Kommunikation und die Zufriedenheit der Mitarbeiter zu steigern. Diese Aspekte sind nach Überzeugung von gamigo wesentliche Bausteine einer zukunftsweisenden Positionierung gegenüber dem 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 Erhebung von Chancen und Risiken.

E. Forschung und Entwicklung

Die gamigo AG betreibt keine aktive Forschung. Allerdings wird substantiell in Entwicklung investiert. Es werden aufgrund hoher Kapitalbindungen in Kombination mit dem hohen finanziellen Risiko keine neuen Spiele entwickelt. Gamigo investiert aber in die inhaltliche Weiterentwicklung der Spiele, für die sie die IPs besitzt sowie in die Entwicklung ihrer Plattform. Der Umfang der Entwicklung schlägt sich im Abschluss, in dem Posten der aktivierten Eigenleistung, nieder. Es wird an den verschiedenen Plattformkomponenten (z. B. Account-System, Billing-Systeme, Reporting) sowie an den Portalen und den Spielen weiterentwickelt. Hierbei geht es darum, die Kundenerfahrung sowie die Effizienz und Skalierbarkeit zu verbessern und den Spielern neue Inhalte in den bestehenden Spielen bereitzustellen sowie die Systeme für Dritte zur Verfügung zu stellen. Ohne diese Weiterentwicklungen würde der Kundestamm nach und nach erodieren.

Die Weiterentwicklung der gamigo-eigenen Titel ist in den Bereich Publishing integriert, um Synergieeffekte besser auszunutzen und personelle Stärken titelübergreifend nutzen zu können.

Die gamigo AG geht davon aus, dass neue Technologien in Zukunft weiterhin eine wichtige Rolle im Gaming- und Advertising-Bereich spielen werden. Um zu gegebener Zeit hier den Anschluss zu halten bzw. eine führende Rolle einzunehmen, investiert das Unternehmen schon jetzt u.a. in Bereiche wie Streaming und Programmatic Advertising.

II. Wirtschaftsbericht

A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen

Weltwirtschaft

Der internationale Währungsfonds (IWF) geht für das Jahr 2020 von einem globalen Wirtschaftswachstum von 3,30% aus, dem niedrigsten Wert seit September 2008. Der Abschwung ist vor allem auf ein Schwächeln der herstellenden Industrie, in Folge verstärkter Handelskonflikte und geopolitischer Entwicklungen zurückzuführen. Demgegenüber ist die Entwicklung im Bereich der Dienstleistungen weiterhin deutlich positiver. Für das Jahr 2020 geht der IWF von einem Wachstum in Höhe von 3,6 % aus.¹ Unklar ist zum jetzigen Zeitpunkt, wie sich der Ausbruch des Corona (COVID-19) Virus auf das globale Wirtschaftswachstum auswirkt. Der OECD hat dazu im März 2020 eine Schätzung abgegeben, wonach sich das Wachstum um 0,5% Punkte zusätzlich verringern könnte.²

Die zunehmende Verbreitung des Coronavirus hat viele Regierungen dazu veranlasst, beispiellose Maßnahmen zur Eindämmung der Epidemie zu ergreifen. Laut der OECD ist es in einem sich rasch verändernden Umfeld äußerst schwierig, das genaue Ausmaß der Auswirkungen dieser Maßnahmen auf das BIP-Wachstum zu quantifizieren, aber es ist klar, dass sie zu einem starken Rückgang der Produktion, der privaten Haushaltsausgaben, der Unternehmensinvestitionen und des internationalen Handels führen. Dies legt nahe, dass die anfänglichen direkten Auswirkungen der Betriebsstilllegungen in vielen Volkswirtschaften zu einem Rückgang des Produktionsniveaus um ein Fünftel bis ein Viertel führen könnten, wobei die Ausgaben der Verbraucher möglicherweise um etwa ein Drittel zurückgehen. Veränderungen dieser Größenordnung würden alles, was während der globalen Finanzkrise 2008-09 erlebt wurde, bei weitem überwiegen. Diese grobe Schätzung deckt laut OECD jedoch nur die anfänglichen direkten Auswirkungen in den betroffenen Sektoren ab und berücksichtigt keine zusätzlichen indirekten Auswirkungen, die entstehen könnten.

Weiterhin setzen die europäischen Zentralbanken auf eine expansive Geldpolitik, die auch zukünftig viel günstiges Geld in die Märkte spülen wird. So hat der EZB-Rat am 12. Dezember 2019 beschlossen, die Leitzinsen der EZB unverändert zu belassen. In dem von Experten des Eurosystems erstellten gesamtwirtschaftlichen Projektionen für das Euro-Währungsgebiet vom Dezember 2019, wird sich die jährliche HVPI-Inflation 2019 auf 1,2%, 2020 auf 1,1%, und 2021 auf 1,4% belaufen.³

Deutschland

Die Deutsche Bundesbank rechnet für die Jahre 2019 bis 2021 weiterhin mit einer leichten Verbesserung der gesamtwirtschaftlichen Lage. Für die jüngsten Dämpfer Ende des Jahres 2019 sieht sie die Verantwortlichkeit vor allem bei vorübergehenden angebotsseitigen Schwierigkeiten in Teilindustrien. Auch das Handelsblatt Research Institute sieht die leichten Rückgänge gegen Mitte und Ende 2019 vor allem im Zusammenhang mit Sondereffekten, wie dem sehr heißen Sommer, der die Kauflust gedämpft hat und zu Lieferengpässen aufgrund von Niedrigwasser in vielen wichtigen Wasserstraßen

¹ IWF; World Economic Outlook Update, January 2020; URL: <https://www.imf.org/en/Publications/WEO/Issues/2020/01/20/weo-update-january2020>

² OECD; URL: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/7969896b-en.pdf?expires=1583761666&id=id&accname=guest&checksum=5A4132B68B2EE03B1E9027B6296621E4>

³ Europäische Zentralbank; Wirtschaftsbericht - Ausgabe 8 / 2019; URL: <https://www.bundesbank.de/resource/blob/823346/0469b48f795a2f49da9b424164549bc6/mL/2020-01-24-spf-ergebnisse-download.pdf>

geführt hat. Die Bundesbank geht in ihrem Monatsbericht Dezember 2019 weiterhin von einem Wachstum des realen und bereinigten deutschen Bruttoinlandsproduktes (BIP) und einer anhaltenden Hochkonjunkturphase aus. Im Jahr 2019 betrug das Wachstum des BIP (real und kalenderbereinigt) 1,5%. Für die Jahre 2019 und 2020 geht die Bundesbank von einem Wachstum in Höhe von jeweils 1,6% aus und prognostiziert somit einen leichten Anstieg des Wachstums, welcher vor allem auf die weiterhin expansive Finanzpolitik zurückzuführen ist.

In den Arbeitsmarktzahlen konnte sich die aktuelle Verschärfung der Corona-Krise noch nicht widerspiegeln, weil die Angaben bis zum 12. März reichen und damit die jüngste Entwicklung nicht umfassen. Im Februar 2020 lag die Zahl der Erwerbstätigen bei 45,10 Millionen. Gegenüber dem Vorjahr ist sie um 218.000 oder 0,5 Prozent gestiegen, nach +241.000 oder ebenfalls +0,5 Prozent im Januar. Laut der Agentur für Arbeit ist zu erwarten, dass der Arbeitsmarkt aufgrund der Corona-Pandemie in den kommenden Monaten stark unter Spannungen geraten wird.⁴

B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen

I. Markt

Die relevantesten Märkte von gamigo sind die Märkte für PC-Client-Games, Konsolen-, Browser- und Handyspiele, wobei MMOGs den wichtigsten Teilmarkt für gamigo darstellen. Gamigo verfügt über ein breites Portfolio an Online-Games, insbesondere Rollen-, Shooter- und Strategie-Spiele. Darüber hinaus zeichnet sich die Gesellschaft durch ihr Portfolio an Casual Games aus, das weltweit vermarktet wird, mit Schwerpunkt in Europa und Nordamerika. Im Videospiegelmarkt konzentriert sich gamigo vor allem auf Free-to-Play-Titel, bei denen die Spieler kostenlos spielen können, aber Geld ausgeben, um schneller voranzukommen oder exklusive oder spezielle virtuelle Gegenstände zu erwerben.

Der Videospiegelmarkt zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den gängigsten Genres gehören Actionspiele, Simulationen und Arcade-Spiele, gefolgt von Puzzles, Adventures, Casual Games und Strategiespielen. Aufgrund der starken Wettbewerbslandschaft ist der Videospiegelmarkt hit-orientiert; viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt; nur wenige haben eine lange Lebensdauer und erzielen Gewinne. Nach der Erfahrung von gamigo können Spiele mit einer nachweislich guten Bekanntheit 10 Jahre oder länger im Markt relevant bleiben. Dies zeigen nicht nur die Titel von gamigo, wie Fiesta Online (2006) oder Grand Fantasia (2009), sondern auch Konkurrenzprodukte wie Eve Online (2003) oder World of Warcraft (2004). Weltweit generieren Videospiegelunternehmen Umsätze und Gewinne über verschiedene Geschäftsmodelle, darunter den Verkauf von Spielen oder Game Apps, den Verkauf von In-Game-Gegenständen, den Verkauf von Spielabonnements und die Platzierung von Werbung in den Spielen. Der Großteil der Umsätze im Videospiegelmarkt wird durch den Verkauf von In-Game-Items und Premium-Versionen von Spielen erzielt. Das Spieleportfolio von gamigo besteht hauptsächlich aus Spielen, die auf diesem Geschäftsmodell, auch Free-to-Play-Modell genannt, basieren.

⁴ **Agentur für Arbeit:** Monatsbericht zum Arbeitsmarkt- und Ausbildungsmarkt März 2020 URL: <https://statistik.arbeitsagentur.de/Statistikdaten/Detail/202003/arbeitsmarktberichte/monatsbericht-monatsbericht/monatsbericht-d-0-202003-pdf.pdf>

Der weltweite Videospiegelmarkt

Mit mehr als 2,5 Milliarden Spielern weltweit ist der Videospiegelmarkt als wichtige digitale Unterhaltungsindustrie ins Rampenlicht gerückt. Als Subkultur in den 80er und 90er Jahren entstanden, hat sich der globale Videospiegelmarkt mit einer CAGR von 13,4% zwischen 2015-2019 und einem geschätzten Umsatz von USD 152,1 Milliarden im Jahr 2019 zu einer der größten digitalen Unterhaltungsindustrien entwickelt. Bis 2022 soll der Markt weiter auf USD 196 Mrd. wachsen und keine Anzeichen einer Verlangsamung zeigen.⁷

Einige Spiele haben eine beträchtliche Größe erreicht, die Millionen von Spielern anziehen, Weltmeisterschaften veranstalten und eine starke Gemeinschaft unter ihren Spielern schaffen. Die führenden MMOGs Fortnite, League of Legends und Crossfire haben 2019 USD 1,8 Milliarden, 1,6 Milliarden und 1,4 Milliarden Umsätze erzielt. Im Jahr 2018 veranstaltete League of Legends ihr Weltmeisterschafts-Event mit 200 Millionen Zuschauern. Im Vergleich: der Superbowl 2019 ca. 98 Millionen Zuschauer.

Die globale Gaming-Aktivität wird und war historisch gesehen von Einzelpersonen in der Altersgruppe zwischen 6-24 Jahren dominiert. In den letzten Jahren hat die Altersgruppe zwischen 25-34 Jahren deutlich zugenommen und stellt mit einem Wachstum von 8% im Jahr 2018 die am stärksten wachsende Altersgruppe dar, welche sie zur am stärksten wachsenden Spielerkohorte macht. Insgesamt ist der Anteil der Spieler zwischen den Geschlechtern und der Altersgruppe gut diversifiziert, so sind 49% aller Spieler in Deutschland weiblich und das Durchschnittsalter beträgt 36,4 Jahre.⁸⁹

Märkte nach Regionen

Der größte Teil der weltweiten Spieleumsätze wird mit 49% in EMEA (23%) und Nordamerika (26%) generiert, die gleichzeitig die größten Absatzmärkte für gamigo sind.¹⁰

EMEA

Das Wachstum in der EMEA-Region wird für 2019 auf 11,5 % geschätzt, sodass der Videospiegelmarkt ein Volumen von 34,7 Mrd. USD erreicht. Der EMEA-Markt wird vor allem durch die Entwicklung des europäischen Marktes getrieben, aus dem der Großteil des Umsatzes in EMEA stammt. Von den USD 34,7 Mrd. Umsatz in EMEA stammen rund 29,9 Mrd. aus Europa mit ca. 370 Mio. aktiven Spielern. Der westliche Teil Europas ist umsatzmäßig deutlich größer als der östliche Teil und macht ca. 86% des europäischen Umsatzes aus. gamigo's Fokusz Märkte in Europa sind Deutschland, Großbritannien und Frankreich, die mit einem geschätzten Marktwert von jeweils 4-6 Mrd. USD im Jahr 2019 die Top 3 der größten Märkte in der gesamten EMEA-Region sind.¹¹

Nordamerika

Der nordamerikanische Videospiegelmarkt ist relativ gut entwickelt und wird voraussichtlich bis 2023 in Bezug auf Nutzer und durchschnittliche Nutzerausgaben moderat wachsen. Die direkt aus dem Verkauf von Spielen generierten Einnahmen werden für 2019 auf USD 19,9 Milliarden geschätzt und bis 2023 auf USD 21,5 Milliarden anwachsen, welches einem CAGR von 2% entspricht. Obwohl das Wachstum

⁷ Newzoo: Global games market report, 2019

⁸ ISFE: Key Facts – 2018 trends and data, 2019

⁹ <https://www.game.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2019/>

¹⁰ Newzoo: Global games market report, 2019

¹¹ ISFE: Key Facts – 2018 trends and data, 2019

der direkten Ausgaben moderat ist, wird erwartet, dass die Umsätze aus Wettbewerben, Events, Streaming und anderen nicht-direkten Spielverkäufen weiterhin aggressiv wachsen werden.

Es wird erwartet, dass die USA im Jahr 2019, mit geschätzten Einnahmen von 36,9 Mrd. USD, China, als weltweit größten Gesamtmarkt für Videospiele pro Land, mit Einnahmen von 36,5 Mrd. USD, überholen wird. Zusammen werden die beiden Volkswirtschaften bis zu 48% des gesamten Videospielmarktes ausmachen.¹²

Deutscher Gaming Markt

Die Nutzer auf dem deutschen Spielemarkt sind sehr diversifiziert. Insgesamt spielen über 34 Mio. Deutsche Computer- und Videospiele. Davon sind 48% weiblich und 29% über 50 Jahre alt. Das Durchschnittsalter steigt immer weiter an und beträgt im Jahr 2019 36,4 Jahre.¹³

Trends im globalen Gaming Markt

Zu den wichtigsten Trends auf dem Gaming Markt in 2020 zählen u.a. die Themen Subscription (Abo) und neue Wege der Monetarisierung. Dies zeigt sich auch an der generellen Tendenz Menschen auf Modelle umzuschwenken, bei denen Sie nach Zahlung einer z.B. monatlichen Fee, Zugriff auf eine Bibliothek voller einzeln abrufbarer Inhalte haben. Netflix und Spotify sind nur zwei Beispiele. Gamigo ist auf diesen Trend gut vorbereitet. Mit seinen Casual Games Plattformen „Deutschland-Spielt“ und „WildTangent“, bietet gamigo seinen Nutzern schon jetzt die Möglichkeit auf eine Bibliothek, bestehend aus über 5.000 Casuals an, für die eine monatliche Gebühr gezahlt werden muss. Fand die Monetarisierung von gamigo in diesem Bereich bisher größtenteils noch dadurch statt, dass die Spieler für echtes Geld die jeweilige Währung des Portals kaufen mussten, hat man in 2019 bewusst die Monetarisierung hin zu Subscription angestoßen.¹⁴

II. Wettbewerb

Der Wettbewerb im Gaming-Sektor ist aufgrund des relativ fragmentierten und in der Vergangenheit stark gewachsenen Marktes hoch. Dies zeigt sich derzeit besonders im mobilen Bereich. Im Jahr 2019 wurden beispielsweise 21.000 neue Spiele auf iOS veröffentlicht. Der Return on Investment ist hoch, wenn man ein erfolgreiches Spiel entwickelt, aber die Erfolgsquote gering.

Es gibt wenige sehr große und viele kleinere Marktteilnehmer. Die großen Entwickler haben große Portfolios mit starken Spielen und deutlichen Skaleneffekten bei der Entwicklung und Vermarktung von Spielen. Die kleineren Studios haben typischerweise nur wenige Spiele, von denen ihr Überleben abhängt. Gamigo ist heute einer der größeren Publisher auf dem europäischen und nordamerikanischen Markt mit einem gut diversifizierten Portfolio an Spielen und mit einem geringeren Risikoprofil im Vergleich zu Peers, die auf den Erfolg einzelner Spieltitel angewiesen sind.

Auf dem europäischen und amerikanischen Markt gibt es nur wenige Milliardenunternehmen, die als Publisher von Online-Spielen tätig sind. Dazu gehören unter anderem Electronic Arts, Ubisoft, Activision Blizzard, Nexon, NetEase, Nintendo, Netmarble, BANDAI NAMCO, Mail.Ru Games und Tencent.

¹² Statista

¹³ GAME Verband; Deutscher Games-Markt 2019, URL: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/01/2019-08-01_game_Plakat_Infografik_Deutscher-Markt_2019-1.pdf

¹⁴ Newzoo: Newzoo's Games Trends to Watch in 2020 URL: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-games-trends-to-watch-in-2020/>

Diese Unternehmen veröffentlichen hauptsächlich AAA-Spiele mit sehr hohen Entwicklungsbudgets von teilweise weit über 50 Mio. EUR. Auch wenn gamigo unter Budgetgesichtspunkten nicht direkt mit diesen Unternehmen konkurriert, so konkurrieren einige gamigo-Spieltitel mit einigen dieser AAA-Spiele um die Spielzeit und das Budget der Nutzer.

Zu den direkten Konkurrenten von gamigo im Bereich des Online-Spiele-Publishings gehören Unternehmen, die etwas kleiner sind als die größten AAA-Spieleentwickler und -Publisher, aber wie gamigo über einen signifikanten Marktanteil verfügen. In diesem Umfeld zählen Unternehmen wie Bigpoint, Gameforge, Travian, Stillfront, Embracer, Wooga, Daybreak Game Studios, Innogames, IDC Games und Wargaming zu den umsatzstärksten Unternehmen.

Wettbewerb auf dem Markt für PC- und Konsolenspiele

Der Aufwand für die Entwicklung neuer Spiele für den PC und die Konsole ist in den letzten Jahren stark gestiegen. Neben den hohen Entwicklungskosten fallen auch hohe Marketingbudgets an, um die Aufmerksamkeit der Nutzer zu gewinnen. Dadurch sind die Eintrittsbarrieren in dieses Segment in der Vergangenheit deutlich gestiegen und der Wettbewerb wird hauptsächlich mit den bestehenden Publishern in Verbindung gebracht.

Da gamigo keine neuen Spiele entwickelt, ist das Unternehmen darauf angewiesen, Spiellizenzen und IPs von Entwicklerstudios wie XL Games, Wiple Games und X Legend zu erwerben. Diese benötigen einen Publisher, der über die notwendige lokale Erfahrung und eine starke Nutzerbasis verfügt, um die Spiele erfolgreich zu veröffentlichen. Gamigo konkurriert um diese Lizenzen und IPs mit anderen Publishern.

Die Milliarden-Dollar-Unternehmen wie EA oder Ubisoft entwickeln ihre eigenen Spiele und treten in diesem Zusammenhang nicht als direkte Konkurrenten von gamigo auf. Die andere Gruppe der gamigo-Konkurrenten, darunter Big Point, Gameforge, Stillfront und Embracer, ist jedoch teilweise auch auf den Erwerb von Lizenzen neben der eigenen Spieleentwicklung angewiesen.

In dieser Hinsicht hat gamigo eine führende Position, da sie über viel Erfahrung in der Weiterentwicklung und die Betreuung von Videospiele sowie über gute Verbindungen zu den Entwicklern verfügt. Darüber hinaus verfügt gamigo mittlerweile über eine sehr große Nutzerbasis auf ihren Plattformen, welche die Zusammenarbeit mit gamigo für Lizenzgeber sehr attraktiv macht. Die Medien- und Plattform-Assets von gamigo sind ein weiterer Vorteil, um Lizenzrechte von IP-Rechteinhabern zu erhalten.

Neben dem Wettbewerb um Lizenzen steht gamigo auch im Wettbewerb um Spieler. Für die Spieler zählt das Spiel selbst und nicht das Unternehmen hinter dem Spiel. Bezogen auf das einzelne Spiel zeigen die Nutzer in der Regel eine hohe Loyalität, insbesondere innerhalb von MMOGs. Einmal gewonnene User bleiben den Spielen in der Regel über mehrere Jahre treu. Da die Spieler im Spiel Werte sammeln und innerhalb der Spiele mit anderen Spielern verbunden sind (sogenannte Gilden oder Clans), ist die Hürde, das Spiel zu verlassen, um ein anderes zu spielen, hoch.

Wettbewerb im Browsergames-Markt

Browsergames haben sich in der Vergangenheit von einfachen Casual Games zu komplexeren Mid- bis Hardcore Games entwickelt. Dementsprechend sind die Eintrittsbarrieren gestiegen, aber das Marktsegment steht im harten Wettbewerb mit dem mobilen Sektor. Goodgame Studios, Bigpoint, Gameforge und Innogames gehören zu den größten Wettbewerbern im Browsergames-Markt.

Wettbewerb auf dem Markt für Handyspiele

Im Markt der Handygames dominieren Casual Games, die sowohl eine geringe Partizipation der Spieler als auch eine geringere Spieltiefe bieten. Midcore-Spiele mit ausgefeilterer Spielmechanik und längeren Sessions sind in den letzten Jahren immer beliebter und erfolgreicher geworden, da sich die Technologie zur Unterstützung dieser Spiele in gleicher Weise wie die Kunden entwickelt hat. Der Markt für Handyspiele boomt seit einigen Jahren und ist nach wie vor der umsatzstärkste Wachstumsmarkt, was dazu führt, dass die Zahl der Entwickler, die sich auf Handyspiele konzentrieren, stetig steigt und die Anzahl der veröffentlichten Spiele entsprechend hoch ist. Es ist davon auszugehen, dass mit der Entwicklung der Branche immer mehr Spieleentwickler auf den Markt kommen und ein immer breiteres Spektrum an Spielen auf den Markt kommen wird. Die Markteintrittsbarrieren für Handyspiele sind im Hinblick auf die Entwicklungskosten geringer als bei mittleren und hochwertigen Konsolen- und PC-Spielen. Niedrige Eintrittsbarrieren, direkte Vertriebskanäle und zunehmender Wettbewerb führen jedoch dazu, dass jährlich Zehntausende von Spielen um die Aufmerksamkeit der Spieler konkurrieren. Das Marketing ist zum wichtigsten Differenzierungsmerkmal und zum größten Kostenfaktor zur Unterstützung des Wachstums geworden. Der Wettbewerb in der Mobile Gaming Industrie ist intensiv und umfasst sowohl Spiel-Giganten wie Supercell, Nintendo und Tencent als auch spezialisierte Entwickler von mobilen Casual Games wie King, Playrix und Niantic. Da die Markteintrittsbarrieren für die Entwicklung jedoch niedrig sind, kann der Wettbewerb auch von Einzelpersonen oder kleinen Unternehmen ausgehen.

Die Entwicklung und Markteinführung neuer Handyspiele ist sehr teuer und risikoreich. Einerseits führt die sehr hohe Anzahl von Neueinführungen zu einem starken Wettbewerb bei der Nutzerakquise. Zum anderen sind die Vermarktungsmöglichkeiten über die beiden großen Gatekeeper Apple und Google begrenzt, wo die etablierten Spiele klare Reichweitenvorteile in den App-Stores haben. gamigo hat in diesem Bereich nur wenige Spiele und bringt aus den genannten Gründen neue Spiele im Vergleich zu den Peers konservativer auf den Markt. Aufgrund der überwiegend hohen Bewertungen von Handyspiele-Unternehmen in diesem Segment steckt der M&A-Markt noch in den Kinderschuhen.

C. Geschäftsverlauf

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

Aufgrund der stetig positiven Entwicklung, konnte gamigo im Geschäftsjahr 2019 ihre Unternehmensanleihe um EUR 18 Mio. erhöhen und somit den Gesamtrahmen in Höhe von EUR 50 Mio. ausschöpfen.

Die Aufstockung der Anleihe erfolgte in zwei Tranchen zu einem Preis über Par. Dadurch hat die Gesellschaft weiteren finanziellen Spielraum für die Fortsetzung der Wachstumsstrategie gewinnen können.

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. Obwohl sich das Konzernergebnis verbesserte, verschlechterte sich im Geschäftsjahr 2019 das operative Ergebnis der gamigo AG Einzelgesellschaft im Vergleich zum Vorjahr. Der Umsatz hat sich mit TEUR 10.267 gegenüber dem Vorjahresumsatz (2018: TEUR 8.744) um 17,4% gesteigert. Von den Umsätzen im Geschäftsjahr entfallen TEUR 5.067 auf den Gamingbereich (Vorjahr: TEUR 6.359). Umsatzerlöse in Höhe von TEUR 4.530 resultieren aus Dienstleistungen und Services innerhalb des gamigo-Konzerns.

Die Aufwendungen für bezogenen Leistungen sind im Vergleich zum Vorjahr von TEUR 5.383 um TEUR 3.170 auf TEUR 2.214 in 2019 gesunken.

Die Personalaufwendungen sind gegenüber dem Vorjahr um TEUR 1.488 auf TEUR 5.997 angestiegen. Dieser Effekt ist im Wesentlichen darauf zurückzuführen, dass zusätzliches Personal im Zusammenhang mit der avisierten Wachstumsstrategie eingestellt wurde.

Der Anstieg der sonstigen betrieblichen Aufwendungen von TEUR 4.104 im Vorjahr auf TEUR 4.606 im aktuellen Geschäftsjahr ist im Wesentlichen auf gestiegene Rechts- und Beratungskosten zurückzuführen, welche ebenfalls im Zusammenhang mit der eingeschlagenen Wachstumsstrategie stehen.

Es wurden im Geschäftsjahr in die Erweiterung und Verbesserung von gamigo Spielen sowie in die der technischen Plattform investiert. Daher belaufen sich die aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2019 auf TEUR 607 (2018: TEUR 1.025).

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf TEUR 422 und sind im Vergleich zum Jahr 2018 um TEUR 818 gesunken (Vorjahr: TEUR 1.240).

Die insgesamt gestiegenen Aufwendungen können nicht vollständig durch den Anstieg der Umsatzerlöse kompensiert werden. Jedoch erhöht sich das EBITDA von -2.988 TEUR im Geschäftsjahr 2018 auf -1.521 TEUR.

Die Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen betragen im Geschäftsjahr 2019 TEUR 1.696 (Vorjahr: TEUR 2.357 TEUR). Im Geschäftsjahr wurden keine außerplanmäßigen Abschreibungen vorgenommen.

Im Jahr 2019 betrug das Zinsergebnis der gamigo AG TEUR -3.714, im Vorjahreszeitraum TEUR -1.545. Die Zinsaufwendungen in Höhe von TEUR -4.663 (2018: TEUR -2.615) resultieren aus Darlehensverbindlichkeiten sowie der Unternehmensanleihe.

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge konnte die gamigo AG im Jahr 2019 steuerliche Erträge in Höhe von TEUR 1.726 (2018: TEUR 70) ausweisen.

Das Jahresergebnis nach Steuern hat sich gegenüber dem Vorjahr aus den vorgenannten Erläuterungen verbessert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2019 auf TEUR -630 (2018: TEUR -5.198).

Vermögens- und Finanzlage

Unter der Berücksichtigung der Zu- und Abgänge sowie der Abschreibungen sind im Abschluss des Jahres 2019 langfristige Vermögensgegenstände in Höhe von TEUR 73.281 ausgewiesen (2018: TEUR 68.606).

Zum 31.12.2019 weist die gamigo AG aktive latente Steuern in Höhe von TEUR 8.755 aus (2018: TEUR 7.029), die im Wesentlichen aus steuerlichen Verlustvorträgen resultieren.

Das Umlaufvermögen der gamigo AG hat sich im Vergleich zum Vorjahr erhöht und beträgt zum 31.12.2019 in Summe TEUR 32.276 (2018: TEUR 16.995). Im Wesentlichen beinhaltet diese Veränderung den Anstieg aus Forderungen gegenüber verbundenen Unternehmen (TEUR 14.776 in 2019 im Vergleich zu TEUR 6.382 in 2018) und der Erhöhung von Guthaben bei Kreditinstituten (TEUR 13.568).

Das Eigenkapital der gamigo beträgt zum 31.12.2019 TEUR 29.818. Dieses teilt sich in das gezeichnete Kapital in Höhe von TEUR 2.311, die Kapitalrücklage in Höhe von TEUR 48.153 und den Bilanzverlust von TEUR -20.647.

Die Eigenkapitalquote veränderte sich im Berichtsjahr von 32,8 % in 2018 auf 26,0 %, im Wesentlichen bedingt durch den geringeren Bilanzverlust.

Zum 31.12.2019 bestehen Verbindlichkeiten in Höhe von TEUR 82.653 (2018: TEUR 59.082). Die Verbindlichkeiten beinhaltet eine Unternehmensanleihe in Höhe von TEUR 50.000. Des Weiteren werden Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen (2019: TEUR 29.408, 2018: TEUR 25.530), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2019: TEUR 872, 2018: TEUR 1.460) sowie sonstige Verbindlichkeiten in Höhe von TEUR 2.353 (2018: TEUR 2.086) ausgewiesen.

Rückstellungen werden in Höhe von 1.825 TEUR (2018: 1.581 TEUR) ausgewiesen und beinhalten im Wesentlichen Personalrückstellungen und Rückstellungen für nachlaufende Kosten.

Die gamigo AG erwirtschaftete im Berichtsjahr 2019 ein niedrigeres negatives operatives Ergebnis (E-BITDA) in Höhe von TEUR -1.521, während das operative Ergebnis in 2018 bei TEUR -2.988 lag. Die gamigo AG steuert über das working capital erfolgreich die Liquidität der gamigo-Gruppe.

Liquidität

Die gamigo AG verfügte am 31. Dezember 2019 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2018 über einen um TEUR 13.021 höheren Finanzmittelfonds von insgesamt TEUR 13.568 (Vorjahr: TEUR 547).

III. Nachtragsbericht

Die gamigo AG hat am 23.01.2020 über ihre US-Tochtergesellschaft, die wesentlichen Vermögenswerte von Verve Wireless Inc. („Verve“) erworben. Verve ist eine führende nordamerikanische Mobile-Datenplattform für standortbasiertes programmatisches Video- und Display-Marketing. Die Transaktion umfasst die Technologie und das geistige Eigentum von Verve, das Team mit Fachkenntnissen im Bereich der programmatischen Markenwerbung sowie die standortbasierte Analyse- und Datenmanagement-Plattform von Verve Wireless Inc.. Gamigo begrüßt die Kunden und Partner von Verve und plant, den weiteren Ausbau des Geschäfts, auch durch die Nutzung von Synergien innerhalb der Gruppe, weltweit zu unterstützen.

Verve wurde 2005 gegründet und verfügt über Büros u.a. in New York und San Diego. Es wird erwartet, dass die Übernahme im laufenden Geschäftsjahr zusätzliche Nettoeinnahmen im unteren zweistelligen Millionenbereich generieren wird. Abhängig von der Geschwindigkeit, mit der die Transaktion im laufenden Geschäftsjahr abgeschlossen, restrukturiert und integriert wird, erwartet das Management für das Jahr 2020 ein zusätzliches EBITDA im niedrigen einstelligen Millionenbereich.

Die Übernahme erweitert das Produktportfolio, den Kundenstamm und die Vertriebsorganisation der Gruppe und stärkt die Position der Gruppe auf dem nordamerikanischen Markt durch starke Synergien mit den anderen Medienunternehmen sowie den Gaming-Unternehmen der Gruppe.

IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht

A. Prognosebericht

Für das Geschäftsjahr 2020 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 2020 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 2020 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 Auswirkungen der aktuellen Wirtschaftskrise, ausgelöst durch das Covid-19 Virus, lassen sich aktuell noch nicht einordnen.

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. Von den internen Weiterentwicklungen der eigenen Lizenzen wie Last Chaos und Fiesta Online wird ebenfalls eine positive Entwicklung erwartet.

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 und anorganischen Wachstum sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung der aktuellen Titel über neue Sprachversionen, stellen ebenso wie in den Vorjahren, die strategische Ausrichtung für die kommenden Jahre dar.

Für die Zukunft sind 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 und die Ausweitung des Spieleportfolios 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 Qualität und Entwicklung der Spiele auswirken wird. Auch das Launchen neuer Spiele ist wichtig. Nachdem sich gamigo viele Jahre nicht mit neuen Launches beschäftigt hat, um zunächst eine kritische Masse im Bereich Technik, Vermarktung und Portfolio aufzubauen, hat man 2019 begonnen, Spielelaunches lizenzierter Spiele zu tätigen. Diese Strategie soll auch 2019 weiter vorangetrieben werden. Zukünftig könnte gamigo auch einige seiner eigenen Spielertitel in anderen Märkten, wie beispielsweise Asien, auf denen man nicht selber als Publisher aktiv ist, an dort ansässige Publisher lizenzieren, um so zusätzliche Umsätze bei geringem Aufwand zu generieren.

Ein weiterer Erfolgsfaktor wird zukünftig die Vermarktung von Werbemöglichkeiten insbesondere in den Casual Spielen sein. 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 Online-Spiele 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 Online-Spiele 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. Darüber hinaus hat sich der Konzentrationsprozess im Markt in den letzten Jahren durch Übernahmen von Anbietern unterschiedlicher Größe beschleunigt. Sollte sich dieser Prozess fortsetzen, würde sich der bestehende Preis- und Wettbewerbsdruck weiter verstärken. Zudem sind die Eintrittsbarrieren für neue Wettbewerber im Bereich der Online-Spiele niedrig und es besteht die Möglichkeit, dass Allianzen zwischen Wettbewerbern entstehen, die in kurzer Zeit erhebliche Marktanteile gewinnen könnten. Auch sind die Eintrittsbarrieren für neue Wettbewerber im Bereich der Online-Spiele 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.

Verbraucherverhalten

Der Absatz der Produkte ist abhängig von der Kaufkraft, dem Kaufverhalten und dem Nutzerverhalten der Endverbraucher. Änderungen der Kundenstrategien oder des Kaufverhaltens können den Nettoumsatz der gamigo AG negativ beeinflussen. Die Bereitschaft der Verbraucher, die Produkte der Gruppe zu kaufen und Dienstleistungen der Gruppe in Anspruch zu nehmen, kann aufgrund externer Faktoren, wie z. B. eines allgemeinen Konjunkturrückgangs, der sich auf die Kaufkraft der Verbraucher oder das Kaufverhalten auswirken kann, abnehmen. Sinkt die Kaufbereitschaft der Endverbraucher für die Produkte der gamigo AG, wird sich dies nachteilig auf die Umsatz-, Ertrags- und Finanzlage der gamigo AG auswirken.

COVID-19

Durch die COVID-19 Pandemie (Corona-Krise) stehen eine Vielzahl von Unternehmen aufgrund umfangreicher politischer Beschränkungen vor großen Herausforderungen in den kommenden Monaten. Aufgrund der Corona-Krise gehen Wirtschaftswissenschaftler von einer Rezession als Folge aus. Dies wird aktuell gestützt durch den Rückgang der Absätze von Produkten und Dienstleistungen. Die gamigo hat jedoch die Opportunität aus der COVID-19 Krise gestärkt herauszutreten. Insbesondere der Online und Mobile

Games Markt befindet sich aktuell im Wachstum. Dies ist zurückzuführen auf die Ausgangsbeschränkungen, die seitens der Regierungen verhängt wurden. Somit sind mehr User in den Games zu verzeichnen. Ferner ist bei der gamigo AG kurz- und mittelfristig das Risiko durch die Corona-Krise als gering einzuschätzen. Sollte die Corona-Krise bis Ende Q3 2020 und darüber hinaus anhalten, rechnet die gamigo AG mit einer sinkenden Kaufkraft.

Die gamigo AG unterliegt dem Risiko rasch wechselnder Technologien und Kundenanforderungen

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

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

Die gamigo AG ist mit einer Vielzahl sich nicht selten ändernden und stetig zunehmenden rechtlichen 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 Rechtsprechungen, lässt sich nicht immer eindeutig eine klare Abgrenzung zwischen personenbezogenen und sonstigen Daten vornehmen. Insbesondere die gemäß § 99 DSGVO ab dem 25. Mai 2019 geltende Datenschutzgrundverordnung, stellt für gamigo, wie auch für alle anderen Marktteilnehmer, eine Herausforderung und damit auch ein 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 Online-Spiele 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 Videospiele richtet sich nach den Grundsätzen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese wurden durch den Beirat der USK erlassen und sind seit dem 1. Februar 2011 in Kraft. Ergänzt werden diese durch die Leitkriterien für die Prüfung von Computer- und Videospiele, erlassen durch den Beirat der USK und in Kraft seit Juni 2011. Die Obersten Landesjugendbehörden sind im Rahmen des § 14 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.

Andere Formen der Unterhaltung

Die gamigo AG steht mit ihrem Produkt- und Dienstleistungsangebot nicht nur mit anderen Anbietern von Online- und Mobile Games im Wettbewerb, sondern auch mit anderen Anbietern der Unterhaltungsindustrie, wie z. B. Anbietern von Konsolenspielen und sogenannten Social-Media-Anbietern sowie traditionellen, nicht computergestützten Spielformen (offline), TV-Unterhaltung, Film und Fernsehen. Obwohl der Markt für Online- und Handyspiele in den letzten Jahren gewachsen ist, besteht die Gefahr, dass andere Formen der Unterhaltung gegenüber Online- und Handyspielen von den Kunden in Zukunft wieder verstärkt bevorzugt werden. Sollte sich eine breitere Kundenbasis zunehmend anderen Formen der Unterhaltung zuwenden, hätte dies negative Auswirkungen auf die Geschäftstätigkeit, die Vermögens- und/oder Finanzlage der gamigo AG.

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-Spiele 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-Spiele 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 Online-Spiele 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 Rechtsstreitigkeiten 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 wirtschaftlichen Schäden 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 ausreichende Ressourcen zur Wartung und zur Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der von den gamigo AG lizenzierten Spielen 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, welches 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 Internetanbindung. 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.

Dritte können gegen die Verwendung von Wortmarken und/oder gegen von gamigo registrierte Domains vorgehen.

Die gamigo AG ist Eigentümerin bestimmter Marken und Domains. Es besteht die Gefahr, dass es zu einem Rechtsstreit mit Wettbewerbern über die Rechtmäßigkeit und Nutzung der Marken kommt oder dass andere Dritte gegen die Nutzung der Marken durch gamigo, auch als Teil der Domains, vorgehen oder versuchen, eine entsprechende Marke selbst zu registrieren. Wenn ein solcher Ansatz erfolgreich wäre, besteht die Gefahr, dass die gamigo AG daran gehindert werden würde, diese Marke oder andere wichtige Marken für ihre Geschäftstätigkeit weiter zu verwenden. Dies könnte unter anderem zu hohen Kosten für die gamigo AG bei der Etablierung einer alternativen Marke im Markt führen, welches sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG auswirken würde.

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, sodass die gamigo AG auch von dem Risiko in diesem Bereich betroffen sein kann, nachdem sie bestrebt ist, künftig auch Computerspiele auf mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablets etc.) anzubieten. Die Verbreitung von Betrugssoftware kann damit die Ertragskraft der angebotenen Spiele negativ beeinträchtigen und zusätzlich auch zu Reputationsschäden führen. Dies kann negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG haben.

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

Der Schutz kundenbezogener Daten, die im Rahmen der Geschäftstätigkeit der gamigo AG erhoben und verarbeitet werden, genießt bei der gamigo AG eine sehr hohe Bedeutung. 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 Online-Spiel 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 Spielerlebnis negativ beeinträchtigen und so zu einem Verlust von (zahlungsbereiten) Spielern bzw. zu Zahlungsausfällen führen. Auch können durch Programmierfehler ausgelöste negative Spielerlebnisse auf Seiten der Spieler zu Reputationschäden 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 der Gesellschaft nutzt 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. 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 Online-Spiele. 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 erforderlichen Suche nach neuen Führungskräften können sich jeweils nachteilig auf die Geschäftstätigkeit der gamigo AG und damit deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Die gamigo AG ist des Weiteren auf qualifizierte Fachkräfte, insbesondere in den Bereichen IT, Marketing, 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. gamigo investiert in diverse Programme um die Mitarbeiterzufriedenheit zu halten und sorgt für ein marktgerechtes Vergütungssystem.

Die internen Organisationsstrukturen und Management-Prozesse könnten nicht angemessen sein

Eine kontinuierliche Weiterentwicklung interner Organisationsstrukturen und Management-Prozessen 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 eines 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 Risiko, dass für bestimmte Risiken ein adäquater Versicherungsschutz nicht oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbar ist. Sollten der gamigo AG Schäden entstehen, gegen die kein oder nur ein unzureichender Versicherungsschutz besteht, kann dies die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG negativ beeinträchtigen.

Akquisitionen können ein nicht unerhebliches unternehmerisches Risiko bedeuten

Die gamigo AG plant in den kommenden Jahren eine Ausweitung ihrer Geschäftstätigkeit, die auch weitere Akquisitionen umfassen kann. Da durch Akquisitionen grundsätzlich ein erhebliches unternehmerisches Risiko entsteht, besteht das Risiko, dass etwaige Akquisitionen nicht erfolgreich verlaufen werden. Insbesondere birgt der Integrationsprozess erworbener Gesellschaften in der Regel das Risiko, dass Führungskräfte und Mitarbeiter in Schlüsselpositionen abwandern und bestehende Kunden mit den erworbenen Gesellschaften verloren gehen, die Gesellschaft ihre Marktposition nicht halten oder ausweiten kann und/oder Synergien nicht realisiert werden können oder sogar Firmen oder Gegenstände gekauft werden die 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 die Gaming Firmen im Gaming Cluster an der Nordiq Nasdaq zu nennen, 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 Spielizenzen 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. Die gamigo AG lässt sich laufend steuerlich beraten, um etwaige Risiken frühzeitig erkennen zu können.

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 Rahmenbedingungen. Zudem besteht das Risiko, dass sich der zu zahlende Refinanzierungszins negativ entwickelt und sich der Finanzierungsaufwand durch eine Anhebung des Zinsniveaus erhöht. Die gamigo AG unterliegt zudem dem allgemeinen Risiko, dass Verlängerungen bestehender Verbindlichkeiten, Refinanzierungen sowie Akquisitionsfinanzierungen nicht im gewünschten Umfang oder nur zu wirtschaftlich unattraktiven Konditionen erreicht werden können und Darlehen vorzeitig fällig gestellt werden können und damit unter Umständen die Verwertung von Sicherheiten geduldet werden müsste.

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

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

Risiken in Bezug auf die Unternehmensanleihe

Neben den allgemein geltenden Risiken in Bezug auf Fremdfinanzierung bestehen hinsichtlich der gamigo-Unternehmensanleihe auch spezielle Risiken. So könnte ein Verstoß gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Unternehmensanleihe zu einem „Event of Default“ führen. Dies könnte wiederum zur Folge haben, dass die gamigo AG die Anleihegläubiger mit der entsprechenden Call-Prämie auszahlen muss. Es besteht das Risiko, dass die gamigo AG zum Zeitpunkt der Rückzahlung nicht über ausreichende Mittel verfügt, um die erforderliche Rückzahlung der Anleihe vorzunehmen. Die gamigo AG überwacht regelmäßig die finanziellen Vereinbarungen, die im Zusammenhang mit der Unternehmensanleihe getroffen wurden.

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 zu dem Ergebnis kommen, dass die mit den Steuerberatern erstellten Steuererklärungen nicht vollständig und korrekt abgegeben worden sind, sodass 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 100 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.

Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten sowie politische Risiken und Risiken aus verschiedenen Rechtsordnungen

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.

Politische Risiken und Risiken aus verschiedenen Rechtsordnungen

Die gamigo AG verfügt derzeit über Tochtergesellschaften in den USA, Polen und der Türkei und vertreibt seine Spiele und Dienstleistungen weltweit. Darüber hinaus wird ein großer Teil der von der Gruppe vertriebenen Online und Mobile Games in China, Korea, Russland, Taiwan und verschiedenen anderen Ländern entwickelt. Hierdurch können sich auch Risiken an den Filial-, Vertriebs- und Produktionsstandorten negativ auf die Geschäftsentwicklung der gamigo AG auswirken. Die politischen, sozialen, wirtschaftlichen und/oder rechtlichen Rahmenbedingungen an den Produktionsstandorten und Vertriebsländern könnten sich zum Nachteil der gamigo AG ändern. So können beispielsweise Handelsbeschränkungen, eingeschränkter Schutz des geistigen Eigentums, Devisenkontrollvorschriften oder Änderungen der Zollvorschriften oder Erhöhungen von Zöllen einen negativen Einfluss auf die Geschäftstätigkeit der Gruppe haben. Diese Standort- und Länderrisiken können auch dazu führen, dass ausländische Tochtergesellschaften oder Produktions- und Vertriebsstandorte vorübergehend oder nur eingeschränkt in der Lage sind, ihre Leistungen zu erbringen. Darüber hinaus kann die Integration ausländischer Buchhaltungssysteme auch einen erheblichen Zeit- und Kostenaufwand mit sich bringen.

Ebenso könnten sich nachteilige Veränderungen bei den anderen für Beschaffung, Vertrieb und Produktion wichtigen Bedingungen, wie wirtschaftliche Stabilität, Wechselkurse, Infrastruktur und Verfügbarkeit und insbesondere Kosten für Fachkräfte in diesen Ländern, verschärfen.

So führen soziale und politische Entwicklungen in den Produktionsländern zu einem Anstieg der Produktionskosten durch einen Anstieg der Lohnnebenkosten. Darüber hinaus kann eine Verschiebung des wirtschaftlichen Umfelds in diesen Ländern hin zu hochwertigen Technologien dazu führen, dass

Arbeitnehmer in andere Branchen wechseln. Dies kann einen Fachkräftemangel und damit einen Lieferengpass und/oder Kostensteigerungen zur Folge haben. Des Weiteren besteht die Gefahr, dass es in Zukunft an ausländischen Produktionsstandorten zu Arbeitskämpfen kommt, die zu Lieferverzögerungen, Lieferausfällen und/oder Kostensteigerungen führen können.

Der Eintritt eines oder mehrerer dieser Risiken hätte negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der gamigo AG.

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, 15. April 2020



Remco Westermann
(Vorstand)

Allgemeine Auftragsbedingungen

für Wirtschaftsprüfer und Wirtschaftsprüfungsgesellschaften vom 1. Januar 2017

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. unrechtmäßiger 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.

(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 Streitbelegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle im Sinne des § 2 des Verbraucherschlichtungsgesetzes teilzunehmen.

15. Anzuwendendes Recht

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