



geschäftsbericht gamigo konzern 2017

Inhaltsverzeichnis

Bericht an die Aktionäre	3
Bericht des Aufsichtsrats	5
Lagebericht	
I. Grundlagen des gamigo-Konzerns	8
A. Geschäftstätigkeit und Konzernstruktur	8
B. Geschäftsbereiche und -organisation	8
C. Ziele und Strategien	12
D. Steuerungssystem	13
E. Forschung und Entwicklung	14
II. Wirtschaftsbericht	14
A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen	14
B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen	16
C. Geschäftsverlauf	20
D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage	21
III. Nachtragsbericht	24
IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht	25
A. Prognosebericht	25
B. Prognosequalität	25
C. Chancenbericht	26
D. Risikobericht	27
Jahresabschluss	43
Konzernbilanz gamigo AG	43
Konzerngesamtergebnisrechnung	45
Eigenkapitalveränderungsrechnung	46
Kapitalflussrechnung	47
Anhang	48
Bestätigungsvermerk	86

Bericht an die Aktionäre

Liebe Aktionäre, Partner und Mitarbeiter,

die gamigo AG hat auch im Jahr 2017 wieder eine positive Entwicklung gezeigt, wobei Akquisen weiter eine wichtige Rolle unserer Wachstumsstrategie sind. Es konnte mit dem Erwerb der Mediakraft Gruppe eine weitere substantielle Akquise realisiert werden. Die Plattformstrategie wurde durch Kosten- und Effizienzoptimierung weiter vorangetrieben; aufgrund der diversen M&A-Aktivitäten in den Vorjahren konnten weitere substantielle Synergiepotenziale gehoben werden. Nachdem in den Vorjahren der Fokus vor allem auf anorganisches Wachstum gelegt wurde, stand im Jahr 2017 auch organisches Wachstum im Vordergrund, was sowohl die weitere Optimierung der Spiele des bestehenden Portfolios, als auch das Sichern neuer Spielereizenzen und das Launchen neuer Spiele betraf.

Unser positiver Trend hat sich auch in den Zahlen bemerkbar gemacht. Das fortlaufende substantielle Umsatzwachstum ging mit einer noch stärkeren Verbesserung des EBITDA einher. Hier zeigen sich nun die Vorteile der Skalengröße in Kombination mit der konsequenten Durchführung der Plattformstrategie.

Im B2B-Bereich wurde zum 01.07.2017 mit der Mediakraft Networks GmbH eine weitere namhafte Unternehmensgruppe akquiriert. Die Mediakraft Gruppe verfügt über eine starke Marktposition in den Bereichen Online Video, Social Marketing und Influencer Marketing und erweist sich als gute Ergänzung zur bereits zum Unternehmensportfolio gehörenden adspree media GmbH. Die Mediakraft Gruppe verstärkt den B2B-Bereich und kann zukünftig auf Grund von Synergien auch erheblich an der Neukundengewinnung für den B2C Spielbereich beitragen. Es ist zu erwarten, dass die Mediakraft Gruppe erst ab dem zweiten Halbjahr 2018 positiv zum Konzernergebnis beitragen wird. Das Jahr 2017 stand im Zeichen der Sanierung und des Umbaus der Mediakraft Gruppe, inklusive des Aufbaus des Salesteams.

Nachdem im B2C-Bereich im Jahr 2016 u. a. mit dem Kauf der Aeria Games GmbH und der adspree media GmbH (vormals Seven Games Network GmbH) zwei große Akquisitionen realisiert sowie die damit zusammenhängenden Sanierungs- und Integrationsprozesse vorangetrieben wurden, lag auch im Jahr 2017 ein wichtiger Teil des Fokus auf internen Prozessoptimierungen und weiteren Kostenoptimierungen. Die Anzahl der Rechenzentren und Plattformen wurde weiter reduziert und soll im Laufe des Jahres 2018 in einer Eine-Plattform-plus-Cloud-Lösung mit zwei unterstützenden Rechenzentren resultieren. Im Jahr 2017 wurde erstmalig seit der strategischen Neuaufstellung im Jahr 2013 der Fokus auch auf organisches Wachstum gelegt. Neue Spielereizenzen wurden gesichert und erste neue Spiele gelauncht. Insbesondere Ironsight gilt als vielversprechend, wenn auch technische Skalierungsprobleme noch zu meistern sind. Zudem wurde in den Aufbau der Entwicklungsmannschaft, die Weiterentwicklung der eigenen Spiele-IPs sowie den Einsatz neuer Technologien inklusive neuer Plattform-Komponenten und Business Intelligence investiert.

Der Konzernumsatz erhöhte sich im Jahr 2017 insbesondere durch die erstmals ganzjährige Konsolidierung der Aeria Games GmbH, der adspree media GmbH und den Zukauf der Mediakraft Gruppe um 11,6 % auf 42.082,4 TEUR (nach 38.975,1 TEUR im Geschäftsjahr 2016). Durch die Hebung von Kostensynergien, in Kombination mit dem höheren Umsatze, verbesserte sich das EBITDA sogar um 166,9 % auf 7.034,2 TEUR (nach 2.635,4 TEUR in 2016). Obwohl sich das EBITDA stark positiv entwickelt hat, sind darin nach wie vor - insbesondere durch die Akquise der Mediakraft Gruppe - substantielle Einmalkosten enthalten, die entsprechend im Jahr 2018 entfallen.

Auch in 2017 ist der Games-Markt weiter stark gewachsen. Wachstum und Unternehmenskonsolidierungen im Games-Markt werden sich auch in den kommenden Jahren weiter fortsetzen und verstärken. Um in diesem „Hit-getriebenen“, aber ebenso finanziell sehr attraktiven Markt langfristig erfolgreich zu sein, brauchen Unternehmen eine gewisse Umsatzgröße und Reichweite.

Auf Basis der jetzigen, mittels aktiver M&A-Konsolidierung der vergangenen Jahre erreichten Größe, haben sich Effizienz und Marktposition der gamigo Gruppe stark verbessert. Mit über 20 Multiplayer- und über 500 Casual-Games, sowie ca. 300 Mitarbeitern ist gamigo einer der größeren Anbieter von Online-Spielen im europäischen und nordamerikanischen Markt. Durch den Ausbau des B2B-Bereichs u. a. durch die Akquirierung der adspree media GmbH und der Mediakraft Gruppe konnte gamigo seine Marktstellung auch in dem Advertising und Medien Segment zunehmend festigen und weitere synergetische Wachstumsmöglichkeiten schaffen. Die Konsolidierung von kleineren aber auch größeren Spielefirmen sowie, seit 2017 auch verstärktem Focus auf organisches Wachstum, sind die Basis für eine kontinuierliche Steigerung des Unternehmensumsatzes.

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

Auch für die kommenden Jahre ist ein weiteres Umsatz- und Ertragswachstum geplant, sowohl durch die Weiterführung der strategischen Ausrichtung auf „Buy and Build“ als auch durch das Umsatzwachstum der etablierten Spiele und weitere Spielelaunches. Aufgrund der fortlaufenden Marktkonsolidierung werden sich weiterhin viele Möglichkeiten für interessante Akquisen ergeben. Die gamigo AG gehört dank ihrer reichen Erfahrung als Integrator und Restrukturierer sowie ihrer starken Positionierung im Markt zu den ersten Ansprechpartnern in den Bereichen M&A und Lizenzvergabe.

Mit den weiterhin stabilen und wachsenden Ergebnissen, die von der gamigo AG erwirtschaftet werden, und dem daraus resultierenden Cash-Überschuss aus dem operativen Geschäft sind wir gut aufgestellt um sowohl organisch als auch anorganisch profitabel weiter zu wachsen.

Ich möchte mich herzlich bei unserem Team bedanken. Manager und Mitarbeiter haben auch im Jahr 2017 einen super Einsatz und hohes Engagement gezeigt. Auch möchte ich mich bei unseren treuen Spielern und Kunden sowie Aktionären und Geschäftspartnern für ihre Unterstützung, die gute Zusammenarbeit und das entgegengebrachte Vertrauen bedanken.

Hamburg, im Dezember 2018



Der Vorstand

Bericht des Aufsichtsrats

Im Geschäftsjahr 2017 hat der Aufsichtsrat der gamigo AG den Vorstand bei der Leitung sowie bei der strategischen Ausrichtung des Konzerns regelmäßig beraten und seine Geschäftsführung kontinuierlich überwacht. Dabei haben wir, der Aufsichtsrat, die uns nach Gesetz und Satzung obliegenden Aufgaben sorgfältig wahrgenommen und uns von der Recht- und Zweckmäßigkeit der Arbeit des Vorstands überzeugt. Wir wurden in sämtliche Entscheidungen, die für die Gesellschaft und den Konzern von wesentlicher Bedeutung waren, eingebunden.

Im Geschäftsjahr 2017 hat sich der Aufsichtsrat in insgesamt 6 Sitzungen vom Vorstand eingehend über die Lage und Entwicklung der Gesellschaft sowie wichtige Geschäftsvorfälle unterrichten lassen. Den Berichtspflichten des § 90 AktG wurde dabei entsprochen. Die Sitzungen fanden am 09.03.2017, 11.05.2017, 22.06.2017, 27.09.2017, 10.11.2017 und 20.12.2017 statt.

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

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

Besetzung des Aufsichtsrats

Der Aufsichtsrat besteht aus sechs Mitgliedern und setzte sich im Geschäftsjahr 2017 wie folgt zusammen:

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

Besetzung des Vorstandes

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

Die Verteilung gemäß dem Geschäftsverteilungsplan lautet:

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

Prüfung des Jahres- und Konzernabschlusses 2017

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

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

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

Prüfung des Abhängigkeitsberichts 2017

Der vom Vorstand aufgestellte Bericht des Vorstands über die Beziehungen zu verbundenen Unternehmen für das Geschäftsjahr vom 01.01.2017 bis 31.12.2017 wurde von den Wirtschaftsprüfern Herrn Peter Stramitzer und Herrn Maurus Groll (Rödl & Partner, Köln) geprüft. Die Prüfer haben die Richtigkeit aller Angaben festgestellt und festgestellt, dass die Prüfung keinerlei Hinweise darauf ergab, dass die von der Gesellschaft erbrachte Leistung bei vernünftiger kaufmännischer Beurteilung nicht angemessen erscheint.

Nach eigener Prüfung stimmte der Aufsichtsrat in seiner Sitzung vom 19.12.2018 auch dem Ergebnis der Prüfung der Wirtschaftsprüfer bezüglich des Abhängigkeitsberichts des Vorstands gem. § 313 AktG zu. Nach dem abschließenden Ergebnis der Prüfung durch den Aufsichtsrat sind gegen die im vom Vorstand gem. § 312 AktG aufgestellten Abhängigkeitsbericht enthaltene Schlusserklärung des Vorstandes keine Einwendungen zu erheben. Der Vermerk des Abschlussprüfers lautet wie folgt:

„Nach unserer pflichtmäßigen Prüfung und Beurteilung bestätigen wir, dass

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

Danksagung

Der Aufsichtsrat dankt dem amtierenden Vorstand für die offene und konstruktive Zusammenarbeit im abgelaufenen Geschäftsjahr. Dank und Anerkennung gelten ebenfalls allen Mitarbeitern des gamigo Konzerns für ihren entscheidenden Beitrag zur positiven Unternehmensentwicklung im Jahr 2017. Der Aufsichtsrat wünscht dem Vorstand und allen Mitarbeitern für die weitere Unternehmensentwicklung im neuen Geschäftsjahr viel Erfolg.

Im Namen des Aufsichtsrates

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'A' followed by 'Sartingen'.

Axel Sartingen, Vorsitzender
Hamburg, 20.12.2018

I. Grundlagen des gamigo-Konzerns

A. Geschäftstätigkeit und Konzernstruktur

Die gamigo group 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). Mehr als 250 Mitarbeiter in Hamburg (HQ), Berlin, Köln, Münster, Darmstadt (Deutschland), Warschau (Polen), Istanbul (Türkei), Chicago (USA) und Seoul (Südkorea) fokussieren sich auf die Umsetzung der gamigo-Plattformstrategie in den Bereichen Game Publishing und Plattform-Services.

Im Bereich Game Publishing wird ein breites Portfolio von Online- und Mobile-Spielen betrieben, zumeist als Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). Die Spiele werden für bestimmte regionale Territorien (meist Europa und Nordamerika) exklusiv lizenziert. Darüber hinaus beschafft gamigo neue Spielelizenzen durch die Übernahme von Spielefirmen mit bereits im Markt etablierten Spielen, ebenso hat gamigo für einige Spiele die weltweiten Rechte erworben und entwickelt diese Spiele in Eigenregie weiter. Durch diese Kombination hat die gamigo group ein breites Spiele-Portfolio aufgebaut, das konsequent erweitert wird, und verfügt somit über eine langjährige, loyale Kundenbasis mit Millionen registrierten Nutzerkonten. Zum Kernportfolio des Unternehmens gehören erfolgreiche Spieletitel wie Aura Kingdom, Desert Operations, Die Ratten, Dragon's Prophet, Echo of Soul, Fiesta Online, Goal One, Grand Fantasia, Last Chaos, Shaiya und Twin Saga sowie kürzlich gelaunchte bzw. sich im Launchstadium befindende Spiele wie z.B. Savage Hunt und Ironsight. Das gesamte gamigo-Portfolio umfasst mehr als 30 Multiplayer- und über 500 Casual-Games.

Im Bereich Plattform-Services stehen B2B-Services im Mittelpunkt, insbesondere im Bereich Advertising und Marketing. Die wichtigsten Aktivitäten in diesem Bereich sind bei der adspree media GmbH und der Mediakraft-Gruppe angegliedert. Während die adspree media GmbH sich auf Leadgeneration und Advertising für Spieleanbieter konzentriert, aber auch Portale wie z.B. MMORPG.de oder Browsergames.de betreibt, ist die Mediakraft-Gruppe eine Spezialagentur für Video und Influencer Marketing und bietet mit Beratung, Konzeption, Produktion, Medieneinkauf und Erfolgsmessung eine vollständige Produktpalette in diesem Bereich. Der Ausbau der auch in diesem Bereich eingegliederten „Software as a Service“-Angebote (SaaS) wurde auf Grund der Konzentration auf die Optimierung der eigenen Technik für den B2C-Bereich vorerst zurückgestellt.

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

B. Geschäftsbereiche und -organisation

Das in die Geschäftsbereiche „Game Publishing“ (B2C) und „Plattform-Services“ (B2B) eingeteilte Leistungsspektrum des gamigo-Konzerns umfasst den B2C-Betrieb und die Weiterentwicklung von Online- und Mobile-Spielen (Publishing) sowie den B2B-Bereich Plattform-Services mit B2B-Medienleistungen für die Vermarktung von Spielen, sowie übrige B2B-Plattform-

Services und Dienstleistungen. Es wird danach gestrebt die B2C- und die B2B-Aktivitäten möglichst über eine Plattform abzubilden, um damit eine starke Fokussierung und maximale Skalen- und Effizienzeffekte zu erreichen.

Geschäftsbereich Game Publishing

In dem Geschäftsbereich Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut, betrieben und teilweise auch firmenintern weiterentwickelt. Der gamigo-Konzern hat ein breites Portfolio an Online-Spielen, inklusive Casual-Games, Rollenspielen und Strategiespielen. Er vermarktet seine 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 so genannten Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) im Portfolio des gamigo-Konzerns. Free-to-Play bedeutet, dass die Konsumenten grundsätzlich kostenlos spielen, jedoch kostenpflichtige Güter (sogenannte „Items“) erwerben können, die den Spielspaß erhöhen und/oder schnellere Erfolge ermöglichen, insbesondere durch neue Ausstattungen oder neue Funktionen für die Spielfiguren. Mit Hilfe dieses Geschäftsmodells haben die Umsätze das Potential besser zu skalieren, da die Kunden i.d.R. nicht nur einmal bezahlen, sondern aufgrund diverser Anreize in den Spielen dazu motiviert werden, kontinuierlich und über einen längeren Zeitraum Geld in die Spiele zu investieren. MMOG bedeutet, dass sich auf einem Spielfeld bzw. einer Serverumgebung oft mehrere tausend Spieler treffen und miteinander in Interaktion treten. Auf Grund der großen Anzahl an Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und miteinander häufig durch feste Spielergemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) verbunden sind, spielen die Nutzer ein Spiel meist über mehrere Monate oder sogar Jahre. Bei den MMOG's gibt es einen technischen Unterschied zwischen Browsergames (Spiele werden im Browser online gespielt) und Client Games (Spiele werden zuerst heruntergeladen und der Client wird auf dem PC gespeichert, beim Spielen müssen Spieler aber online sein um mit dem Server zu kommunizieren). Zusätzlich umfasst das Portfolio Spiele, die auf Facebook und/oder auf mobilen Endgeräten (iOS und Android) gespielt werden können. Bei dieser Art von Spielen werden neben den kostenpflichtigen Gütern auch oft Werbeeinblendungen und Werbevideos platziert.

Der gamigo-Konzern hat diverse Spiele im MMOG-Bereich, insbesondere in den Bereichen Anime- und Fantasy Rollenspiele, Aufbaustrategie und Shooter. Bei den durch den gamigo-Konzern ebenfalls vertriebenen „Casual Games“ handelt es sich typischerweise um einfachere Spiele, die nicht gleichermaßen intensiv und meist auch nur über kürzere Zeitintervalle gespielt werden (dazu zählen insbesondere Denk-, Rate- und Geschicklichkeitsspiele). Auch in diesem Bereich verfügt der gamigo-Konzern über ein breites Portfolio.

Derzeit bietet der gamigo-Konzern über 30 MMOG's und über 500 Casual-Spiele an. Hierzu gehören auch diverse MMOG's wie z.B. Fiesta Online und Shaiya, die bereits seit vielen Jahren am Markt angeboten werden und deren Umsätze, wenn die Spiele gut betreut und vermarktet werden, in der Regel nur einen leichten Churn aufweisen, aber mit optimierter Vermarktung sowie Verbesserung der Spielinhalte auch wieder auf Wachstum gebracht werden können.

Das Launchen von neuen Spielen am Markt stellt ein großes Risiko dar, da es einerseits bereits viele Spiele mit langfristig treuen Spielern gibt und andererseits nach wie vor auch

monatlich sehr viele neue Spiele gelauncht werden. Um das Risiko einer fehlenden Akzeptanz der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt der gamigo-Konzern bevorzugt Spielelizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften, die bereits am Markt etablierte Spiele anbieten und über eine feste Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben erwirbt der gamigo-Konzern auch neue Spielelizenzen. Hierbei versucht der gamigo-Konzern die Risiken gering zu halten, indem er in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen tätigt und Vermarktungsbudgets erst erhöht, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien, z.B. Nutzerzahlen und Umsätze im Spiel, erfüllen. Dadurch, dass gamigo in den letzten Jahren stark gewachsen ist und über einen großen registrierten Kundenbestand sowie eine gute Reputation verfügt, werden gamigo auch immer bessere Lizenzen angeboten. Spiele die gelauncht oder erworben wurden und die Erwartungen nicht erfüllen, laufen aus oder werden eingestellt. Seit 2016 hat gamigo auch in Intellectual Property (IP's) und Entwicklungsrechte investiert und hat für die Hälfte ihrer zehn umsatzstärksten Spiele auch die weltweiten IP's und Entwicklungsrechte erwerben können und treibt die Entwicklung dieser Spiele nun firmenintern voran. Dies hat den großen Vorteil, dass der Einfluss auf die Spieleentwicklung stark zunimmt und die Spiele besser und kosteneffizienter optimiert werden können. Neben den Free-to-Play-Spielen betreibt die Konzerntochter gamigo Portals GmbH auch Abo-basierte Portale mit eigenen Spieleportfolien (z.B. deutschland-spielt.de).

Der gamigo-Konzern hat sein Wachstum im Geschäftsbereich Game Publishing mittels Marktkonsolidierung stark vorangetrieben. Seit 2014 hat gamigo insgesamt über 20 Assets und Unternehmen übernommen, wovon der Großteil im Publishing-Bereich liegt. Es wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets im Publishing-Bereich übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Portals GmbH), die GameSpree GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Publishing GmbH), die Piraya Mobile GmbH (heute gamigo Portals GmbH), die Fiesta Online Spielelizenz (zuerst USA, später auch die weltweiten exklusiven IPs jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Last Chaos Spiele-Lizenz, die Looki Publishing GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Looki Assembly Studios GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Aeria Games GmbH (Gesellschaft) und die Spielelizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal).

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

Geschäftsfeld Plattform-Services

Neben dem Bereich Game Publishing baut der gamigo-Konzern seit 2014 das Geschäftsfeld B2B-Plattform-Services auf, das sich an Geschäftskunden richtet. Der gamigo-Konzern erwirtschaftete in 2017 circa ein Drittel seines Umsatzes mit diesem Geschäftsfeld. Für die Plattform-Services nutzt der gamigo-Konzern im Hintergrund nahezu die größtenteils gleichen

Systeme und Infrastrukturen, die auch im Rahmen des Geschäftsfeldes Game Publishing zur Anwendung kommen.

Innerhalb des Bereiches Plattform-Services bietet der gamigo-Konzern insbesondere Vermarktungs- und Vertriebsmöglichkeiten an. Auch werden „Platform as a Service“- Dienstleistungen angeboten. Das Anbieten von Paymentdienstleistungen wurde mit dem Verkauf der 100%igen Beteiligung an der Mobile Business Engine GmbH im März 2018, auf Grund niedriger Rentabilität, vorerst gestoppt.

Im Bereich Vermarktung und Vertrieb werden die Dienstleistungen inzwischen bei der adspree media GmbH sowie bei der Mediakraft Networks GmbH konzentriert. Die adspree media GmbH, die früher unter SevenGames Network firmierte, ist eine internationale 360-Grad-Vermarktungsagentur für Spieleunternehmen. adspree media GmbH steuert die Akquisition neuer Nutzer bzw. Spieler performance-orientiert und effizient über die wichtigsten Kanäle: u.a. Suchmaschinenoptimierung (SEO), Suchmaschinenwerbung (SEA) (z.B. Google, Bing), Facebook-Marketing, Programmatic/Real-Time Media Buying, Real-Time Advertising, Influencer Marketing, Affiliate Marketing und TV-Werbung.

Zusätzlich verfügt adspree media GmbH über eine große Anzahl eigener Spiele-Portale, die für die Ansprache von Spielern genutzt werden. Hierzu zählen, sowohl SEO-orientierte Content-Portale (z.B. Browsergames.de und mmogames.com), als auch SEA-basierte Portale (z.B. Browsergames.org).

Mit der Mediakraft Networks GmbH wurde Mitte 2017 eine Unternehmensgruppe erworben, welche in Deutschland, Polen und der Türkei in den Bereichen Online Video, Social Marketing und Influencer Marketing aktiv ist und in den Ländern eine starke Position am Markt innehat. Die Mediakraft-Gruppe betreibt erfolgreich mehrere eigene Youtube-Kanäle. Des Weiteren betreibt sie Youtube-Kanäle für Unternehmen, betreut Youtube-Stars und Influencer und konzipiert und realisiert Influencer-Kampagnen. Neben Gaming Channels und Gaming-affinen Stars verfügt die Mediakraft-Gruppe insbesondere auch über Inhalte in andere Bereichen, die jedoch auch für die Kundenakquise im Game-Bereich effektiv eingesetzt werden können – so zum Beispiel die Ansprache von weiblichen Casual Gamern über Beauty und Lifestyle-Kanäle.

Synergien werden hier zum einen auf der Vertriebsseite gehoben – Bedienung von adspree Gaming-Kunden durch Mediakraft-Kampagnen oder Ansprache von Gaming-Zielgruppen durch adspree media GmbH für Mediakraft (non-gaming) Kunden. Zum anderen werden die Online Video Produktionskompetenzen von der Mediakraft-Gruppe auch für adspree-Kampagnen und die Generierung von Bewegtbildinhalten für die Spieleportale genutzt.

Neben dem Bereich Vermarktung und Vertrieb verfügte der gamigo-Konzern in 2017 noch über ein eigenes Abrechnungsunternehmen (Mobile Business Engine GmbH), auf Grund des niedrigmargigen Geschäfts wurde jedoch entschieden Mobile Business Engine GmbH zu verkaufen, was im März 2018 geschehen ist. Daneben werden auch diverse andere Dienste auf Basis von Software as a Service angeboten. Auf Grund der Verfügbarkeit von technischen Mitarbeitern sowie dem Effizienzgewinn bei der technischen Integration der Publishing-Unternehmen – und den damit einhergehenden substantiellen Kostenersparnissen - wurde entschieden, die Kundenakquise im SaaS-Bereich vorerst zu pausieren. Ab Ende 2018 ist geplant auch diesen Bereich wieder weiter voranzutreiben, was die Gesamteffizienz des gesamten Unternehmens weiter verbessern soll.

Der gamigo-Konzern verfügt im B2B-Geschäftsfeld über eigene Technologien, mit denen die gamigo-Plattform konsequent ausgebaut wird. Dazu gehören Tracking-Technologien, die Nutzeraktivitäten in Spielen und auf Werbeschaltflächen auswerten und somit eine Verbesserung der Kundenansprache und Reduzierung der Kundenakquisitionskosten ermöglichen.

Auch im Bereich B2B-Plattform-Services wird als wichtiger Bestandteil der Wachstumsstrategie auf M&A gesetzt. Es wurden seit 2014 diverse IT- und Medienunternehmen, sowie Portale bzw. Assets gekauft. Im Bereich Advertising/Portale wurden die POGED GmbH (verschmolzen auf die adspree media GmbH), das Asset Gulli.com, die SevenGames Networks GmbH (umfirmiert in adspree media GmbH), das Portal MMOgames.com, sowie die Mediakraft Networks GmbH und ihre Tochtergesellschaften erworben. Des Weiteren wurden im Bereich Payments die Mobile Business Engine GmbH und im Bereich Technik die HoneyTracks Software, im Rahmen eines Assets Deals, erworben.

Organisation

Die Geschäftstätigkeiten des gamigo-Konzerns verteilen sich auf die wesentlichen Konzerngesellschaften wie folgt:

Die Muttergesellschaft gamigo AG ist die Obergesellschaft des gamigo-Konzerns und übernimmt in dieser Funktion neben dem eigenen operativen Geschäft zentrale Management- und Leitungsfunktionen sowie Services für die gamigo-Konzerngesellschaften. Daneben betreibt der gamigo-Konzern europäische Aktivitäten von MMOGs im Bereich Game Publishing. Die Tochtergesellschaft gamigo Inc. mit Sitz in Wilmington und einem Büro in Chicago verantwortet die Vermarktung der Online- und Mobile-Spiele in Nordamerika. Die gamigo Publishing GmbH (ehemals GameSpree GmbH) bündelt einen Großteil der eigenen Spielizenzen im Geschäftsbereich Game Publishing und betreibt die Weiterentwicklung dieser eigenen IP's. Die im Jahr 2016 erworbene Tochtergesellschaft Aeria Games GmbH veröffentlicht MMOG's in Europa und Nordamerika. Die Tochtergesellschaft gamigo Advertising GmbH konzentriert sich auf die Affiliate-Vermarktung. Die gamigo Portals GmbH (ehemals Intenium GmbH) konzentriert sich auf den Geschäftsbereich Portale und bietet Download-Spiele auf eigenen Plattformen wie z.B. www.deutschland-spielt.de an. Die adspree media GmbH vermarktet Spiele für Dritte und stärkt gleichzeitig den Bereich Portale mit eigenen Spieleportalen (u.a. poged.com) und Technologien zur Auswertung von Nutzeraktivitäten. Die in 2017 erworbene Mediakraft-Gruppe konzentriert sich auf die Vermarktung von Online Videos, Influencerkampagnen und Youtube-Channels.

Die Konsolidierung der Backend Struktur der gamigo AG ist in 2017 deutlich vorangeschritten, so dass im Zuge der Maßnahmen die Anzahl der Rechenzentren und Backends und damit der Wartungsaufwand deutlich reduziert werden konnten.

C. Ziele und Strategien

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

Seit mehreren Jahren vermarktet und vertreibt der gamigo-Konzern Produkte und Dienstleistungen in verschiedenen Ländern auf mehreren Kontinenten mit den Schwerpunkten Europa und Nordamerika. Vor dem Eintritt in einen neuen Markt analysiert der gamigo-Konzern sowohl die Marktbedingungen als auch die rechtlichen Rahmenbedingungen des jeweiligen Landes. Darüber hinaus werden die Verschiebung von Kundenpräferenzen, Veränderungen von Markt- und Rahmenbedingungen und alle weiteren Entwicklungen in einschlägigen Märkten stetig verfolgt und analysiert. Auf Grund dieser Analysen verfügt der gamigo-Konzern 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 der gamigo-Konzern bevorzugt Spielelizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften bzw. wesentliche Assets von Drittgesellschaften, die bereits etablierte Spiele am Markt anbieten und so bereits über eine Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben launcht gamigo seit 2017 auch wieder neue – meist für Europa und/oder USA exklusive – Spielelizenzen. Hierbei wird aber das finanzielle Risiko minimiert, indem in der Regel nur geringe Investitionen vorab in Lizenzen getätigt werden und die Vermarktungsbudgets erst erhöht werden, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien erfüllen. Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, werden wieder eingestellt.

D. Steuerungssystem

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

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

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

Neben rein finanziellen Steuerungsgrößen hat gamigo Performance-Kennzahlen definiert, die nicht unmittelbar finanziell messbar sind. Bei der gamigo sind insbesondere die Anzahl der neu registrierten Spieler (Registered New Users), die aktiven Spieler (Daily Active Users) und der durchschnittliche Umsatz pro Spieler (Average Revenue Per User) wichtige Steuerungsgrößen. Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Ein wichtiges Ziel ist, die Kundenzufriedenheit zu steigern, u.a. durch die Betreuung und Optimierung der Spiele sowie durch die Erweiterung des Ingame Angebotes. Die persönliche Betreuung der Spieler und Gilden durch Community

Manager runden das Angebot der gamigo dahingehend ab. Der Erfolg zeigt sich darin, dass innerhalb der gamigo-Spiele viele langjährige Kunden existieren. Der Erfolg des Unternehmens ist damit verknüpft kompetente und engagierte Mitarbeiter dauerhaft an das Unternehmen zu binden. Daher ist die gamigo unter anderem ein Ausbildungsbetrieb. Des Weiteren fördert die gamigo Fort- und Weiterbildung der Arbeitnehmer. Außerdem finanziert gamigo in- und ausländischen Mitarbeitern erweiterten Sprachunterricht, um die interne Kommunikation und die Zufriedenheit der Mitarbeiter zu steigern. Diese Aspekte sind nach Überzeugung der gamigo Gruppe wesentliche Bausteine einer zukunftsweisenden Positionierung im Wettbewerb.

In 2017 wurden auf Grund der Erweiterung der Konzerngesellschaften die Steuerungssysteme entsprechend angepasst und erweitert. Im Publishing-Bereich wurden die neu gelaunchten Spiele integriert bzw. in separaten Berichten abgebildet. Im Plattform-Bereich werden pro Unternehmen auf ihr Kerngeschäft zugeschnittene Kennzahlen genutzt, wie z.B. Kosten pro Lead, Effizienzkennzahlen, Anzahl der Transaktionen, Leads, Ertrag pro Lead, ECPM (adspree media GmbH), Abonnenten und Video Views (Mediakraft-Gruppe).

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

E. Forschung und Entwicklung

Der gamigo-Konzern betreibt keine aktive Forschung. Allerdings wird substantiell in Entwicklung investiert. Es werden auf Grund hoher Kapitalbindung in Kombination mit dem hohen finanziellen Risiko keine neuen Spiele entwickelt. Die gamigo investiert aber in die Weiterentwicklung der Spiele, für die sie die IP's besitzt sowie in die Entwicklung ihrer Plattform. Es wird an den verschiedenen Plattformkomponenten (z.B. Account-System, Billing-Systeme, Reporting) sowie an den Portalen weiterentwickelt. Hierbei geht es darum, die Kundenerfahrung sowie die Effizienz und Skalierbarkeit zu verbessern und ebenso die Systeme für Dritte zur Verfügung zu stellen. Die Weiterentwicklung der gamigo-eigenen Titel wurde 2017 in die Struktur der gamigo publishing integriert, um Synergie-Effekte noch optimaler auszunutzen und personelle Stärken titelübergreifend nutzen zu können. Der gamigo-Konzern setzt sich auch mit neuen Technologien, wie beispielsweise mit dem Streaming und der Blockchain, auseinander.

II. Wirtschaftsbericht

A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen

Weltwirtschaft

Der internationale Währungsfonds (IWF) geht für das Jahr 2018 von einem globalen Wirtschaftswachstum von 3,9% aus und erhöht damit seine Wachstumsprognose gegenüber 2017 nochmals um 0,2%. Insbesondere die Steuerreform in den USA wird vom IWF positiv

aufgefasst und als einer der Gründe für ein solides Wachstum für das Jahr 2018 angeführt, aber auch Asien und Europa tragen deutlich zur positiven Prognose des IWF bei. Unter der Voraussetzung, dass die Inflation gering und die Stimmung in den Schwellenmärkten gut bleibt, geht der IWF für 2019 ebenfalls von einem stabilen Wachstum von 3,9% aus.

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

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

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

Quellen:

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

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

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

Deutschland

Die Deutsche Bundesbank rechnet für das Jahr 2018 mit einem soliden Wachstum des bereinigten deutschen Bruttoinlandsproduktes (BIP) von bis zu 2,0%. Dies wird begründet mit einer allgemein positiven Grundstimmung, einer guten Auftragslage und optimistischen Exporterwartungen. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie stützt die Prognosen der Bundesbank und geht ebenfalls von einem starken Wachstum des BIP in Höhe von +2,4% aus.

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

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

Quellen:

Deutsche Bundesbank; Perspektiven der deutschen Wirtschaft – Gesamtwirtschaftliche Vorausschätzungen für die Jahre 2018 und 2019 mit einem Ausblick auf das Jahr 2020, Juni 2018, URL:

https://www.bundesbank.de/Redaktion/DE/Downloads/Veroeffentlichungen/Monatsberichts-aufsaeetze/2018/2018_06_prognose.pdf?__blob=publicationFile

Bundeswirtschaftsministerium; Jahreswirtschaftsbericht 2018, 31.01.2018, URL:

<http://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Wirtschaft/jahreswirtschaftsbericht-2018.pdf>

B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen

I. Markt

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

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

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

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

Die Spiele-Industrie zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den am meisten vertretenen Genres gehören u.a. Actionspiele, Simulationen und Arcade-Spiele gefolgt von

Puzzles, Adventures, Casual- und Strategiespielen. Auf Grund des hohen Wettbewerbsdrucks ist der Spielmarkt Hit-orientiert: viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt, nur wenige entfalten eine hohe Lebensdauer. Bewährte Spiele können sich nach den Erfahrungen des gamigo-Konzerns am Markt jedoch auch über 10 Jahre behaupten, wie neben gamigo-eigenen Titeln wie Fiesta Online (2006) oder Grand Fantasia (2009) auch Konkurrenz-Produkte wie Eve Online von 2003 oder World of Warcraft von 2004 verdeutlichen. Weltweit erzielen die Anbieter Umsätze und Gewinne über verschiedene Business-Modelle, darunter der Verkauf von Spielen oder Spiele-Apps, der Verkauf von virtuellen Gegenständen (sog. Items), der Verkauf von Spielabonnements sowie die Schaltung von Werbung in den Spielen. Der größte Teil der Umsätze innerhalb des Spielmarktes wird durch den Verkauf von virtuellen Gegenständen und Premium Cash (Mikrotransaktionen) generiert. Das Spieleportfolio des gamigo-Konzerns besteht hauptsächlich aus Spielen, die auf diesem - auch als Free-to-Play bekannten - Geschäftsmodell beruhen.

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

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

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

Mit dem Wachstum des digitalen Spielmarktes nimmt die Kundenakquise eine immer bedeutendere Rolle ein und mit den steigenden Kosten für klassisches Affiliate-Marketing werden alternative Kanäle immer wichtiger. Insbesondere das Influencer-Marketing, also das Veröffentlichlichen von Produktvorstellungen durch bekannte Streamer/YouTuber, nimmt bei Jugendlichen eine zunehmend größere Rolle bei der Spielewahl ein. Bei Erwachsenen und Jugendlichen sind Banner- und Video-Platzierungen auf Social Media Seiten weiterhin eine sehr effektive Methode der Kundengewinnung, da durch das sogenannte Targeting die passende Zielgruppe beworben werden kann. Auch die Produktplatzierung in Spielen ist eine sehr effektive Methode zur Kundengewinnung, da man hier die passende Zielgruppe direkt anspricht und im günstigsten Falle den bevorstehenden Verlust eines Spielers durch das Anbieten eines weiteren Produktes des eigenen Portfolios verhindern oder aber für die Weiterleitung in ein Konkurrenzprodukt eine letzte Vergütung erzielen kann.

Daneben nimmt für den klassischen Marketingbereich die Bedeutung analytischer und technologischer Kompetenzen einen immer höheren Stellenwert ein, um performance-orientierte Kampagnen zu bedienen. Hier sind vor allem das Fraud Tracking/Fraud Prevention, sowie die Attribution von Leads zu Influencer- oder TV-Kampagnen zu nennen, die erst eine Optimierung der Gesamtkampagne zulassen.

Quellen:

Newzoo - Wijman, Tom; veröffentlicht am 30.04.2018 unter der URL:

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware; Jahresreport 2017, URL:

https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/09/game_Jahresreport_2017_interaktiv.pdf

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, URL:

<https://www.game.de/>

PocketGamer.biz; Count of Application Submissions, URL:

<https://www.pocketgamer.biz/metrics/app-store/submissions/>

Statista; Google Play: number of available gaming apps as of Q1 2018, URL:

<https://www.statista.com/statistics/780229/number-of-available-gaming-apps-in-the-google-play-store-quarter/>

Statista; Video Games, URL:

<https://www.statista.com/outlook/203/137/video-games/germany#>

Steam Spy: URL:

<https://steamspy.com/year/2017>

GameAnalytics; Mobile Gaming Benchmarks, URL:

<https://public-production.gameanalytics.com/assets/GameAnalytics>

EEDAR: Mobile Survey 2017

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

II. Wettbewerb

Online games publishing:

Im Bereich der Online Games gibt es national wie auch international zahlreiche Wettbewerber, wobei einige Wettbewerber ihren Schwerpunkt mehr auf den Bereich der Casual-Games legen oder in anderen Märkten als der gamigo-Konzern tätig sind. Auch nimmt die Wettbewerbsintensität stetig zu. In Europa/Amerika gibt es im Spielmarkt mehrere Milliardenkonzerne; Electronic Arts, TakeTwo, Ubisoft oder Activision Blizzard sind nur einige Beispiele. Viele der

asiatischen Milliardenkonzerne sind aber auch in Europa/Amerika aktiv, wie z.B. Nexon, Tencent, Nintendo oder Bandai Namco. Spezialisierte Onlinespieleanbieter sind in Europa/Amerika meist eher kleiner, zu den größeren gehören Zynga, Bigpoint, Gameforge, Travian, Stillfront, Wooga, Daybreak Game Studios, Innogames und Wargaming.

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

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

Mobile Games Publishing:

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

Advertising für Games:

Nach Erfahrungen des gamigo-Konzerns ist auch auf dem Werbemarkt ein zunehmender Wettbewerb um gute Werbeplätze zu beobachten. Nicht nur Spielefirmen, auch Unternehmen aus anderen Branchen buchen zunehmend Online- und Mobile-Werbung. Die Konsumenten sind auf immer mehr Plattformen und sozialen Netzwerken anzutreffen (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube etc.). Zusätzlich ist Fraud ein immer wichtigeres Thema in diesem Markt; es wird immer mehr Werbung in Rechnung gestellt, die gar nicht vom Konsumenten gesehen wird; technische Aufrüstung und neue effiziente Kanäle wie z.B. Influencer Marketing sind deshalb wichtig. Die wichtigsten Wettbewerber im Bereich Advertising für Spielefirmen sind z.B. in Deutschland ad2games, ad4games und welovex. Daneben spielen auch die großen traditionellen Medienagenturen eine Rolle und Spin-offs, die sich auf einzelne neue Kanäle fokussieren, wie zum Beispiel Divimove oder Nevaly im Influencer Marketing. Bei den Vermarktungs- und Vertriebsservices unterscheidet sich adspree media GmbH nach eigener Einschätzung insbesondere durch den Besitz von eigenen Spiele-Assets (wie z.B. www.browsergames.de), dem 100%-igen Fokus auf den Gaming-Bereich und performance-orientierte Vermarktung, eine Vermarktungskooperation mit ProSiebenSat.1 bei TV-Kampagnen und die Möglichkeiten einen vollständigen Kanal-Mix für Kunden-Akquisitionskampagnen anzubieten. Durch die Akquisition der Mediakraft-Gruppe sicherte sich der gamigo-Konzern 2017 die Expertise in den schnell wachsenden Segmenten Influencer Marketing und Online Video. Auch die Mediakraft-Gruppe verfügt durch In-House Produktion sowie der Besitz eigener Youtube

Channels über klare Wettbewerbsvorteile. Wichtigste Wettbewerber von Mediakraft sind Divi-move, Tube1, Studio71 und diverse Spezialagenturen sowie auch die großen Medienagenturen.

Plattform-Services:

Der Markt für Plattform-Services ist noch wenig entwickelt. Während es für Spieleentwicklung inzwischen gute standardisierte Lösungen gibt wie Unity, Unreal und Amazon Lumberyard (basierend auf der CryEngine von Crytek), gibt es keine wirklich guten kompletten Lösungen für einen Spielepublisher. Es gibt diverse Anbieter von Games-Software, die meist nur einen Teil der benötigten Softwarelösungen anbieten bzw. nur auf Mobile spezialisiert sind. Dazu gehören GameSparks (von Amazon übernommen), Photon, Braincloud, Gamuna, Playfab, ChiliConnect, Kii und heroiclabs. Die Steam Plattform grenzt auch in diesem Bereich an, ist aber tatsächlich nur eine Vermarktungs- und Abrechnungslösung mit einem Fokus auf sog. Premiumspiele, welche meist nur einmal bezahlt werden und sonst keinen kontinuierlichen Umsatz mehr liefern. Im ersten Halbjahr hat sich auch die eCommerce-Plattform zum digitalen Spielervertrieb von Premiumspielen Good Old Games (gog.com) von den Witcher-Entwicklern CD Projekt als Wettbewerber etabliert. gamigo sieht eine echte Chance ihre Publishing-Plattform mit einem kompletten Portfolio an Dienstleistungen auf SaaS-Basis anzubieten: Hosten, Registrieren, Bewerben, Messen, Abrechnen und Beratung. Diese Module sind für den Kunden frei wählbar und gewährleisten eine kundenorientierte Aufstellung der Publishing-Plattform. Während der Bereich SaaS auf Grund anderer interner Technikprioritäten erstmal pausiert wird, wird die Position im Bereich Vertrieb- und Vermarktung für Dritte aktiv vorangetrieben.

C. Geschäftsverlauf

Der Konzernumsatz erhöhte sich, vor allem auch durch die erstmals ganzjährige Konsolidierung der Aeria Games GmbH und der adspree media GmbH sowie durch den Zukauf der Mediakraft-Gruppe zum 1.7.2017, um 8,0% von 38.975,1 TEUR in Geschäftsjahr 2016 auf 42.082,4 TEUR in 2017. Die noch im Vorjahr im Vordergrund stehende Restrukturierung der Aeria Games GmbH konnte im Berichtsjahr größtenteils vollendet werden. Bereits im ersten Quartal 2017 wies die Aeria Games GmbH ein positives operatives Ergebnis aus. Durch diese erwarteten positiven Entwicklungen wuchs das Konzern-EBITDA von 2.635,4 TEUR (2016) auf 7.034,2 TEUR (2017), was einem Zuwachs von 4.398,8 TEUR bzw. 166,91% entspricht.

Im Bereich B2C entwickelten sich die bestehenden Spielportfolios der Konzerngesellschaften erwartungsgemäß. Die von gamigo inzwischen über mehrere Jahre verfolgte Plattformstrategie in Kombination mit dem Kauf von Spielefirmen bzw. Spieleassets stellt sich als richtig heraus. Mittels Kauf, Sanierung und Konsolidierung von Spielen mit wesentlichen Umsätzen wurde der Rohertrag innerhalb der gamigo AG signifikant gesteigert. Das Portfolio der Aeria Games GmbH entwickelte sich ebenfalls positiv und die technische Integration schreitet gut voran.

Zur Jahresmitte 2017 konnte mit der Mediakraft-Gruppe für den Bereich B2B ein Business Modell akquiriert werden, das für das Spieleportfolio zukünftig relevante Reichweiten generieren wird. Da die Mediakraft-Gruppe zum Übernahmezeitpunkt ein defizitäres EBITDA erwirtschaftete, wurde ein Restrukturierungsprogramm aufgelegt. Bis Ende 2017 belastete das negative Betriebsergebnis noch die Konzern- Gesamtergebnisrechnung. Für das zweite Halbjahr

2018 wird der Turnaround aufgrund des stark wachsenden Marktes und des gewandelten Geschäftsmodells erwartet.

Im Finanzbereich wurde die in 2013 begebene Unternehmensanleihe ein Jahr vorzeitig zurückgekauft bzw. abgelöst und durch ein Bankdarlehen ersetzt.

Innerhalb des Konzerns wurden im Geschäftsjahr folgende Umfirmierungen durchgeführt:

Gamespree GmbH zu gamigo Publishing GmbH und INTENIUM GmbH zu gamigo Portals GmbH.

Des Weiteren wurden mit Wirkung auf den 01. Januar 2017 folgende Verschmelzungen beschlossen und umgesetzt:

Teilkonzern gamigo AG:

- gamigo Operations GmbH auf gamigo Publishing GmbH
- INTENIUM Technologies GmbH auf gamigo Publishing GmbH
- Looki Assembly Studios GmbH auf gamigo Publishing GmbH
- Looki Publishing GmbH auf gamigo Publishing GmbH
- Infernum Games GmbH auf gamigo Publishing GmbH

Teilkonzern ElbSpree Media Holding GmbH:

- POGED GmbH auf adspre media GmbH
- ehlunding GmbH auf adspre media GmbH

D. Ertragslage, Vermögenslage und Finanzlage

Ertragslage

Das operative Ergebnis konnte im Vergleich zum Vorjahr deutlich gesteigert werden. Das ist vor allem der in 2017 nahezu abgeschlossenen Restrukturierung der Aeria Games GmbH zuzurechnen, die die Ergebnisrechnung des Vorjahres stark belastete. Die Übernahme der Mediakraft-Gruppe führte jedoch im zweiten Halbjahr 2017 zu einer erneuten Belastung auf Grund des defizitären Resultates und der Restrukturierung. Solche Belastungen gehen mit dem auf den Kauf von Firmen fokussierten Geschäftsmodell der gamigo einher. Der Umsatz hat sich mit **42.082,4 TEUR** gegenüber dem Vorjahresumsatz (2016: **38.975,1 TEUR**) deutlich erhöht. Die weitere Konsolidierung und Effizienzverbesserung in Zusammenhang mit der Umsatzsteigerung führten zu einem starken Anstieg des EBITDA auf **7.034,2 TEUR** gegenüber 2016 (**2.635,4 TEUR**). Neben den Restrukturierungen trug ebenfalls das stringente Kostenmanagement zu einem positiven operativen Ergebnis bei. Die im zweiten Halbjahr angefallenen Kosten für die Restrukturierung der Mediakraft-Gruppe sind dabei nicht normalisiert, was die tatsächliche Performance des gesamten Konzerns verdeutlicht.

Sowohl bei den lizenzierten Spieletiteln als auch bei den firmenintern weiterentwickelten Spieletiteln wurde im Geschäftsjahr verstärkt auf Weiterentwicklung der Spiele gesetzt. Auf Grund der zunehmenden Inhouse Entwicklung sowie im Zusammenhang mit weiteren Investitionen in die Verbesserung der gamigo Systeme und Plattformen (wie z.B. Single Point of

Failure/Backup System) erhöhten sich die damit einhergehenden aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2017 auf **3.585,2 TEUR** (2016: **2.154,4 TEUR**).

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf **2.373,6 TEUR** und sind im Vergleich zum Jahr 2016 um **1.799,3 TEUR** gestiegen (2016: **574,3 TEUR**). Sie resultieren primär aus Erträgen aus dem M&A Geschäft.

Die bezogenen Leistungen sind im Berichtsjahr relativ zum Umsatz (38,57% in 2017 und 44,42% in 2016) und auch absolut von **17.311,4 TEUR** in 2016 auf **16.229,4 TEUR** in 2017 gesunken. Die Senkung der variablen Kostenanteile ist einerseits die Folge der Restrukturierung der Aeria Games GmbH und der damit einhergehenden Kostensenkung und andererseits die verminderten Lizenzzahlungen auf Grund des höheren Anteils von inzwischen gekauften Spielereizen bei der gamigo AG.

Der Personalaufwand des gamigo-Konzerns erhöhte sich im Berichtsjahr um **3.441 TEUR** (**13.912,3 TEUR** in 2017 versus **10.471,3 TEUR** in 2016), wobei sich die Steigerung aus der Erstkonsolidierung der Mediakraft Gruppe und einem leichten Personalaufbau bei der gamigo AG zusammensetzt während in den anderen Gesellschaften in den meisten Fällen Personal reduziert wurde.

Die Abschreibungen waren in 2017 mit **10.391,6 TEUR** um 18,38% geringer als in 2016 (**12.732,3 TEUR**). In den Abschreibungen sind außerplanmäßige Abschreibungen in Höhe von **951,0 TEUR** (2016: **3.111,4 TEUR**) für das gamigo Portal und eingestellte Spielereizen enthalten. Exklusive dieser Sonderabschreibungen beliefen sich die Abschreibungen in 2016 und 2017 auf ähnlichem Niveau. Auf Abschreibungen immaterieller Vermögenswerte entfielen in 2017 **8.352,9 TEUR** (2016: 10.754,2 TEUR), auf Sachanlagen **728,1 TEUR** (2016: **1.052,3 TEUR**) und auf Finanzanlagen **1.310,6 TEUR** (2016: **925,8 TEUR**).

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen verringerten sich von **11.285,7 TEUR** (2016) um 420,4 TEUR auf **10.865,3 TEUR** (2017). Die Einsparungen reflektieren Kostenreduktionen auf Grund der Sanierungen insbesondere im Technikbereich, sowie verringerte Marketingaufwendungen und Erträge aus der Auflösung von Rückstellungen. Die Kostentreiber innerhalb der sonstigen betrieblichen Aufwendungen sind Marketing (primär für Reichweite für Spiele), EDV-Dienstleistungen sowie Rechts- und Beratungskosten und Mieten.

Das Finanzergebnis des Konzerns sank im Vergleich zum Vorjahr von **-1.892,3 TEUR** auf **-2.308,0 TEUR**. Die Zinsaufwände splitten sich nach Halbjahren in Aufwände für die Unternehmensanleihe inklusive Premium für die vorzeitige Rückzahlung im ersten Halbjahr und Bankzinsen im zweiten Halbjahr 2017.

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge, welche die gebildeten passiven latenten Steuern übersteigen, konnte der gamigo-Konzern im Jahr 2017 steuerliche Erträge in Höhe von **684,7 TEUR** (2016: **2.932,4 TEUR**) ausweisen.

Das Konzern-Jahresergebnis nach Steuern hat sich gegenüber dem Vorjahr aus den vorgenannten Erläuterungen deutlich verbessert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2017 auf **-4.990,7 TEUR** (2016: **-9.080,5 TEUR**).

Vermögenslage

Unter der Berücksichtigung der Zu- und Abgänge sowie der Abschreibungen sind im Abschluss des Jahres 2017 langfristige Vermögenswerte in Höhe von **56.769,6 TEUR** ausgewiesen (2016: **62.675,0 TEUR**).

Zum 31. Dezember 2017 weist das Anlagevermögen des gamigo-Konzerns aktive latente Steuern in Höhe von **7.141,2 TEUR** aus (2016: **7.494,4 TEUR**), die aus steuerlichen Verlustvorträgen resultieren.

Die kurzfristigen Vermögenswerte des gamigo-Konzerns haben sich im Vergleich zum Vorjahr ebenfalls reduziert (-161,1 TEUR). Zwar wuchsen die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen im Jahresvergleich um 3,6 TEUR an, jedoch nahmen die liquiden Mittel im Vergleichszeitraum um 1.754,8 TEUR ab, da hierüber im Berichtsjahr kurzfristige Verbindlichkeiten getilgt wurden.

Das Konzerneigenkapital der gamigo beträgt zum 31. Dezember 2017 **26.727,8 TEUR**. Dieses unterteilt sich im Wesentlichen in das unveränderte gezeichnete Kapital in Höhe von **2.310,7 TEUR**, die unveränderte Kapitalrücklage in Höhe von **48.153,4 TEUR** und den aufgelaufenen Bilanzverlust von **-23.588,7 TEUR**.

Zum 31. Dezember 2017 bestehen langfristige Schulden in Höhe von **14.917,6 TEUR** in fast unveränderter Höhe gegenüber dem Vorjahr (2016: **15.893,3 TEUR**). Die in 2013 emittierte und Mitte 2017, ein Jahr vorfristig gekündigte und zurückgezahlte Unternehmensanleihe, wurde durch ein langfristiges Bankdarlehen ersetzt. Die langfristigen Schulden setzen sich aus Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen (2017: **832,0 TEUR**, 2016: **800,0 TEUR**), Bankdarlehen in Höhe von **9.608,3 TEUR** (2016: **0,0 TEUR**) sowie weiteren sonstigen langfristigen Verbindlichkeiten in Höhe von **4.286,4 TEUR** (2016: **4.414,5 TEUR**) und passiven latenten Steuern von **190,9 TEUR** (2016: **1.035,3 TEUR**) zusammen.

Die kurzfristigen Schulden bestehen aus Rückstellungen für kurzfristige Verbindlichkeiten (2017: **3.010,9 TEUR** und 2016: **4.326,4 TEUR**), Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten (2017: **6.957,3 TEUR** und 2016: **916,8 TEUR**), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2017: **7.218,7 TEUR** und 2016: **6.781,7 TEUR**), sonstigen kurzfristigen finanziellen Verbindlichkeiten (2017: **5.420,8 TEUR**, 2016: **11.353,5 TEUR**) und sonstigen kurzfristigen nicht finanziellen Verbindlichkeiten (2017: **2.541,3 TEUR** und 2016: **1.700,2 TEUR**).

Kapitalmaßnahmen fanden im Berichtsjahr nicht statt.

Finanzlage

Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Berichtsjahr 2017 einen positiven operativen Cashflow in Höhe von **3.800,9 TEUR** (2016: **4.393,5 TEUR**), der in der Kapitalflussrechnung ausführlich dargelegt wird. Der Cashflow wird vorrangig zur Finanzierung von weiterem Wachstum und der Tilgung von Altverbindlichkeiten verwendet. Daneben steuert der gamigo-Konzern über das Working Capital die Liquidität der Gruppe.

Liquidität und Cash Flow

Der **Cash Flow aus der laufenden Geschäftstätigkeit** des Geschäftsjahres 2017 hat sich aufgrund von Working Capital Veränderungen um **592,4 TEUR** auf **3.800,9 TEUR** verringert. Die positive Entwicklung der operativen Profitabilität spiegelt sich damit nur indirekt in dem Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit wieder.

Die Zahlungsmittelabflüsse aus dem **Cash Flow der Investitionstätigkeit** betragen **8.727,9 TEUR** im Vergleich zu Zahlungsmittelabflüssen in Höhe von **1.654,0 TEUR** im Vorjahreszeitraum. Die Investitionen betrafen im Wesentlichen immaterielle Vermögenswerte (Spielelizenzen) sowie Auszahlungen für sonstige langfristige Vermögenswerte.

Der **Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit** in Höhe von **-868,3 TEUR** (2016: **-1.249,1 TEUR**) begründet sich aus der Aufnahme von Darlehen in Höhe von 11.680,0 TEUR sowie aus der Tilgung von Anleihen (12.051,0 TEUR). Des Weiteren erfolgten Auszahlung aus der Tilgung von Finanzkrediten in Höhe von 1.587,0 TEUR und Zahlungen für Zinsen (837,3 TEUR).

Der gamigo-Konzern verfügte am 31. Dezember 2017 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2016 über einen um 5.795,3 TEUR niedrigeren Finanzmittelfonds von insgesamt **-3.936,0 TEUR** (Vorjahr: **1.859,3 TEUR**).

Gesamtaussage zur Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Der gamigo-Konzern hat auch im Geschäftsjahr 2017 wieder substantiell in die Transformation sowie den Ausbau der Geschäftstätigkeit der Gruppe investiert, Kosten mittels Optimierungen reduziert sowie die Effizienz gesteigert. Hiermit wurde die Basis für weiteres gesundes, zukünftiges Wachstum gestärkt.

Seit Einführung der plattformfokussierten Strategie und der damit einhergehenden Fokussierung auf M&A hat sich die gamigo seit 2013 stetig positiv entwickelt. Von einem ursprünglich niedrig-margigen Geschäft wurde das Unternehmen mittels Volumenvergrößerung und Effizienzverbesserung zu einem Geschäft mit guten EBITDA-Margen. Seit 2017 fokussiert sich der Konzern nun auch wieder vermehrt auf organisches Wachstum und hat 2017 Lizenzverträge abgeschlossen und auch erste Spiele gelauncht. Diese Launchstrategie soll auch in den Folgejahren -neben weiterem M&A- eine verstärkte Rolle spielen.

III. Nachtragsbericht

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

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

Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung des Ausweises oder Wertansatzes der einzelnen Vermögenswerte und Schuldposten zum 31. Dezember 2017 geführt hätten.

IV. Prognose-, Chancen- und Risikobericht

A. Prognosebericht

Für das Geschäftsjahr 2018 erwartet der gamigo-Konzern ein moderates Umsatzwachstum im niedrigen zweistelligen Prozentbereich, sowie eine weitere 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 Spiele, plant der gamigo-Konzern, auch weitere die Konsolidierungschancen des Marktes zu nutzen und Unternehmen im Spiele-Publishing-Umfeld sowie im B2B Bereich zu akquirieren.

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

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 schwächenden Ereignisse, wenn auch zeitverzögert, ein mögliches Risiko dar. Die GfK geht für das Jahr 2018 von einem leichten Anstieg des Konsumklimaindex aus.

Die tatsächlichen Zahlen aus 2017 entwickelten sich umsatzseitig positiv, wenn auch weniger stark als erwartet. Auch das EBITDA entwickelte sich positiv und konnte nach dem Abzug von Sondereffekten für Rechts-,Beratungs-, und Sanierungskosten den Plan leicht übertreffen. Obwohl bei der Aeria Games GmbH weniger Umsätze erhalten blieben als ursprünglich erwartet, zeigt sich doch, dass das M&A-Model funktioniert. Auf Grund des Zukaufs von vor allem defizitären Unternehmen ist es jedoch schwer im Voraus zu sagen welche Umsätze wirklich erhalten bleiben, während Sanierungskosten und -dauer recht gut einzuschätzen sind. Für das Geschäftsjahr 2018 ist die Entwicklung planmäßig.

B. Prognosequalität

Die Umsatz- und EBITDA-Prognosen beruhen auf internen Planungen, worin die für den gamigo-Konzern maßgeblichen Leistungsindikatoren berücksichtigt werden. In der Planung wird im Bereich Publishing davon ausgegangen, dass sich die Neukundenzahlen positiv entwickeln und sich die Quoten für die Kennzahlen Erster Login sowie Kundenaktivität nicht verschlechtern und dass auch neue Spielelaunches wie z.B. Ironsight zum Umsatzwachstum beitragen. Von den internen Weiterentwicklungen der eigenen Lizenzen wie Last Chaos, Fiesta Online oder Shaiya wird ebenfalls eine positive Entwicklung erwartet.

Im Bereich Plattform-Services ist ein Wachstum bei der Tochter Mediakraft Networks GmbH (Online Video und Social Media Agentur mit eigenen Produktionen und eigenen Youtube Kanälen) mittels des Ausbaus des Vertriebs und einer Erhöhung der Reichweite der Youtube-Channels geplant. Bei der adspree media GmbH wird von einer Ausweitung des Kerngeschäftes mittels Verstärkung der Vertriebsaktivitäten ausgegangen sowie einer technologischen Aufwertung der internen Systeme und einer daraus resultierend positiven Entwicklung.

Auf dem Bereich SaaS wird den Großteil des Jahres auf Grund der Notwendigkeit zuerst intern die Synergien im Technikbereich zu optimieren weniger Fokus liegen.

Quellen:

GfK; Konsumklimastudie, Dez. 2017, URL:

<https://www.gfk.com/de/insights/press-release/konsumklima-hochstimmung-haelt-an/>

C. Chancenbericht

gamigo partizipiert an einem insgesamt wachsenden Markt für Spiele. Die Verbesserung von Umsatz und Ertragskraft durch die erfolgreiche Umsetzung der Plattformstrategie und dem damit verbundenen organischen sowie anorganischen Wachstum sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung der aktuellen Titel über neue Sprachversionen in Kombination mit dem Ausbau der B2B-Services stellen ebenso wie in den Vorjahren die strategische Ausrichtung für die kommenden Jahre dar.

Eine Erweiterung des bestehenden Angebots durch diverse Service-Komponenten, ein aktives Game-Management, eine stabile und sichere technische Umgebung, eine gute Spielqualität sowie entsprechende Community-Services, die Ausweitung des Spieleportfolios sowie der Ausbau der Mobile-Games-Sparte sind für die Zukunft geplant, um den Mehrwert für die Spieler zu erhöhen und gamigo vom Wettbewerb abzugrenzen. Insbesondere die Spiele, die intern weiterentwickelt werden stehen im Fokus; hier wird die Entwicklung weiter ausgebaut und professionalisiert, was sich positiv auf Spielequalität und Entwicklung auswirken wird. Auch das Launchen neuer Spiele ist wichtig. Nachdem sich gamigo viele Jahre nicht mit neuen Launches beschäftigt hat um zuerst kritische Masse bei Technik, Vermarktung und Portfolio aufzubauen, sollen ab 2018 auch vermehrt Spielelaunches lizenzierter Spiele stattfinden.

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

Das Marketing des gamigo-Konzerns konzentriert sich in Zukunft vorrangig auf den europäischen sowie auf den nord- und südamerikanischen Markt.

gamigo verfügt über eine stabile und gut skalierbare Plattform. Diese auch Dritten zur Verfügung zu stellen, hat sowohl für andere Marktteilnehmer – niedrigere Kosten, höhere Qualität – wie auch für gamigo – mehr Volumen auf der Plattform führt zu erhöhter Effizienz – große Vorteile.

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

D. Risikobericht

1. Markt- und Wettbewerbsbezogene Risiken

Der gamigo-Konzern agiert in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld

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

Der gamigo-Konzern unterliegt dem Risiko rasch wechselnder Technologien und Kundenanforderungen

Der Markt für Computerspiele, in dem der gamigo-Konzern tätig ist, ist ein sich schnell wandelndes Geschäft. Es ist durch sich rasch wandelnde Technologien, häufige Einführungen verbesserter oder neuer Spiele sowie ständig wechselnder und neuer Kundenanforderungen geprägt. Der Erfolg des gamigo-Konzerns 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 der gamigo-Konzern 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 der gamigo-Konzern 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 des gamigo-Konzerns wesentlich negativ beeinträchtigt werden. Außerdem haben die Kundenzielgruppen in den unterschiedlichen Märkten des gamigo-Konzerns 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 des gamigo-Konzerns

Der gamigo-Konzern ist mit einer Vielzahl sich nicht selten ändernder und stetig zunehmender rechtlicher Rahmenbedingungen konfrontiert, welche die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns betreffen, insbesondere im Hinblick auf Datenschutz, Verbraucherschutz, Jugendschutz und Glücksspiel.

Viele Bestimmungen betreffen die Erfassung, Verarbeitung sowie die Verantwortlichkeit für den Inhalt und Schutz von Daten, insbesondere von personenbezogenen Daten. Angesichts des Erfordernisses des besonderen Schutzes von Persönlichkeitsrechten im Internet können sich rechtliche Risiken, insbesondere im Zusammenhang mit den umfangreichen Möglichkeiten ergeben, personenbezogene Daten zu erheben, zu speichern und mit anderen Nutzungsdaten zu umfassenden Kunden- und Nutzerprofilen zu verknüpfen und auszuwerten. Mangels nicht immer eindeutiger gesetzlicher Vorgaben bzw. gefestigter Rechtsprechung lässt sich nicht immer eindeutig eine klare Abgrenzung zwischen personenbezogenen und sonstigen Daten vornehmen. Insbesondere die gemäß § 99 DSGVO ab dem 25. Mai 2018 geltende Datenschutzgrundverordnung stellt für gamigo, wie auch für alle andere Marktteilnehmer, eine Herausforderung und damit auch Risiko dar.

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

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

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

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

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

Der gamigo-Konzern ist von der Entwicklung erfolgreicher neuer Spiele abhängig

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

Der gamigo-Konzern ist von einer hohen Quote zahlender Spieler abhängig

Die Mehrzahl der vom gamigo-Konzern angebotenen Computerspiele sind grundsätzlich kostenfrei (Free2play). Die Haupteinnahmequelle des gamigo-Konzerns bei solchen Spielen ist der Verkauf von virtueller Währung, mit denen virtuelle Güter gekauft werden können, die den Spielspaß erhöhen und dem Spieler ermöglichen, innerhalb der Spiele schneller erfolgreich zu sein bzw. sich zu differenzieren. Der Erfolg des gamigo-Konzerns 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 des gamigo-Konzerns auswirken.

Der gamigo-Konzern ist von dem Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen abhängig

Der Erfolg des gamigo-Konzerns hängt von dem Erfolg der durch den gamigo-Konzern angebotenen Online-Computerspiele ab. Neue Spieler werden insbesondere durch Online-Marketingmaßnahmen gewonnen. Der Erfolg des gamigo-Konzerns 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 des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Der gamigo-Konzern könnte Schutzrechte Dritter verletzen

Dem gamigo-Konzern ist nicht bekannt, dass er in Verbindung mit den von ihm angebotenen Computerspielen gewerbliche Schutzrechte Dritter verletzt. Es kann jedoch nicht

ausgeschlossen werden, dass der gamigo-Konzern möglicherweise Schutzrechte Dritter verletzt, dritte Ansprüche aus der Verletzung von Schutzrechten gegenüber dem gamigo-Konzern geltend machen oder dass der gamigo-Konzern im Rahmen von Rechtsstreitigkeiten verklagt wird. Dies kann dazu führen, dass Produkte des gamigo-Konzerns nicht oder nur verzögert kommerziell verwendet werden können. Bereits die Behauptung Dritter, dass der gamigo-Konzern gewerbliche Schutzrechte Dritter verletzt, könnte zu wirtschaftlichem Schaden führen. Erfolgreich geltend gemachte Ansprüche aus Schutzrechtsverletzungen könnten den gamigo-Konzern 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 den gamigo-Konzern von seiner eigentlichen Geschäftstätigkeit abhalten; die Verzögerung oder Unterbrechung der Vermarktung eines Produkts kann sich zudem wesentlich nachteilig auf die Ertrags- und Finanzlage auswirken.

Der gamigo-Konzern ist von funktionierenden Abrechnungspartnern abhängig

Der gamigo-Konzern 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 der gamigo-Konzern 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.

Der gamigo-Konzern ist von den marktführenden Plattformen in westlichen Märkten zum Vertrieb von Spielen für mobile Endgeräte, Google Play Store und Apple App Store, abhängig

Die Kosten, um diese Plattformen zu nutzen, sind vergleichsweise hoch, sodass dies auch die Gewinnmarge verringern. Der Genehmigungsprozess dieser Plattformen kann ebenso negativ bzw. länger als erwartet ausfallen, sodass hier die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns verzögert oder gar verhindert wird und sich damit ein Ausfall der Verfügbarkeit dieser Plattformen für den gamigo-Konzern oder den Endverbraucher negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Der gamigo-Konzern ist von der funktionierenden Zusammenarbeit mit internen sowie externen Entwicklern abhängig

Da der gamigo-Konzern einen signifikanten Teil seines Portfolios an Online-Computerspielen von externen Entwicklern bezieht, besteht auch hier eine starke Abhängigkeit zu diesen Entwicklern. Diese müssen nicht nur über ausreichend Ressourcen zur Wartung und zur Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der von dem gamigo-Konzern lizenzierten Spiele verfügen, sondern diese auch mitverantworten. Hinzu kommt, dass äußere Einflüsse, wie z.B. eine schlechte Auftragslage oder andere erfolglose Titel eines Entwicklers, dazu führen können, dass dessen Geschäftstätigkeit negativ beeinflusst wird und sich dies somit ebenfalls negativ

auf die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns auswirkt. Ein weiteres Risiko diesbezüglich ist das ein- oder beidseitige Nichterfüllen einer oder mehrerer Vertragsverpflichtungen, was neben Vertragsstrafen bzw. Zusatzzahlungen an den Entwickler bis zur Kündigung des bestehenden Vertrags führen kann. Obwohl sich der gamigo-Konzern 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 des gamigo-Konzerns 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 des gamigo-Konzerns schwächen.

Risiken im Subscription-/Abo-Modell

Einzelne Portale des gamigo-Konzerns stellen Spiele primär über ein Abo-Modell zur Verfügung, bei dem sich eine andere Risikostruktur als beim free-to-play Publishing ergeben: Zum einen lebt das Modell von einer konstanten Bereitstellung neuer (einfacher) Spiele für die Abonnenten, die von Dritten (Entwicklern, Publishern) eingekauft werden müssen. Auch wenn hier auf ein breites Portfolio an Quellen zurückgegriffen werden kann, kann der Ausfall einzelner größerer Partner sich grundsätzlich schnell auf das Angebot und damit auf die Attraktivität des Abos auswirken. Zum anderen basiert das Abo-Modell auf stabilen, langfristigen Kundenbeziehungen, bei denen Veränderungen des Angebots oder der Angebotsabwicklung immer auch zu einem erhöhten Churn-Risiko führen. Die Abo-Portale bieten vor allem Download-Games für Desktop PC's an. Obwohl das Abo Geschäft grundsätzlich sehr stabil ist besteht mittelfristig die Gefahr einer Kannibalisierung durch zunehmende Verbreitung von Mobile Casual Games in der Zielgruppe.

Risiken im Zusammenhang mit der Plattform deutschland-spielt.de

Der gamigo-Konzern vermarktet durch Ihre 100% Tochter gamigo Portals GmbH auf ihrem Casual-Download-Portal www.deutschland-spielt.de überwiegend die Computerspiele von Drittanbietern. Es gibt nach wie vor viele Entwickler jedoch werden 80% der Releases von 20% der Entwickler geliefert. Sollte einer der größeren Entwickler aus dem PC-Geschäft aussteigen, könnte der derzeitige Release-Rhythmus nicht aufrechterhalten werden und somit auch keine langfristig planbaren Umsätze garantiert werden. Es werden auch immer weniger neue Entwickler, die - analog zur Abnahme der Internetnutzer, die den PC nutzen - den PC als erste Distributions-Plattform auswählen. Ein großer Teil der Umsätze werden bei Deutschland Spielt durch das Abo-Modell „Vorteilskarte“ generiert. Es gibt nach wie vor viele Abonnenten, es werden aber - analog zur Attraktivität des PCs als Kommunikationsmittel - immer weniger, d.h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze garantiert.

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. Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns im B2B-Bereich

Der gamigo-Konzern ist vom Erfolg der Vermarktung von Computerspielen von Drittanbietern abhängig

Der gamigo-Konzern vermarktet durch seine Tochterfirma adspree media GmbH unter anderem auch die Computerspiele von Drittanbietern. Neben analogen Marktrisiken zum Publishing Bereich, herrscht in diesem Geschäftsfeld insbesondere eine weitere Konzentration auf Kundenseite. Es gibt nach wie vor viele Kunden, diese werden zwar auf der einen Seite immer weniger, auf der anderen Seite dafür aber immer größer. Dieses Geschäftsfeld ist überwiegend Projektgeschäft, d.h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze (Spiel/Kampagnengetrieben) garantiert. Die adspree media GmbH ist überwiegend für Wettbewerber im Publishing Bereich von gamigo zuständig. Wenn auch die Spiele selbst in den meisten Fällen nicht in direktem Wettbewerb stehen, ist es für adspree media entscheidend, dass die Trennung der Geschäftsbereiche (Chinese Walls) vom Kunden als ausreichend angesehen werden. Falls kundenseitig Zweifel an dem Chinese Walls Prinzip aufkommen (z.B. bzgl. Launch Pipelines, Kundendaten, Kampagnendaten), kann das erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der adspree media haben und somit kann dies auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Risiko durch Fraud

Der gamigo-Konzern könnte so genanntem Fraud insbesondere im Bereich Affiliate-Marketing ausgesetzt werden. Diesem Risiko wird durch interne Mechanismen bestmöglich entgegengewirkt. Auf Grund des hohen Fraud-Anteils bei Internetwerbung besteht jedoch trotzdem ein substantielles Risiko, zumal in der Regel kein Zugriff auf kundenseitige Daten und Systeme möglich ist, um Fraud noch besser zu identifizieren. Fraud kann erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der adspree media haben und somit kann dies auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Risiken bei Betrieb eines Influencer-Netzwerks, d.h. insbesondere bei der Produktion und Verbreitung von Online-Video-Inhalten und dem Angebot von Influencer-Marketing-Dienstleistungen

Das Online-Video-Geschäft (Produktion von Video-Content für Online-Plattformen) ist ein sehr junges, volatiles Geschäft mit hohen Abhängigkeiten von den großen Plattform-Betreibern (z.B. YouTube und Google) und den eigenen Künstlern, die Inhalte gegen eine Umsatzbeteiligung produzieren. Die Plattformen haben großen Einfluss auf das Geschäftsmodell und die Profitabilität (erzielbare Werbeeinnahmen, Anforderungen an die Produktion (Kosten) und Algorithmen zur Priorisierung von Inhalten) und eine starke Verhandlungsposition.

Das Influencer Marketing Geschäft (Vermittlung und Durchführung von Werbekampagnen mit Influencern auf diversen Kanälen (YouTube, Facebook, Instagram)) ist ebenfalls ein sehr junges Geschäft, welches noch keine stabilen Marktstandards bzgl. Leistungen und Preisen aufweisen kann. In diesem Geschäftssegment herrscht ein großer Wettbewerb, der vor allem auch von größeren Marktteilnehmern, und hier insbesondere von großen Medienhäusern

(ProSieben, RTL Group) betrieben wird. Die Risiken aus diesem Wettbewerb erstrecken sich vor allem auf die Preis- und Margenentwicklung. Neben den wirtschaftlichen Risiken gibt es auch weitere rechtliche Risiken, z.B. die Verletzung von Richtlinien zur Kennzeichnung von Werbung im Internet (Product-Placement ohne Kennzeichnung). Diese Risiken können erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der B2B Gesellschaften (insbesondere Mediakraft und adspree media) haben und somit kann dies auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Risiken im Zusammenhang mit der Bereitstellung einer „Software as a Service“-Lösung

Vom gamigo-Konzern entwickelte „gaming backend“- „Software as a Service“-Lösungen können ausfallen oder technische Fehler enthalten. Aufgrund der stetigen Weiterentwicklung des Systems kann es durch Updates oder Patches zu Ausfällen der Services kommen. Die Software und die Infrastruktur können durch entstehende Inkompatibilitäten nicht mehr funktionieren. Dies kann sich nicht nur negativ auf bestehende Kunden auswirken, sondern auch potenzielle Kunden daran hindern die Servicelösungen des gamigo-Konzerns zu nutzen. Für den Fall, dass etwaige Störungen und Unterbrechungen nicht zeitnah gelöst werden können, kann dies die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Im Rahmen der „Software as a Service“-Dienstleistungen plant der gamigo-Konzern mit Kunden so genannte SLA's (Service Level Agreements) abzuschließen. Verstöße gegen diese SLA's durch z.B. oben genannte Gründe, Systemausfälle oder das schlichte Nichteinhalten von vertraglich zugesicherten Standards, kann zum Beenden der jeweiligen Kundenbeziehung führen und damit die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Der „Software as a Service“-Markt ist stark von den sich ständig wechselnden Technik-Anforderungen abhängig. Sollte es in den nächsten Jahren einen weiteren Technologiesprung geben, könnte dies zu einer Marktstagnation im „Software as a Service“-Bereich aufgrund des sinkenden Bedarfs an Cloud-Lösungen (On-Demand Business Modellen) führen. Dies hätte zur Folge, dass erhebliche Investitionen in neue Technologien und Cloud-Lösungen notwendig werden, um gegenüber Konkurrenzunternehmen keinen Wettbewerbsnachteil zu erhalten. Sollte der gamigo-Konzern nicht bereit sein diese Investitionen zu tätigen, kann dies nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Neben der oben beschriebenen starken technologischen Abhängigkeit, konnten sich im „Software as a Service Markt“ noch keine stabilen Marktstandards bzgl. Leistungen und Preisen etablieren. Wettbewerber des gamigo-Konzerns könnten also Ihre Produkte zu günstigeren Konditionen bzw. kostenlos als Open-Source Lösung anbieten und damit die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns in diesem Bereich stark einschränken. Dies kann nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Der Vorstand der gamigo AG schätzt die Eintrittswahrscheinlichkeit der Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit der gamigo AG im B2B Bereich für gering ein.

4. Technische Ausfallrisiken

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

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

Die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns 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 der gamigo-Konzern die Zuverlässigkeit, Sicherheit und Verfügbarkeit ihrer IT-Infrastruktur nicht in angemessener Weise gewährleisten können, könnte dies negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben. Darüber hinaus könnte die Reputation des gamigo-Konzerns 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

Der gamigo-Konzern vermarktet seine 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 des gamigo-Konzerns würde die Geschäftstätigkeit unmittelbar nachteilig beeinflussen und sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns auswirken.

Es besteht das Risiko der Verbreitung von Betrugssoftware

Dritte versuchen regelmäßig, neue Betrugssoftware zu entwickeln, um die Nutzung auch der durch vom gamigo-Konzern 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 vom gamigo-Konzern angebotenen Spiele zu verhindern und deren Spieler mit gefälschten Angeboten auszunutzen, kann zur Folge haben, dass die Spieler die vom gamigo-Konzern angebotenen Spiele nicht mehr nutzen und/oder keine virtuellen Güter mehr käuflich erwerben. Betrugssoftware wird zunehmend auch bei mobilen Endgeräten (z.B. Smartphones, Tablets) eingesetzt, so dass der gamigo-Konzern auch von dem Risiko in diesem Bereich betroffen sein kann, nachdem er 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 des gamigo-Konzerns haben.

Der Schutz kundenbezogener Daten könnte seitens des gamigo-Konzerns nicht ausreichend sichergestellt werden

Der Schutz kundenbezogener Daten, die im Rahmen der Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns erhoben und verarbeitet werden, genießt beim gamigo-Konzern eine sehr hohe Bedeutung. Alle aus Sicht des gamigo-Konzerns erforderlichen Maßnahmen, sowie gesetzliche Vorgaben zur Sicherung der kundenbezogenen Daten, wurden umgesetzt. Insgesamt jedoch kann keine Gewähr dafür übernommen werden, dass der gamigo-Konzern 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 beim gamigo-Konzern zu ihren Geschäftsgeheimnissen zählen. Der Verlust kundenbezogener Daten könnte neben Reputationsschäden nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Die von der gamigo AG angebotenen Computerspiele könnten Programmierfehler haben

Die vom gamigo-Konzern 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 Reputationsschäden führen. Diese Risiken gelten sowohl für externe wie interne Spieleentwicklung. Diese Risiken können einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

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

Der gamigo-Konzern betreibt und vermarktet bislang insbesondere Online-Computerspiele. Er zielt damit auf Kunden, die ihren PC für den Internetzugang nutzen. Die Zahl der Nutzer, die den PC für den Internetzugang nutzen, geht jedoch zurück. Dagegen greifen immer mehr Personen auf das Internet über Geräte wie Smartphones, Tablets, Fernsehgeräte und Set-Top-Box-Geräte zu (Quelle: <http://www.gartner.com/newsroom/id/347421>). Dieser Trend wird sich nach Einschätzung des gamigo-Konzerns weiter fortsetzen. Eine allgemein geringere Verarbeitungsgeschwindigkeit, Leistung, Funktionalität und Speicher von diesen Geräten erschwert die Nutzung dieser Geräte für die vom gamigo-Konzern bislang angebotenen Computerspiele. Daher hängt der Erfolg des gamigo-Konzerns 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 des gamigo-Konzerns auswirken. Dies könnte einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

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

Der gamigo-Konzern nutzt für einige seiner 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 des gamigo-Konzerns haben.

Technische Ausfallrisiken im Bereich B2B

Als „Software as a Service Anbieter“ ist der gamigo-Konzern abhängig von den Dienstleistungen sogenannter Internet Carrier. Mögliche Ausfälle von Internet Carrier Leitungen, könnten dazu führen, dass die vom gamigo-Konzern angebotenen Services nicht mehr für die Kunden des gamigo-Konzerns verfügbar sind. Auch wenn gamigo diese Ausfälle nicht zu vertreten hat, könnte ein möglicher Schaden auf gamigo zurückfallen. Dies könnte einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Der gamigo-Konzern kann beim Anbieten seiner Softwarelösungen, nicht ausschließlich auf seine eigenen Ressourcen zurückgreifen, sondern muss auch Leistungen von Drittanbietern wie z.B. den Internet Carriern, externen Rechenzentrumsanbietern, Stromversorgern und Drittsoftware empfangen. Dies könnte zur Folge haben, dass bei einer gesteigerten Nachfrage hinsichtlich Leistungen des gamigo-Konzerns die notwendigen Ressourcen seitens der Drittanbieter nicht beschafft werden können (Unterbrechung von Supply Chain) und der gamigo-Konzern damit die mögliche Nachfrage nicht bedienen kann. Außerdem liegt eine Kostensteigerung bei den Drittanbietern außerhalb der Einflussmöglichkeit des gamigo-Konzerns und kann negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Die von der gamigo AG im B2B-Bereich eingesetzte Drittsoftware könnte inkompatibel hinsichtlich neuer notwendiger Updates werden, da sie vom jeweiligen Entwickler nicht mehr weiterentwickelt wird oder z.B. eine mögliche Architekturverletzung vorliegt, die eine Erweiterung der Software verhindert. Des Weiteren könnte die eingesetzte Drittsoftware Lizenzrechte oder das geistige Eigentum anderer Unternehmen verletzen. Sollte der gamigo-Konzern bestehende Sicherheits- oder Datenlücken in der eingesetzten Software nicht frühzeitig entdecken,

könnte dies zu einem Isolationsfehler der angebotenen „Shared Ressourcen“ führen. Dies bedeutet, dass ein Kunde auf die Daten eines anderen Kunden zugreifen kann. Diese möglichen Risiken könnten bei Eintritt negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

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

5. Organisatorische und Unternehmensrisiken

Der Erfolg und die Entwicklung des gamigo-Konzerns sind von seinen Führungskräften sowie von den Fachkräften abhängig

Die Umsetzung der Geschäftsstrategie und Unternehmensziele und damit die Entwicklung des gamigo-Konzerns basiert insbesondere auf den Kenntnissen, Fähigkeiten und Erfahrungen der derzeitigen Führungskräfte (Vorstand und weitere Führungskräfte unterhalb des Vorstands). Es besteht das Risiko, dass es dem gamigo-Konzern 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 den gamigo-Konzern 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 des gamigo-Konzerns verbunden sind. Sowohl der Verlust von Führungskräften als auch Schwierigkeiten bei einer erforderlichen Suche nach neuen Führungskräften können sich jeweils nachteilig auf die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns und damit deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Der gamigo-Konzern ist des Weiteren auf qualifizierte Fachkräfte, insbesondere in den Bereichen IT, Marketing, Spielmanagement, 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 des gamigo-Konzerns und damit auf deren Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken. Sollte der gamigo-Konzern zukünftig nicht in der Lage sein, qualifizierte Fachkräfte zu angemessenen Konditionen und in ausreichendem Umfang zu rekrutieren, könnte dies die Wettbewerbsfähigkeit des gamigo-Konzerns beeinträchtigen und das Unternehmenswachstum hemmen. Dies könnte ebenfalls negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns zur Folge haben.

Die internen Organisationsstrukturen und Management-Prozesse könnten nicht angemessen sein

Eine kontinuierliche Weiterentwicklung interner Organisationsstrukturen und Management-Prozesse stellt den gamigo-Konzern vor neue Herausforderungen und bindet einen erheblichen Teil seiner Management-Ressourcen. Die beim gamigo-Konzern 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 wäre. Insbesondere das starke Wachstum des gamigo-

Konzerns beim Umsatz, 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 den Konzern 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 dem gamigo-Konzern nicht gelingt, seine 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.

Der gamigo-Konzern könnte Risiken aufgrund fehlender oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbaren Versicherungsschutzes ausgesetzt sein

Der gamigo-Konzern 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 dem gamigo-Konzern Schäden entstehen, gegen die kein oder nur ein unzureichender Versicherungsschutz besteht, kann dies die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Akquisitionen können ein nicht unerhebliches unternehmerisches Risiko bedeuten

Der gamigo-Konzern plant in den kommenden Jahren eine Ausweitung seiner Geschäftstätigkeit, die auch weitere Akquisitionen umfassen kann. Da durch Akquisitionen grundsätzlich ein erhebliches unternehmerisches Risiko entsteht, besteht das Risiko, dass etwaige Akquisitionen nicht erfolgreich verlaufen werden. Insbesondere birgt der Integrationsprozess erworbener Gesellschaften in der Regel das Risiko, dass Führungskräfte und Mitarbeiter in Schlüsselpositionen abwandern und bestehende Kunden mit den erworbenen Gesellschaften verloren gehen, die Gesellschaft ihre Marktposition nicht halten oder ausweiten kann und/oder Synergien nicht realisiert werden können oder sogar Firmen oder Gegenstände gekauft werden die nicht das Geld einspielen wie es geplant wurde. Zusätzlich besteht das Risiko, dass weniger Akquisekandidaten verfügbar sind bzw. mehr Wettbewerb beim Kaufen von Spielefirmen entsteht. In Zusammenhang mit Letzterem sind insbesondere zu nennen die Gaming Firmen im Gaming Cluster an der Nordiq Nasdaq, die auf Grund ihrer hohen Bewertungen immer mehr Fokus auf Akquise legen. Jedes dieser Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns 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 der gamigo-Konzern. Jedes dieser Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinflussen.

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

6. 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 der gamigo-Konzern von der Zuführung von weiterem Kapital abhängig, um seinen finanziellen Verpflichtungen jederzeit nachkommen zu können.

Weiterhin hat der gamigo-Konzern 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 des gamigo-Konzerns keine Nutzung von Verlustvorträgen erlaubt, besteht das Risiko, dass die gebildeten aktiven latenten Steuern aufzulösen sind und eine bilanzielle Überschuldung eintritt.

Bereitstellung liquider Mittel

Vor dem Hintergrund der Wachstumsstrategie und der damit verbundenen notwendigen Investitionen in immaterielle Vermögenswerte und Beteiligungsgesellschaften ergibt sich zum Bilanzstichtag ein niedriger Bestand an liquiden Mitteln. Neben Rückflüssen aus dem operativen Geschäft berücksichtigt der Vorstand des gamigo-Konzerns in seinen 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 der gamigo-Konzern mittels eines umsichtigen Risikomanagements in der Auswahl der Payment Partner sowie effizientem Forderungsmanagement in der Zusammenarbeit mit den Partnern zu mindern.

Risiko Akquisitionen

Der gamigo-Konzern 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

Der gamigo-Konzern finanziert seine 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. Der gamigo-Konzern 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 dem gamigo-Konzern in Zukunft nicht im erforderlichen Maße Eigen- und/oder Fremdmittel zur Verfügung stehen, könnte dies die Finanzierung und das Wachstum des gamigo-Konzerns abschwächen oder unmöglich machen.

Steuerliche Risiken

Der gamigo-Konzern lässt sich laufend steuerlich beraten um etwaige Risiken frühzeitig erkennen zu können.

Der gamigo-Konzern wird derzeit einer Betriebsprüfung unterzogen. Es besteht das Risiko, dass im Rahmen zukünftiger Betriebsprüfungen die vom gamigo-Konzern sowie der Beteiligungsgesellschaften selbst vorgenommene steuerliche Behandlung von Geschäftsvorfällen nicht anerkannt wird und es dadurch zu Steuernachzahlungen kommt. Außerdem könnten Finanzbehörden in dem einen oder anderen Fall zu dem Ergebnis kommen, dass die mit den Steuerberatern erstellten Steuererklärungen nicht vollständig und korrekt abgegeben worden

sind, so dass bereits gebildete Rückstellungen für Steuerverbindlichkeiten für die vergangenen Geschäftsjahre sich als nicht ausreichend erweisen könnten. Ferner könnte der Gesetzgeber das Steuerrecht derart ändern, dass Verlustvorträge bzw. Steuerlatenzen nicht im Umfang wie bisher mit späteren Gewinnen verrechnet werden können. Zudem besteht das Risiko von Steuererhöhungen sowie der Einführung zusätzlicher Steuern. Es besteht das Risiko, dass der gamigo-Konzern nicht zu hundert Prozent den Anforderungen der europäischen Richtlinie 2006/112/EG und den europäischen Verordnungen Nr. 904/2010, Nr. 967/2912, Nr. 282/2011, Nr. 815/2012 und Nr. 904/2014 entspricht.

Finanzrisiko aus Beteiligungen

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

Währungsrisiken

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

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

Die Bedingungen der Finanzierungsverträge vom gamigo-Konzern könnten die finanzielle und operative Flexibilität des gamigo-Konzerns beschränken. Darüber hinaus muss der gamigo-Konzern bestimmte Sicherungsklauseln einhalten. Der gamigo-Konzern kann für die Zukunft nicht zu 100% 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.

7. Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten

Der gamigo-Konzern 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 der gamigo-Konzern 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 berücksichtigen Risiken hinaus kein erheblich nachteiliger Einfluss auf die Ertragslage des Konzerns ergeben.

Der gamigo-Konzern unterscheidet bei Rechtsstreitigkeiten in Aktiv- und Passivverfahren. Aktivverfahren sind alle Verfahren in denen der gamigo-Konzern 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 den gamigo-Konzern geltend gemacht werden.

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

Hamburg, 24. August 2018



Remco Westermann
(Vorstand)

gamigo AG, Hamburg
Konzernbilanz
nach IFRS zum 31. Dezember 2017

AKTIVA in TEUR	Anhang	31.12.2017	31.12.2016
Langfristige Vermögenswerte			
Immaterielle Vermögenswerte	5.11		
Geschäfts- oder Firmenwert		28.916,1	28.885,6
Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte		1.898,8	260,5
Sonstige immaterielle Vermögenswerte		16.227,0	21.155,7
Geleistete Anzahlungen auf sonstige immaterielle Vermögenswerte		425,0	803,3
Sachanlagen	5.12	1.691,3	2.330,2
Anteile an assoziierten Unternehmen	5.13	106,2	106,2
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	5.14	364,0	1.639,1
Aktive latente Steuern	5.15	7.141,2	7.494,4
Summe		56.769,6	62.675,0
Kurzfristige Vermögenswerte			
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	5.16	4.888,4	4.884,8
Sonstige Forderungen			
Kurzfristige Forderungen aus Ertragsteuern	5.29	714,6	169,1
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte	5.17	2.484,5	1.840,6
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Vermögenswerte	5.18	916,0	515,3
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	5.19	1.021,3	2.776,1
Summe		10.024,8	10.185,9
Gesamt Aktiva		66.794,4	72.860,9

PASSIVA in TEUR	Anhang	31.12.2017	31.12.2016
Eigenkapital	5.20		
Gezeichnetes Kapital		2.310,7	2.310,7
Kapitalrücklage		48.153,4	48.153,4
Unterschiedsbetrag aus Währungsumrechnung		-28,2	30,7
Erwirtschaftetes Konzerneigenkapital		-23.588,7	-18.605,7
Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Eigenkapital		26.847,2	31.889,1
Minderheitenanteile		-119,4	-0,1
Summe		26.727,8	31.889,0
Langfristige Schulden	5.21		
Anleihe	5.22	0,0	9.643,5
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	5.23	832,0	800,0
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	5.24	13.894,7	4.414,5
Passive latente Steuern	5.25	190,9	1.035,3
Summe		14.917,6	15.893,3
Kurzfristige Schulden			
Kurzfristige Rückstellungen	5.26	3.010,9	4.326,4
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	5.19	6.957,3	916,8
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	5.29	7.218,7	6.781,7
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	5.27	5.420,8	11.353,5
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten	5.28	2.541,3	1.700,2
Summe		25.149,0	25.078,6
Gesamt Passiva		66.794,4	72.860,9

gamigo AG, Hamburg
Konzerngesamtergebnisrechnung
nach IFRS für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

in TEUR	Anhang	2017	2016
Umsatzerlöse	5.1	42.082,4	38.975,1
Andere aktivierte Eigenleistungen	5.2	3.585,2	2.154,4
Sonstige betriebliche Erträge	5.3	2.373,6	574,3
Bezogene Leistungen	5.4	-16.229,4	-17.311,4
Personalaufwand	5.5	-13.912,3	-10.471,3
Löhne und Gehälter		-11.766,1	-8.901,1
Soziale Abgaben		-2.146,2	-1.570,2
Sonstige betriebliche Aufwendungen	5.6	-10.865,3	-11.285,7
Ergebnis vor Zinsen, Ertragsteuern, Abschreibungen und Wertberichtigungen (EBITDA)		7.034,2	2.635,4
Abschreibungen		-10.391,6	-12.732,3
Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte	5.7	-8.352,9	-10.754,2
Abschreibungen auf Sachanlagen	5.7	-728,1	-1.052,3
Abschreibungen auf finanzielle Vermögenswerte	5.7	-1.310,6	-925,8
Ergebnis vor Zinsen und Ertragsteuern (EBIT)		-3.357,4	-10.096,9
Finanzergebnis	5.8	-2.308,0	-1.892,3
Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge		1,3	22,3
Übriges Beteiligungsergebnis		49,8	0,0
Zinsen und ähnliche Aufwendungen		-2.359,1	-1.914,6
Ergebnis vor Ertragsteuern (EBT)		-5.665,4	-11.989,2
Laufende Ertragsteuern	5.9	-10,0	-23,7
Latente Steuern	5.9	684,7	2.932,4
Konzern-Jahresergebnis		-4.990,7	-9.080,5
Ergebnisanteil der Minderheiten		-7,8	38,4
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		-4.982,9	-9.118,9
Konzerngesamtergebnisrechnung			
Konzern-Jahresergebnis		-4.990,7	-9.080,5
Posten, der nachträglich in die Gewinn- und Verlustrechnung umklassifiziert wird			
Währungsumrechnungsdifferenzen		-58,9	112,3
Konzern-Gesamtergebnis		-5.049,6	-8.968,2
davon			
Ergebnisanteil der Minderheiten		-7,8	38,4
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		-5.041,8	-9.006,6

gamigo AG, Hamburg

Eigenkapitalveränderungsrechnung

nach IFRS für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

in TEUR	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage	Unterschiedsbetrag aus Währungsumrechnung	Erwirtschaftetes Konzern-eigenkapital	Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Ergebnis	Minderheitenanteile	Summe
Konzerneigenkapital 01.01.2016	1.548,2	16.915,9	-81,6	-9.136,8	9.245,7	-38,5	9.207,2
Ausgabe von Anteilen	762,5	31.237,5	0,0	0,0	32.000,0	0,0	32.000,0
Periodenergebnis	0,0	0,0	0,0	-9.118,9	-9.118,9	38,4	-9.080,5
Sonstiges Ergebnis	0,0	0,0	112,3	0,0	112,3	0,0	112,3
Sonstige Veränderungen	0,0	0,0	0,0	-350,0	-350,0	0,0	-350,0
Konzerneigenkapital am 31.12.2016/01.01.2017	2.310,7	48.153,4	30,7	-18.605,7	31.889,1	-0,1	31.889,0
Ausgabe von Anteilen	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Periodenergebnis	0,0	0,0	0,0	-4.983,0	-4.983,0	-7,7	-4.990,7
Sonstiges Ergebnis	0,0	0,0	-58,9	0,0	-58,9	0,0	-58,9
Änderungen des Konsolidierungskreises	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	-111,6	-111,6
Konzernergebnis am 31.12.2017	2.310,7	48.153,4	-28,2	-23.588,7	26.847,2	-119,4	26.727,8

gamigo AG, Hamburg
Kapitalflussrechnung
nach IFRS für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017

in TEUR	2017	2016
Konzern-Jahresergebnis (einschließlich Ergebnisanteile von Minderheitsgesellschaftern)	-4.990,7	-9.080,5
+ Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte, Sachanlagen und Finanzanlagen	10.391,6	12.732,2
+ Verluste aus dem Abgang von Anlagevermögen	242,0	0,0
- Abnahme der Rückstellungen	-1.904,2	-1.219,8
+ /- Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen / Erträge	-564,0	107,8
+/- Rückgang/Zunahme der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	627,8	2.213,2
+ Zunahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	-1.627,0	656,2
+/- gebuchte Ertragsteuern	-674,7	-2.908,8
+/- gebuchte Finanzaufwendungen	2.309,4	1.892,3
-/+ gezahlte/erhaltene Ertragsteuern	-10,0	0,0
-/+ gezahlte/erhaltene Zinsen	0,8	0,9
Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	3.801,0	4.393,5
- Auszahlungen für Investitionen in immaterielle Vermögenswerte	-6.935,5	-6.551,2
+ Einzahlungen aus Abgängen von Gegenständen des immateriellen Anlagevermögens	688,1	0,0
- Auszahlungen für Investitionen in das Sachanlagevermögen	-368,2	-802,5
+/- Einzahlungen/Auszahlungen aus dem Erwerb von konsolidierten Unternehmen und sonstigen Geschäftseinheiten	58,2	6.308,0
- Auszahlungen für sonstige langfristige Vermögenswerte	-2.170,5	-608,3
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	-8.727,9	-1.654,0
- Auszahlungen aus der Tilgung von Finanzkrediten	-1.587,0	-1.367,3
+ Einzahlung aus der Aufnahme von Darlehen	11.680,0	0,0
+ Einzahlungen aus der Begebung von Anleihen	1.927,0	1.197,7
- Auszahlungen aus der Tilgung von Anleihen	-12.051,0	0,0
- Auszahlungen aus Aufstockungen an Tochterunternehmen	0,0	-300,0
- gezahlte Zinsen	-837,3	-779,5
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	-868,3	-1.249,1
Zahlungswirksame Veränderungen des Finanzmittelfonds	-5.795,2	1.490,4
+ Finanzmittelfonds am Anfang der Periode	1.859,3	368,6
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	-3.935,9	1.859,0
Zusammensetzung des Finanzmittelfonds		
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	1.021,3	2.776,1
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	-4.957,3	-916,8
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	-3.935,9	1.859,3

Anhang zum Konzernjahresabschluss

1. ALLGEMEINE ANGABEN

Die gamigo Gruppe ist ein führender Anbieter von Massive Multiplayer Online Games, Mobile Games, Spielewebportalen und Plattform Services.

Der Konzern führt seine Publishingtätigkeiten primär in Europa und Nordamerika aus.

Die Muttergesellschaft des Konzerns ist die gamigo Aktiengesellschaft (im Folgenden „gamigo“) mit Sitz in der Behringstraße 16b, 22765 Hamburg. Die Gesellschaft ist eingetragen in das Handelsregister des Amtsgerichts Hamburg (HRB 105628). Die Jarimovas GmbH, Düsseldorf, hält über ihre 100%igen Tochtergesellschaft Samarion SE, Düsseldorf, und Persogold GmbH, Hamburg, mittelbar 49,51% der Aktien an der gamigo AG.

Die gamigo ist kein kapitalmarktorientiertes Unternehmen gemäß § 264d HGB und ist nicht gemäß Artikel 4 der Verordnung (EG) Nr. 1606/2002 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Juli 2002 zur Erstellung eines nach International Financial Accounting Standards (IFRS) Konzernabschlusses verpflichtet. Wegen der Größenmerkmale ist die gamigo insgesamt nicht gesetzlich verpflichtet, einen Konzernabschluss zu erstellen. Dieser IFRS-Konzernabschluss wird freiwillig erstellt, um Investoren entsprechend den Erwartungen des Marktes zusätzliche Finanzdaten zur Verfügung zu stellen.

Das Geschäftsjahr des Konzerns beginnt am 1. Januar und endet am 31. Dezember des Kalenderjahres.

Die funktionale Währung und die Berichtswährung der gamigo AG ist der Euro. Der Konzernabschluss wird in Euro aufgestellt, da dies die Währung ist, in der die Mehrzahl der Transaktionen des Konzerns durchgeführt werden. Alle Beträge sind in Tausend Euro (TEUR) ausgewiesen, soweit nicht anderweitig angegeben.

Die Vermögenswerte und Verbindlichkeiten werden als kurzfristig klassifiziert, wenn diese voraussichtlich innerhalb von zwölf Monaten nach dem Bilanzstichtag realisiert oder ausgeglichen werden.

Die Gesamtergebnisrechnung ist nach dem Gesamtkostenverfahren gegliedert.

Um die Klarheit der Darstellung zu verbessern, werden verschiedene Posten der Konzernbilanz sowie der Konzerngesamtergebnisrechnung zusammengefasst ausgewiesen. Diese Posten werden im Konzernanhang gesondert dargestellt und erläutert.

Der Konzernabschluss der gamigo AG zum 31. Dezember 2017 wird voraussichtlich am 31. August 2018 gebilligt und zur Veröffentlichung freigegeben.

2. ANWENDUNG DER INTERNATIONALEN RECHNUNGSLEGUNGSSTANDARDS

Der Konzernabschluss der gamigo AG zum 31. Dezember 2017 wurde in Übereinstimmung mit den International Financial Reporting Standards (IFRS), die vom International Accounting Standards Board (IASB) veröffentlicht und von der EU verabschiedet wurden, aufgestellt. Alle IFRS, die verpflichtend zum Stichtag anwendbar sind sowie alle Interpretationen des International Financial Reporting Standards Interpretations Committee (IFRS IC) wurden beachtet.

Der Konzernabschluss steht entsprechend § 315e HGB im Einklang mit Artikel 4 der Verordnung (EG) Nr. 1606/2002 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Juli 2002 betreffend die Anwendung internationaler Rechnungslegungsstandards nach IFRS des IASB und wurde in Verbindung mit § 315a HGB um bestimmte Angaben sowie den Lagebericht ergänzt.

Neue und geänderte Standards, die im Geschäftsjahr 2017 erstmals Anwendung finden:

Der IASB hat neue Standards und Interpretationen sowie Änderungen bei bestehenden Standards verabschiedet, die für am 1. Januar 2017 beginnende Geschäftsjahre verpflichtend anzuwenden sind. Die nachfolgenden im Geschäftsjahr 2017 erstmals anzuwendenden Standards bzw. Änderungen von Standards haben jedoch keine wesentliche Auswirkung auf den gamigo-Konzern:

- Amendments to IAS 7 Statements of Cash Flows

Die Änderungen folgen der Zielsetzung, dass ein Unternehmen Angaben bereitzustellen hat, die es Adressaten von Abschlüssen ermöglichen, Veränderungen in den Verbindlichkeiten aus Finanzierungstätigkeit beurteilen zu können.

- Amendments to IAS 12 Income Taxes

Die Änderungen an IAS 12 zielen insbesondere darauf ab, die Bilanzierung latenter Steueransprüche aus unrealisierten Verlusten bei zum beizulegenden Zeitwert bilanzierten Vermögenswerten klarzustellen, die in der Praxis derzeit unterschiedlich gehandhabt wird.

- Annual Improvements IFRS 2014 – 2016

Im Dezember 2016 hat der IASB die "Improvements to IFRS 2014 – 2016" veröffentlicht. Sie stellen den achten Sammelstandard zu verschiedenen Änderungen an vier bestehenden IFRS dar. Die Änderungen an IFRS 12 sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2017 anzuwenden und die Änderungen an IFRS 1 sowie IAS 28 sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2018 anzuwenden.

Veröffentlichte, jedoch noch nicht angewandte IFRS:

Es gibt einige neue Standards sowie Änderungen an Standards, die frühestens für Geschäftsjahre, die nach dem 1. Januar 2017 beginnen, anzuwenden sind. Diese waren im Berichtszeitraum jedoch noch nicht verpflichtend anzuwenden oder wurden noch nicht von der Europäischen Kommission übernommen und nicht vorzeitig angewendet:

- IFRS 9 Financial Instruments

IFRS 9 ersetzt die bisherigen Regelungen des IAS 39 zur Klassifizierung und Bewertung von finanziellen Vermögenswerten und finanziellen Verbindlichkeiten. Für die Ermittlung von Wertminderungen ersetzt der Standard das Modell der Berücksichtigung eingetretener Verluste (incurred loss model) durch das Modell der Berücksichtigung erwarteter Verluste (expected loss model). Weiterhin wird durch die Regelungen des IFRS 9 ein neues

(allgemeines) Modell für die Bilanzierung von Sicherungsbeziehungen mit dem Ziel, das Risikomanagement und die bilanzielle Abbildung enger zu verknüpfen, eingeführt. Der Standard führt neue Ausweisvorschriften und erweiterte neue Anhangangaben ein. Die finale Fassung des IFRS 9 wurde im Juli 2014 veröffentlicht und gilt für Berichtsperioden, die am oder nach dem 1. Januar 2018 beginnen.

- IFRS 15 Revenue from Contracts with Customers

IFRS 15 ist der neue Standard zur Erlöserfassung und löst die Standards IAS 18 und IAS 11 und die entsprechenden Interpretationen ab. In IFRS 15 wird vorgeschrieben, wann und in welcher Höhe ein IFRS-Berichtersteller Erlöse zu erfassen hat. Zudem wird von den Abschlussstellern gefordert, den Abschlussadressaten informativere und relevantere Angaben als bisher zur Verfügung zu stellen. Nach IFRS 15 ist der Betrag als Umsatzerlöse zu erfassen, der für die Übertragung von Gütern oder Dienstleistungen an Kunden als Gegenleistung erwartet wird. Hinsichtlich der Bestimmung des Zeitpunkts bzw. des Zeitraums wird vordergründig auf den Übergang der Kontrolle an den Gütern oder Dienstleistungen auf den Kunden abgestellt (control approach). Der Standard bietet dafür ein einziges, prinzipienbasiertes, fünfstufiges Modell, das auf alle Verträge mit Kunden anzuwenden ist. IFRS 15 wurde im Mai 2014 herausgegeben und ist auf Berichtsperioden anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2018 beginnen.

Weiterhin hat der IASB am 12. April 2016 Clarifications to IFRS 15 veröffentlicht. Die Änderungen adressieren drei der fünf identifizierten Themen (Identifizierung von Leistungsverpflichtungen, Prinzipal/Agent-Erwägungen und Lizenzen) und zielen auf Übergangserleichterungen für modifizierte Verträge und abgeschlossenen Verträge ab.

- IFRS 16 Leases

IFRS 16 ersetzt den bisher gültigen Standard IAS 17 sowie drei leasingbezogene Interpretationen. Die Anwendung von IFRS 16 ist für alle IFRS-Anwender verpflichtend und gilt grundsätzlich für alle Leasingverhältnisse. Gemäß der Neuregelung haben Leasingnehmer grundsätzlich alle Leasingverhältnisse in Form eines Nutzungsrechts und einer korrespondierenden Leasingverbindlichkeit zu bilanzieren. IFRS 16 wurde im Januar 2016 herausgegeben und ist auf Berichtsperioden anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2019 beginnen.

- IFRS 17 Insurance Contracts

Der Standard regelt die Bilanzierung von Versicherungsverträgen. IFRS 17 ersetzt den bisher gültigen Übergangstandard IFRS 4. In den Anwendungsbereich fallen Versicherungsverträge, Rückversicherungsverträge sowie Kapitalanlageverträge mit ermessensabhängiger Überschussbeteiligung. Nach IFRS 17 werden Versicherungsverträge grundsätzlich nach dem allgemeinen Modell bewertet. Darunter wird für eine Gruppe von Versicherungsverträgen bei erstmaligem Ansatz der Erfüllungswert und die vertragliche Servicemarge ermittelt. In Abhängigkeit davon, worauf sich Änderungen der zugrundeliegenden Parameter beziehen, wird im Rahmen der Folgebewertung entweder das versicherungstechnische Ergebnis oder die versicherungstechnischen Finanzerträge/-aufwendungen berührt bzw. es kann zunächst zu einer Anpassung der vertraglichen Servicemarge kommen, die erst in späteren Perioden die GuV berührt. IFRS 17 wurde im Mai 2017 herausgegeben und ist auf Berichtsperioden anzuwenden, die am oder nach dem 1. Januar 2021 beginnen. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- Amendments to IAS 19 Plan Amendment, Curtailment or Settlement

Durch die Änderungen an IAS 19 wird zukünftig zwingend verlangt, dass bei einer Änderung, Kürzung oder Abgeltung eines leistungsorientierten Versorgungsplans der laufende Dienstzeitaufwand und die Nettozinsen für das restliche Geschäftsjahr unter Verwendung der aktuellen versicherungsmathematischen Annahmen neu zu ermitteln sind, die zur

erforderlichen Neubewertung der Nettoschuld (Vermögenswert) verwendet wurden. Der IASB hat ferner in IAS 19 Ergänzungen zur Klarstellung aufgenommen, wie sich eine Planänderung, -kürzung oder -abgeltung auf die Anforderungen an die Vermögenswertobergrenze („asset ceiling“) auswirkt. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2019 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- Amendments to IAS 28 Long-term Interests in Associates and Joint Ventures

Die im Oktober 2017 veröffentlichten Änderungen stellen klar, dass ein Unternehmen dazu verpflichtet ist, IFRS 9 Finanzinstrumente einschließlich dessen Wertminderungsvorschriften auf langfristige Anteile an assoziierten Unternehmen oder Gemeinschaftsunternehmen anzuwenden, die im Wesentlichen einen Teil der Nettoinvestition in das assoziierte Unternehmen oder Gemeinschaftsunternehmen darstellen und nicht nach der Equity-Methode abgebildet werden. Die Anwendung von IFRS 9 geht somit der Anwendung von IAS 28 vor. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2019 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- Amendments to IAS 40 Transfer of Investment Property

Ebenfalls im Dezember 2016 hat der IASB Änderungen zu IAS 40 "Transfer of Investment Property" veröffentlicht. Die Änderungen dienen der Klarstellung der Vorschriften in Bezug auf Übertragungen von noch nicht fertiggestellten Immobilien in den oder aus dem Bestand der als Finanzinvestition gehaltenen Immobilien. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- Amendments to IFRS 2 Classification and Measurement of Share-based Payment Transactions

Im Juni 2016 hat der IASB Änderungen zu IFRS 2 veröffentlicht. Die Änderungen beschäftigen sich mit einzelnen Fragestellungen im Zusammenhang mit der Bilanzierung von anteilsbasierten Vergütungen mit Barausgleich. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- Amendments to IFRS 4 Applying IFRS 9 Financial Instruments with IFRS 4 Insurance Contracts

Im September 2016 hat der IASB Änderungen zu IFRS 4 veröffentlicht. Die Änderungen zielen darauf ab, die Auswirkungen aus unterschiedlichen Erstanwendungszeitpunkten von IFRS 9 und dem Nachfolgestandard zu IFRS 4 vor allem bei Unternehmen mit umfangreichen Versicherungsaktivitäten zu verringern. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden.

- Amendments to IFRS 9 Prepayment Features with Negative Compensation

Im Oktober 2017 hat der IASB Änderungen zu IFRS 9 veröffentlicht. Es sind geringfügige Änderungen an IFRS 9 für finanzielle Vermögenswerte mit sogenannten symmetrischen Kündigungsrechten, um deren Bewertung zu fortgeführten Anschaffungskosten bzw. erfolgsneutral zum Fair Value zu ermöglichen. Darüber hinaus erfolgt zur Modifikation von finanziellen Verbindlichkeiten, die nicht zur Ausbuchung führen, eine Klarstellung. Die Änderungen sind erstmalig für die am 1. Januar 2019 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- Annual Improvements IFRS 2014 – 2016

Im Dezember 2016 hat der IASB die "Improvements to IFRS 2014 – 2016" veröffentlicht. Sie stellen den achten Sammelstandard zu verschiedenen Änderungen an vier bestehenden IFRS dar. Die Änderungen an IFRS 12 sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2017

anzuwenden und die Änderungen an IFRS 1 sowie IAS 28 sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2018 anzuwenden.

- Annual Improvements IFRS 2015 – 2017

Im Dezember 2017 hat der IASB jährliche Verbesserungen an den IFRS Zyklus 2015 bis 2017 veröffentlicht. Sie stellen den neunten Sammelstandard zu verschiedenen Änderungen an vier bestehenden IFRS (IFRS 3, IFRS 11, IAS 12 und IAS 23) dar. Die Änderungen sind für die Geschäftsjahre ab dem 1. Januar 2019 anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- IFRIC 22 Foreign Currency Transactions and Advance Consideration

Des Weiteren wurden im Dezember 2016 vom IASB der IFRIC 22 "Foreign Currency Transactions and Advance Consideration" veröffentlicht. Die Interpretation adressiert eine Anwendungsfrage zu IAS 21 „Auswirkungen von Wechselkursänderungen“. Klargestellt wird, auf welchen Zeitpunkt der Wechselkurs für die Umrechnung von Transaktionen in Fremdwährungen zu ermitteln ist, die erhaltene oder geleistete Anzahlungen beinhalten. Die Interpretation ist erstmalig für die am 1. Januar 2018 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

- IFRIC 23 Uncertainty over Income Tax Treatments

Der IASB hat im Juni 2017 die vom IFRS Interpretations Committee entwickelte Interpretation IFRIC 23 herausgegeben, um die Bilanzierung von Unsicherheit in Bezug auf Ertragsteuern klarzustellen. Die Interpretation ist erstmalig für die am 1. Januar 2019 beginnenden Geschäftsjahre anzuwenden. Das EU-Endorsement steht noch aus.

Mit Ausnahme der im nachstehenden beschriebenen Auswirkungen der Anwendung des IFRS 15, prüft der gamigo-Konzern zurzeit, wie sich die erstmalige Anwendung der Standards auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns auswirken wird. Der genaue Umfang der Auswirkungen auf den Konzern kann heute noch nicht verlässlich bestimmt werden. Die künftige Anwendung sonstiger Standards und Interpretationen wird voraussichtlich keine wesentlichen Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns haben. Der Konzern beabsichtigt die Anwendung der IFRS zum verpflichtenden Zeitpunkt, soweit eine entsprechende Anerkennung im Rahmen des Endorsement-Verfahrens erfolgt ist.

Der gamigo-Konzern plant derzeit, die Erstanwendung des IFRS 15 modifiziert retrospektiv durchzuführen, d.h. die Berichtsperiode wird in 2018 in Übereinstimmung mit IFRS 15 und die Vergleichsperiode anhand der für diese maßgeblichen Standards in Übereinstimmung mit IAS 11 bzw. IAS 18 dargestellt.

Die Untersuchungen der Auswirkungen aus der Anwendung des IFRS 15 auf den Konzernabschluss für die derzeit bestehenden wesentlichen Vertragsarten sind weitestgehend abgeschlossen. Entsprechend IFRS 15 ist der Übergang der Kontrolle, d.h. sobald ein Kunde die Beherrschung über die Güter erlangt, das maßgebliche Kriterium für den Zeitpunkt der Umsatzrealisierung. Dabei wird zwischen dem Kontrollübergang zu einem definierten Zeitpunkt oder über einen Zeitraum unterschieden.

Basierend auf den bisherigen Erkenntnissen geht der gamigo-Konzern nicht davon aus, dass die neuen Regelungen des IFRS 15 insgesamt erhebliche Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben werden. Vereinzelt und in begrenztem Umfang können sich jedoch im Vergleich zur aktuellen Bilanzierung Abweichungen ergeben. So kann die geforderte Separierung von Leistungsverpflichtungen und die Allokation des Transaktionspreises zu diesen in Einzelfällen zu einer differenzierten Umsatzrealisation führen.

3. KONSOLIDIERUNGSMETHODEN

3.1. KONSOLIDIERUNGSKREIS

In den Konzernabschluss werden die gamigo AG und ihre sämtlichen direkten und indirekten Tochterunternehmen einbezogen. Die Abschlüsse dieser Unternehmen werden nach einheitlichen Rechnungslegungsgrundsätzen erstellt. Als Tochterunternehmen gilt ein Unternehmen, das von der gamigo AG beherrscht wird. Beherrschung liegt vor, wenn der gamigo-Konzern schwankenden Renditen aus seinem Engagement bei dem Beteiligungsunternehmen ausgesetzt ist bzw. Anrechte auf diese besitzt und die Fähigkeit hat, diese Renditen mittels seiner Verfügungsgewalt über das Beteiligungsunternehmen zu beeinflussen. Die Einbeziehung der Einzelabschlüsse solcher Gesellschaften in den Konzernabschluss beginnt mit dem Datum, an dem gamigo die Beherrschung gemäß IFRS 10.7 übernommen hat und endet an dem Datum, an dem ein solche Beherrschung nicht mehr ausgeübt wird.

Der Konsolidierungskreis der gamigo-Gruppe umfasst neben dem Mutterunternehmen 14 (2016: 13) Tochtergesellschaften. Vier Tochtergesellschaften (2016: vier) und zwei assoziierte Unternehmen (2016: drei) wurden aufgrund untergeordneter Bedeutung für den Konzern nicht einbezogen. Wir verweisen auf Anmerkung (6.2).

Folgende Gesellschaften werden aufgrund ihrer untergeordneten Bedeutung für die gamigo Gruppe nicht konsolidiert:

cloudgame4u Ltd., (100%), Maidenhead, England
highdigit GmbH, (100%), Münster, Deutschland
Just Digital GmbH, (100%), Berlin, Deutschland
Aeria Games Inc., (100%), Wilmington, Delaware/USA
Gorillabox LLC, (19%), San Francisco, USA
Trust Center Mobile Payment GmbH, (50%) Lüneburg, Deutschland

Zudem wurden folgende Gesellschaften im Geschäftsjahr 2017 verschmolzen:

- Looki Publishing GmbH, Hamburg,
- INTENIUM Technologies GmbH, Hamburg,
- Infernum Games GmbH, Hamburg,
- Looki Assembly Studios GmbH, Darmstadt und
- gamigo Operations GmbH, Hamburg

wurden verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH, Hamburg (vormals: GameSpree GmbH, Berlin) sowie die

- POGED GmbH, Hamburg und die
- ehlunding GmbH, Berlin

wurden verschmolzen auf die adspree media GmbH, Hamburg.

3.2. UNTERNEHMENSZUSAMMENSCHLÜSSE

Am 30. Juni 2017 erwarb gamigo sämtliche Geschäftsanteile im Nominalwert von EUR 75.026 an der Mediakraft Networks GmbH mit Sitz in Köln und deren deutscher Tochterunternehmen sowie jeweils die Mehrheit an den zwei ausländischen Tochterunternehmen (nachfolgend „Mediakraft“ genannt). Der Kaufpreis betrug EUR 9 und wurde in bar entrichtet. Die Mediakraft hält Anteile an folgenden Tochtergesellschaften: Mediakraft GmbH, Köln (100%), Produktkraft

Vermarktung GmbH, Köln (100%), MK Productions GmbH, Köln (100%), Mediakraft PL sp. Z.o.o, Warschau / Polen (95%) und Mediakraft Turkey Yayin Hizmetleri A.S., Istanbul / Türkei (80%).

In Verbindung mit dem Unternehmenszusammenschluss mit Mediakraft wurde eine Kaufpreisallokation auf bestehende Kundenbeziehungen in Höhe von TEUR 600 durchgeführt und bilanziert. Der Lucky-Buy aus dem Unternehmenszusammenschluss mit Mediakraft belief sich auf TEUR 662,5.

Der Zeitwert der identifizierbaren erworbenen Vermögenswerte, übernommenen Schulden und die latenten Steuern des Unternehmenszusammenschlusses ergeben sich wie folgt:

in TEUR	30.06.2017
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	408,2
+ sonstige kurzfristige Vermögenswerte	1.771,9
+ sonstige immaterielle Vermögenswerte	688,1
+ sonstige langfristige Vermögenswerte	117,7
- Rückstellungen	588,7
- Verbindlichkeiten	1.652,8
- Passive latente Steuern	193,5
+ Minderheitenanteile	111,6
= Reinvermögen	662,5

Der Beitrag der Mediakraft zu Konzernumsatzerlösen beträgt seit dem Erwerbszeitpunkt TEUR 4.523,3. In der Konzerngesamtergebnisrechnung wird für den Zeitraum ab Erwerb ein Verlust von TEUR -1.314,9 ausgewiesen.

Hinsichtlich der Aufstellung des Anteilsbesitzes des Konzerns nach § 313 Abs. 2 HGB wird auf Anmerkung (6.2) dieses Anhangs verwiesen.

3.3. KONSOLIDIERUNGSGRUNDSÄTZE

Grundlage für den Konzernabschluss sind die nach konzerneinheitlichen Regeln zum 31. Dezember 2017 und für die Vergleichsperiode zum 31. Dezember 2016 aufgestellten Jahresabschlüsse der in den Konzern einbezogenen Gesellschaften.

Für von Dritten erworbene Unternehmen erfolgt die Kapitalkonsolidierung zum Erwerbszeitpunkt nach der Erwerbsmethode. Als Erwerbszeitpunkt wird dabei der Zeitpunkt definiert, an dem die Möglichkeit der Beherrschung des Reinvermögens und der finanziellen und operativen Handlungen des erworbenen Unternehmens auf die gamigo-Gruppe übergeht. Im Rahmen der Erwerbsmethode werden die Anschaffungskosten der erworbenen Anteile mit dem anteiligen beizulegenden Zeitwert der erworbenen Vermögenswerte, Schulden und Eventualverbindlichkeiten des Tochterunternehmens zum Erwerbszeitpunkt verrechnet. Ein aus der Verrechnung entstehender positiver Unterschiedsbetrag wird als Geschäfts- oder Firmenwert aktiviert. Aus der Kapitalkonsolidierung zum Erwerbszeitpunkt entstehende negative Unterschiedsbeträge werden nach erneuter Überprüfung der Wertansätze der Vermögenswerte und Schulden sofort erfolgswirksam vereinnahmt.

Bei Unternehmenszusammenschlüssen werden Minderheitsanteile zum entsprechenden Anteil an den für das identifizierbare Nettovermögen des erworbenen Unternehmens angesetzten Beträgen bewertet.

Für assoziierte Unternehmen, das heißt Unternehmen, über die die gamigo-Gruppe einen maßgeblichen Einfluss verfügt, wird die at-Equity Bilanzierungsmethode verwendet. Anteile an assoziierten Unternehmen werden im Zeitpunkt des Erwerbs mit den Anschaffungskosten angesetzt. Jeweils am Bilanzstichtag wird der Buchwert um den entsprechenden Gewinn- oder Verlustanteil angepasst.

Wechselseitige Forderungen und Verbindlichkeiten zwischen den in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen, konzerninterne Erträge und Aufwendungen sowie Zwischenergebnisse aus konzerninternen Lieferungen werden eliminiert. Auf ergebniswirksame Konsolidierungsvorgänge werden, sofern erforderlich, latente Steuern angesetzt.

3.4. WÄHRUNGSUMRECHNUNG

In den in lokaler Währung erstellten Einzelabschlüssen werden Fremdwährungstransaktionen mit den zum Zeitpunkt der Transaktion geltenden Devisenkursen erfasst. Monetäre Posten in fremder Währung (Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, Forderungen sowie Verbindlichkeiten) werden am Abschlussstichtag zum Devisenkassamittelkurs bewertet. Die sich aus der Bewertung oder Abwicklung der monetären Posten ergebenden Kursgewinne oder Kursverluste werden in der Gesamtergebnisrechnung ausgewiesen. Nicht monetäre Posten werden mit historischen Kursen angesetzt.

Die Umrechnung von in fremder Währung erstellten Jahresabschlüsse in Euro erfolgt gemäß IAS 21 nach dem Konzept der funktionalen Währung. Die funktionale Währung ist die Währung, in der eine ausländische Gesellschaft überwiegend ihre Mittel erwirtschaftet und Zahlungen leistet. Da die Gesellschaften des Konzerns ihre Geschäfte in finanzieller, wirtschaftlicher und organisatorischer Hinsicht selbstständig betreiben, sind die funktionalen Währungen grundsätzlich identisch mit den jeweiligen Landeswährungen. Die funktionale Währung der US-amerikanischen Tochtergesellschaft ist aufgrund der überwiegend in USD vorgenommenen Transaktionen der USD.

Im Konzernabschluss werden am Abschlussstichtag die Aufwendungen und Erträge aus Abschlüssen von Tochterunternehmen, die in fremder Währung aufgestellt sind, zum Jahresdurchschnittskurs und Vermögenswerte und Schulden zum Devisenmittelkurs umgerechnet. Die Posten der Konzernkapitalflussrechnung werden zum Jahresdurchschnittskurs und die Zahlungsmittel und die Zahlungsmitteläquivalente zum Devisenmittelkurs umgerechnet.

Die Umrechnungsdifferenzen, die aus der unterschiedlichen Umrechnung der Bilanz und der Gewinn- und Verlust-Rechnung resultieren, werden im sonstigen Gesamtergebnis und somit ergebnisneutral im Unterschiedsbetrag aus der Währungsumrechnung ausgewiesen.

Folgende Kurse wurden für die Währungsumrechnung in Euro herangezogen:

Währung	Stichtagskurs	Stichtagskurs	Durchschnittskurs	Durchschnittskurs
(1 EUR =)	31.12.2017	31.12.2016	2017	2016
US-Dollar (USD)	1,1993	1,0541	1,1297	1,1069
Polnische Zloty (PLN)	4,1770	-	4,2570	-
Türkische Lira (TRY)	4,5464	-	4,1206	-

4. ALLGEMEINE BILANZIERUNGS- UND BEWERTUNGSGRUNDSÄTZE

Der Konzernabschluss wird auf der Grundlage konzerneinheitlicher Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden erstellt. Die Bilanzierungs- und Bewertungsgrundsätze entsprechen denen des Vorjahres.

Die Aufstellung des Konzernabschlusses erfolgt auf der Basis einer Bilanzierung der Vermögenswerte und Schulden zu fortgeführten Anschaffungs- bzw. Herstellungskosten. Die gamigo-Gruppe verfügt grundsätzlich über keine derivativen Finanzinstrumente.

4.1. ANNAHMEN UND SCHÄTZUNGEN

Bei der Aufstellung des Konzernabschlusses sind Annahmen und Schätzungen zu treffen, die sich auf die Höhe und den Ausweis der bilanzierten Vermögenswerte und Schulden, der Erträge und Aufwendungen sowie der Eventualverbindlichkeiten auswirken.

Die Annahmen beziehen sich im Wesentlichen auf die konzerneinheitliche Festlegung wirtschaftlicher Nutzungsdauern von immateriellen Vermögenswerten und Sachanlagen.

Die verwendeten Schätzungen haben einen wesentlichen Einfluss auf die Ermittlung abgezinster Cashflows im Rahmen der Kaufpreisallokationen und von Werthaltigkeitstests, auf die Wertermittlung selbsterstellter immaterieller Vermögenswerte, die Wertberichtigungen auf Forderungen, die sonstigen Rückstellungen sowie die Realisierbarkeit aktiver latenter Steuern.

Schätzungen beruhen dabei auf Erfahrungswerten und Prämissen, die zum Abschlussstichtag Gültigkeit haben und die unter den gegebenen Umständen als angemessen erachtet werden. Zugrunde gelegt wird die künftige Geschäftsentwicklung, für die die größte Wahrscheinlichkeit unterstellt wird. Ebenso wird die Entwicklung der Banken und der Anbieter ähnlicher Leistungen sowie des Unternehmensumfelds berücksichtigt. Die Schätzungen und die zugrunde liegenden Annahmen werden fortlaufend überprüft. Allerdings können die tatsächlichen Werte in Einzelfällen von den getroffenen Annahmen und Schätzungen abweichen, wenn sich die genannten Rahmenbedingungen anders als erwartet zum Abschlussstichtag entwickeln. Änderungen werden zum Zeitpunkt einer besseren Kenntnis erfolgswirksam berücksichtigt und die Prämissen entsprechend angepasst.

Hinsichtlich der getroffenen Annahmen und der verwendeten Schätzungen verweisen wir auf die weiteren Ausführungen in diesem Abschnitt sowie auf die weiter gehenden Erläuterungen zur Gesamtergebnisrechnung und Konzernbilanz sowie auf die sonstigen Angaben.

4.2. ERTRAGSREALISATION

Umsätze aus der Überlassung von Nutzungsrechten für Spiele werden erfasst, sobald der Zufluss eines wirtschaftlichen Nutzens aus der Überlassung hinreichend wahrscheinlich ist und die Höhe der Erlöse verlässlich bestimmt werden kann. Keine Umsätze werden ausgewiesen, wenn wesentliche Risiken bezüglich des Erhalts der Gegenleistung bestehen oder das Nutzungsrecht durch den Kunden aus Gründen, die er nicht zu vertreten hat, nicht wahrgenommen werden kann.

Umfasst die Überlassung von Nutzungsrechten einen bestimmbaren Teilbetrag für mehrere oder aufeinander folgende Leistungen, werden die darauf entfallenden Umsatzerlöse abgegrenzt und über die Laufzeit des Nutzungsrechts erfolgswirksam aufgelöst. Die Auflösung erfolgt in der Regel entsprechend der Leistungserbringung.

Die Umsätze wurden grundsätzlich nach Abzug von Umsatzsteuern und anderen Steuern sowie nach Abzug von Erlösschmälerungen wie Boni oder Rabatten zum beizulegenden Zeitwert der erhaltenen bzw. zu erhaltenden Gegenleistung ausgewiesen.

Zinserträge werden unter Berücksichtigung des ausstehenden Kapitalbetrags und des geltenden Zinssatzes zeitanteilig erfasst.

4.3. FORSCHUNGS- UND ENTWICKLUNGSKOSTEN

Nach IAS 38 besteht für Forschungskosten ein Aktivierungsverbot. Entwicklungskosten sind nur bei Vorliegen bestimmter, genau bezeichneter Voraussetzungen aktivierungspflichtig (IAS 38.57). Eine Aktivierung ist grundsätzlich immer dann erforderlich, wenn es wahrscheinlich ist, dass dem Unternehmen der erwartete künftige wirtschaftliche Nutzen aus dem Vermögenswert zufließen wird und die Anschaffungs- und Herstellungskosten des Vermögenswerts verlässlich bewertet werden können.

Entwicklungskosten für Applikationen oder Plattformkomponenten werden zu Herstellungskosten aktiviert, soweit die zurechenbaren Ausgaben verlässlich bewertbar und sowohl die technische Realisierbarkeit als auch die erfolgreiche Vermarktung sichergestellt sind. Die Entwicklungstätigkeit muss ferner mit hinreichender Wahrscheinlichkeit einen künftigen wirtschaftlichen Nutzen erzeugen. Die aktivierten Entwicklungskosten umfassen alle direkt dem Entwicklungsprozess zurechenbaren Kosten einschließlich entwicklungsbezogener Gemeinkosten. Aktivierte Entwicklungskosten werden ab dem Produktionsstart planmäßig über den erwarteten Produktlebenszyklus von in der Regel drei bis fünf Jahren abgeschrieben.

Innerhalb des Konzerns betrifft ein wesentlicher Teil der Entwicklungskosten Weiterentwicklungen und Verbesserungen von bereits existierenden Applikationen und Plattformkomponenten, die die Kriterien für eine separate Aktivierung als Entwicklungskosten nach IAS 38 nicht erfüllen, sondern nachträgliche Anschaffungskosten darstellen. Weiterhin unterliegen einzelne Entwicklungsprojekte häufig Genehmigungs- und Zertifizierungsverfahren, sodass die Bedingungen für eine Aktivierung der vor der Genehmigung entstandenen Kosten regelmäßig nicht erfüllt sind.

4.4. FREMDKAPITALKOSTEN

Fremdkapitalkosten werden im Zeitpunkt ihres Anfalls grundsätzlich aufwandswirksam erfasst. Eine Zuordnung von wesentlichen Fremdkapitalkosten direkt zum Erwerb oder zu der Herstellung eines qualifizierten Vermögenswerts, die insofern zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten dieses Vermögenswerts führen könnten, liegt nicht vor.

4.5. ERTRAGSTEUERN

Die Ertragsteuern umfassen sowohl laufende als auch latente Steuern. Diese werden in der Gesamtergebnisrechnung erfasst, es sei denn, sie betreffen Posten, die direkt im Eigenkapital zu erfassen sind. In solchen Fällen werden auch die entsprechenden Steuern erfolgsneutral im Eigenkapital gebucht.

Laufende Ertragsteuern sind die erwarteten, für das Jahr zu zahlenden Steuern auf der Grundlage der in dem betreffenden Jahr geltenden Steuersätze sowie etwaige Korrekturen von Steuern früherer Jahre.

Latente Steuern werden angesetzt für temporäre Differenzen zwischen den steuerlichen Werten von Vermögenswerten und Schulden und deren Wertansätzen im Konzernabschluss.

Darüber hinaus werden auch aktive latente Steuern für die künftige Nutzung steuerlicher Verlustvorträge angesetzt. Aktive latente Steuern auf temporäre Differenzen sowie auf Verlustvorträge werden in dem Umfang angesetzt, in dem es wahrscheinlich ist, dass zukünftig ausreichend zu versteuerndes Einkommen zur Verfügung stehen wird, um diese nutzen zu können. Der Ansatz der latenten Steuern erfolgt mit den Steuersätzen, die in den einzelnen Ländern zum Bilanzstichtag für den Zeitraum derzeit gültig oder zukünftig anwendbar sind und zu dem sich die temporären Differenzen voraussichtlich umkehren bzw. zu dem die Verlustvorträge voraussichtlich genutzt werden können.

Eine Saldierung von latenten Steueransprüchen mit latenten Steuerschulden erfolgt, wenn ein Recht zur Aufrechnung tatsächlicher Steuern besteht und sich die Positionen auf Ertragsteuern beziehen, die von den gleichen Steuerbehörden erhoben werden und die bei der gleichen Gesellschaft beziehungsweise im gleichen Organkreis entstehen.

4.6. IMMATERIELLE VERMÖGENSWERTE

Erworbene und selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten aktiviert und, da die Nutzungsdauern (mit Ausnahme der Geschäfts- oder Firmenwerte) als endlich eingestuft werden können, planmäßig über die jeweilige Nutzungsdauer nach der linearen Methode abgeschrieben. Ergeben sich Anhaltspunkte für eine Wertminderung von immateriellen Vermögenswerten, werden diese daraufhin überprüft, ob eine Wertminderung vorliegt und es wird gegebenenfalls ein Wertminderungsaufwand erfasst. Sind die Gründe für die Wertminderungen entfallen, werden entsprechende erfolgswirksame Wertaufholungen bis maximal zur Höhe der um planmäßige Abschreibungen geminderten Anschaffungskosten vorgenommen.

Die Abschreibungsdauer für gewerbliche Schutzrechte und Lizenzen beträgt maximal fünf Jahre.

Die Abschreibungen sowie die Wertminderungen auf die immateriellen Vermögenswerte werden in der Konzerngesamtergebnisrechnung im Posten „Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte“ ausgewiesen.

Wertaufholungen bei den immateriellen Vermögenswerten wurden im Berichtsjahr und im Vorjahr nicht erfasst.

Bei Unternehmenszusammenschlüssen werden in Einklang mit IFRS 3 anzusetzende Geschäfts- oder Firmenwerte nicht planmäßig abgeschrieben, sondern nur, sofern ein Wertminderungsbedarf festgestellt wird. Ein für den Geschäfts- oder Firmenwert erfasster Wertminderungsaufwand darf in den nachfolgenden Berichtsperioden nicht aufgeholt werden.

4.7. SACHANLAGEN

Sachanlagen werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten, vermindert um planmäßige nutzungsbedingte Abschreibungen sowie Wertminderungen, angesetzt. Eine Neubewertung der Sachanlagen entsprechend dem Wahlrecht des IAS 16 ist nicht erfolgt.

Ergeben sich Anhaltspunkte für eine Wertminderung von Sachanlagen, werden diese daraufhin überprüft, ob eine Wertminderung vorliegt und gegebenenfalls ein Wertminderungsaufwand erfasst. Sind die Gründe für die Wertminderungen entfallen, werden entsprechende erfolgswirksame Wertaufholungen bis maximal zur Höhe der um planmäßige Abschreibungen geminderten Anschaffungskosten vorgenommen.

Die Anschaffungskosten setzen sich aus dem Anschaffungspreis, den Anschaffungsnebenkosten und nachträglichen Anschaffungskosten abzüglich erhaltener Anschaffungspreisminderungen zusammen.

Andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung werden überwiegend über drei bis fünf Jahre abgeschrieben. Gemäß dem wirtschaftlichen Nutzungsverlauf werden die Sachanlagen linear abgeschrieben.

Die Abschreibungen im Geschäftsjahr werden ebenso wie die Wertminderungen in der Gesamtergebnisrechnung im Posten „Abschreibungen auf Sachanlagen“ ausgewiesen.

Kosten für die Reparatur von Sachanlagen, wie zum Beispiel laufende Unterhaltungsaufwendungen, werden erfolgswirksam erfasst.

Wertaufholungen bei den Sachanlagen ergaben sich im Berichtsjahr und im Vorjahr nicht.

4.8. WERTMINDERUNG

Die Buchwerte der Vermögenswerte des Konzerns mit Ausnahme der aktiven latenten Steuern (siehe Steuern) sowie der finanziellen Vermögenswerte (siehe Finanzinstrumente) werden zum Abschlussstichtag gemäß IAS 36 daraufhin überprüft, ob Anhaltspunkte für eine Wertminderung (Impairment) vorliegen. Wenn solche Anhaltspunkte vorliegen, wird der erzielbare Betrag (recoverable amount) der Vermögenswerte ermittelt und gegebenenfalls eine Abwertung erfolgswirksam vorgenommen.

Es bestehen Geschäfts- oder Firmenwerte bei der gamigo Inc. aus dem Erwerb von bestimmten Vermögenswerten (Asset-Deal) sowie aus dem Erwerb von beherrschenden Anteilen an Unternehmen. Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden zum Bilanzstichtag mit TEUR 28.916,1 (2016: TEUR 28.885,6) ausgewiesen. Am Ende jedes Berichtszeitraums wird der bei der gamigo Inc. ausgewiesene Geschäfts- oder Firmenwert zum jeweiligen Stichtagskurs umgerechnet. Der Ausweis der Änderung erfolgt im sonstigen Gesamtergebnis und somit im Eigenkapital.

Die Werthaltigkeit dieser Geschäfts- oder Firmenwerte wurde durch zum Abschlussstichtag durchgeführte Werthaltigkeitstests bestätigt. Diese wurden auf Basis der einzelnen zahlungsmittelgenerierenden Einheiten durchgeführt. Die zahlungsmittelgenerierenden Einheiten wurden in 2017 neu definiert und bestehen aus „business to consumer“ (B2C) und „business to business“ (B2B). Die Werthaltigkeitstests beruhen auf der Berechnung des erzielbaren Betrages der zahlungsmittelgenerierenden Einheiten auf der Grundlage ihres Nutzwertes. Für diese Berechnung werden Cashflow-Prognosen herangezogen, die auf einer von der Geschäftsleitung genehmigten Finanzplanung für fünf Jahre beruhen. Die Cashflows wurden nach der Discounted Cash Flow- (DCF-) Methode mit einem Vorsteuerzinssatz von 9,16% (Vorjahr: 8,67%) abgezinst.

Läge das tatsächliche EBITDA (Earnings before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization) über den Detailplanungszeitraum 10% unter den derzeitigen Planungsannahmen und würde sich dieser Effekt auch auf die nach diesem Zeitraum prognostizierten Cashflows auswirken, würde sich kein zusätzlicher Abwertungsbedarf für den Goodwill ergeben. Läge die nach dem Detailplanungszeitraum unterstellte Wachstumsrate der operativen Cashflows um 10% unter der derzeitigen Annahme – also bei 0,9% p.a. statt der derzeit unterstellten 1,0% p.a. –, würde sich kein Wertberichtigungsbedarf für den Goodwill ergeben. Wenn der Kapitalisierungszinssatz nach Steuern, der bei der Berechnung des Nutzungswerts verwendet wurde, um 10% oberhalb der derzeitigen Annahme bei gleicher Wachstumsrate läge – also bei 8,2% (Vorjahr: 7,8%) statt der jetzt unterstellten 9,16% (Vorjahr: 8,67%) – würde sich kein Wertminderungsbedarf ergeben.

4.9. BEMESSUNG DES BEIZULEGENDEN ZEITWERTS

Gemäß IFRS 13 "Bemessung des beizulegenden Zeitwerts" ist für Finanzinstrumente, die mit dem beizulegenden Zeitwert bewertet werden, die Bewertungsmethode offenzulegen. Die zur Bemessung des beizulegenden Zeitwerts zu verwendenden Inputfaktoren sind in IFRS 13 wie folgt definiert:

- Stufe 1: Auf aktiven, für das Unternehmen am Abschlussstichtag zugänglichen Märkten notierte (nicht angepasste) Preise für identische Vermögenswerte oder Schulden.
- Stufe 2: Für den Vermögenswert oder die Schuld unmittelbar (als Preise) oder mittelbar (aus Preisen abgeleitet) beobachtbare Inputfaktoren, bei denen es sich nicht um in Stufe 1 enthaltene notierte Preise handelt.
- Stufe 3: Inputfaktoren für Vermögenswerte und Schulden, die nicht auf beobachtbaren Marktdaten beruhen (nicht beobachtbare Inputfaktoren).

Der beizulegende Zeitwert von Finanzinstrumenten, die nicht auf einem aktiven Markt gehandelt werden, wird unter Verwendung von Bewertungstechniken ermittelt. Diese Bewertungstechniken maximieren, soweit verfügbar, die Verwendung beobachtbarer Marktdaten und stützen sich so wenig wie möglich auf unternehmensspezifische Schätzungen. Wenn alle erheblichen, zur Zeitwertbewertung eines Instruments erforderlichen Inputfaktoren beobachtbar sind, wird das Instrument in Stufe 2 eingeordnet.

Konkrete Bewertungstechniken, die zur Bewertung von Finanzinstrumenten verwendet werden, sind:

- Notierte Marktpreise oder Händlernerotierungen für gleichartige Instrumente;
- Andere Techniken, wie zum Beispiel die Discounted Cash Flow- (DCF-) Methode, werden zur Bewertung der übrigen Finanzinstrumente herangezogen.

Für die zu Rechnungslegungszwecken erforderliche Bewertung der maßgeblichen Vermögenswerte und Schulden ist der Konzerncontroller verantwortlich. Der Konzerncontroller untersteht unmittelbar dem Vorstandsvorsitzenden (CEO). Unter Beachtung der Quartalsstichtage des Konzerns finden mindestens einmal im Vierteljahr Besprechungen über die Bewertungsprozesse und -ergebnisse zwischen dem Konzerncontroller und dem CEO statt.

4.10. LEASING

Als Leasingverhältnis gemäß IAS 17 gilt eine Vereinbarung, bei der der Leasinggeber dem Leasingnehmer gegen eine Zahlung oder eine Reihe von Zahlungen das Recht auf Nutzung eines Vermögenswerts für einen vereinbarten Zeitraum überträgt. Es wird zwischen Finanzierungsleasing und Operating Leasing unterschieden. Als Finanzierungsleasing werden Leasingtransaktionen behandelt, bei denen der Leasingnehmer im Wesentlichen alle mit dem Eigentum des Vermögenswerts verbundenen Risiken und Chancen trägt. Alle anderen Leasingverhältnisse werden als Operating Leasing bezeichnet.

Bei einem Operating Leasing erfasst gamigo die als Leasingnehmer zu zahlende Leasingrate als Aufwand.

Ist gamigo Leasingnehmer in einem Finanzierungsleasing, wird in der Bilanz der niedrigere Wert aus beizulegendem Zeitwert und dem Barwert der Mindestleasingzahlungen zu Beginn des Leasingverhältnisses aktiviert und gleichzeitig unter den Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten passiviert. Die Mindestleasingzahlungen setzen sich im Wesentlichen aus Finanzierungskosten und dem Tilgungsanteil der Restschuld zusammen. Der Leasinggegenstand wird linear über die geschätzte Nutzungsdauer oder die kürzere Vertragslaufzeit abgeschrieben. Die zu zahlenden Leasingraten werden nach der Effektivzinsmethode in einen Tilgungsanteil und in einen Zinsaufwand aufgeteilt.

Alle bestehenden Leasingverhältnisse werden als Operating Leasing klassifiziert.

4.11. SONSTIGE FORDERUNGEN UND SCHULDEN

Nicht-finanzielle Vermögenswerte und Schulden sowie Rechnungsabgrenzungen und Vorauszahlungen werden mit den fortgeführten Anschaffungskosten angesetzt.

4.12. FINANZINSTRUMENTE – GRUNDLAGEN

Finanzielle Vermögenswerte werden erfasst, wenn gamigo ein vertragliches Recht zusteht, Zahlungsmittel oder andere finanzielle Vermögenswerte von einer anderen Partei zu erhalten. Finanzielle Verbindlichkeiten werden erfasst, sobald gamigo eine Pflicht hat, Zahlungsmittel oder andere finanzielle Vermögenswerte auf eine andere Partei zu übertragen. Marktübliche Käufe und Verkäufe von finanziellen Vermögenswerten werden grundsätzlich zum Erfüllungstag bilanziert. Hingegen werden Wertpapierkäufe und -verkäufe mit dem Abrechnungskurs des Kreditinstituts zum Handelstag bilanziert.

Die erstmalige Bewertung finanzieller Vermögenswerte und finanzieller Verbindlichkeiten erfolgt zum beizulegenden Zeitwert. Bei Finanzinstrumenten, deren Folgebewertung nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert erfolgt, umfasst der Buchwert dabei auch die direkt zurechenbaren Transaktionskosten.

Die Folgebewertung der im Konzern bilanzierten Finanzinstrumente erfolgt anhand der in IAS 39 "Finanzinstrumente: Ansatz und Bewertung" definierten Bewertungskategorien.

Weder im Berichtsjahr noch im Vorjahr wurden Übertragungen zwischen den verschiedenen Bewertungskategorien des IAS 39 vorgenommen.

Finanzielle Vermögenswerte und finanzielle Verbindlichkeiten werden nicht miteinander verrechnet ausgewiesen.

Gemäß IAS 39 werden in den Fällen, in denen objektive substanzielle Hinweise auf eine Wertminderung von finanziellen Vermögenswerten gegeben sind, entsprechende Wertminderungen vorgenommen. Dabei werden die Buchwerte der finanziellen Vermögenswerte, die nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, individuell mittels Einzelwertberichtigung hinsichtlich des Wertminderungsbedarfs untersucht. Objektive Hinweise können zum Beispiel erhebliche finanzielle Schwierigkeiten des Schuldners, der Wegfall eines aktiven Markts sowie signifikante Änderungen des technologischen, marktbezogenen, wirtschaftlichen oder rechtlichen Umfelds sein. Bei Eigenkapitalinstrumenten ist eine signifikante oder länger anhaltende Abnahme des beizulegenden Zeitwerts ein objektiver Hinweis auf eine Wertminderung. Der Ausweis der Aufwendungen aus Wertminderungen erfolgt in der Gesamtergebnisrechnung in dem Posten „Sonstige betriebliche Aufwendungen“ oder „Abschreibungen“. Allen erkennbaren Ausfallrisiken wurde durch entsprechende Risikovorsorge in ausreichender Höhe Rechnung getragen. Das theoretisch maximal verbleibende Ausfallrisiko aus finanziellen Vermögenswerten entspricht den bilanzierten Werten.

Finanzielle Vermögenswerte werden ausgebucht, wenn die vertraglichen Rechte auf Zahlungen aus den finanziellen Vermögenswerten auslaufen oder eine Übertragung der finanziellen Vermögenswerte mit allen wesentlichen Chancen und Risiken erfolgt. Finanzielle Verbindlichkeiten werden ausgebucht, sobald die vertraglichen Verpflichtungen beglichen, aufgehoben oder ausgelaufen sind.

Angaben zum Risikomanagement finden sich sowohl unter Anmerkung 5.29 als auch in der Risikoberichterstattung des Konzernlageberichts.

Finanzielle Vermögenswerte

Die Regelungen des IAS 39 sehen für Finanzinstrumente die Unterteilung in "erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Vermögenswerte", "bis zur Endfälligkeit gehaltene Finanzinvestitionen", "zur Veräußerung verfügbare finanzielle Vermögenswerte" oder "Kredite und Forderungen" vor.

Zur Veräußerung verfügbare finanzielle Vermögenswerte werden zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Änderungen des beizulegenden Zeitwerts werden ergebnisneutral im sonstigen Eigenkapital abgegrenzt und erst bei Veräußerung oder Wertminderung erfolgswirksam erfasst. Spätere Wertaufholungen werden grundsätzlich erfolgsneutral im Eigenkapital erfasst. Die beizulegenden Zeitwerte werden anhand von Marktnotierungen bestimmt. Beteiligungen, deren Zeitwert nicht zuverlässig bestimmt werden kann, werden zu Anschaffungskosten bewertet und bei Wertminderung abgeschrieben. Bei diesen Beteiligungen sind die Anschaffungskosten der beste Schätzwert für den beizulegenden Zeitwert. Sinkt der erzielbare Betrag aus einer Beteiligung unter den Buchwert, werden erfolgswirksame Wertminderungen vorgenommen.

Im Geschäftsjahr wurden Wertminderungen in Höhe von TEUR 1.310,6 (Vorjahr: TEUR 925,8) unter den Abschreibungen auf Finanzanlagen erfasst.

Forderungen und sonstige Vermögenswerte

Forderungen und sonstige Vermögenswerte unterteilen sich in Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie Sonstige Vermögenswerte. Letztere setzen sich aus finanziellen und nicht-finanziellen Vermögenswerten zusammen.

Die finanziellen Vermögenswerte sind der Bewertungskategorie "Kredite und Forderungen" des IAS 39 zugeordnet, die im Zeitpunkt der erstmaligen Bilanzierung zum beizulegenden Zeitwert unter Berücksichtigung direkt zurechenbarer Transaktionskosten angesetzt werden und in den Folgeperioden zu fortgeführten Anschaffungskosten unter Berücksichtigung der Effektivzinsmethode bewertet werden.

Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente

Unter dieser Position werden Kassenbestand und Guthaben bei Kreditinstituten ausgewiesen. Die Kassenbestände und Guthaben bei Kreditinstituten werden der Bewertungskategorie "Kredite und Forderungen" des IAS 39 zugeordnet und im Zeitpunkt der erstmaligen Erfassung zum beizulegenden Zeitwert angesetzt und anschließend zu fortgeführten Anschaffungskosten bilanziert. Fremdwährungsbestände sind zum Mittelkurs am Abschlussstichtag bewertet.

Finanzielle Verbindlichkeiten

Originäre Finanzinstrumente umfassen die begebene Anleihe, Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen, Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie nicht-derivative sonstige finanzielle Verbindlichkeiten. Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie die nicht-derivativen sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten beinhalten zum Abschlussstichtag bestehende Schulden für noch nicht ausgeglichene Rechnungen und Darlehensverpflichtungen. Originäre finanzielle Verbindlichkeiten werden nach IAS 39 bei der erstmaligen Erfassung zum beizulegenden Zeitwert angesetzt. Dabei werden direkt zurechenbare Transaktionskosten berücksichtigt. In den Folgeperioden erfolgt die Bewertung zu fortgeführten Anschaffungskosten.

4.13. RÜCKSTELLUNGEN UND EVENTUALVERBINDLICHKEITEN

Rückstellungen werden für rechtliche oder faktische Verpflichtungen gegenüber Dritten, die aus Ereignissen aus der Vergangenheit resultieren, sowie für belastende Verträge angesetzt, wenn der Mittelabfluss zur Begleichung der Verpflichtungen wahrscheinlich und zuverlässig schätzbar ist. Die Bewertung der Rückstellungen erfolgt nach IAS 37 Rückstellungen, Eventualverbindlichkeiten und Eventualforderungen. Der Wertansatz der Rückstellungen basiert dabei auf bestmöglichen Schätzungen. Wegen der kurzfristigen Laufzeit der Rückstellungen wurde keine Abzinsung vorgenommen. Erstattungsansprüche gegenüber Dritten werden, soweit deren Realisierung hinreichend sicher erwartet werden kann, getrennt von den Rückstellungen ausgewiesen. Rückstellungen unterscheiden sich von Eventualverbindlichkeiten dahingehend, dass Eventualverbindlichkeiten eine mögliche Verpflichtung, die aus vergangenen Ereignissen resultiert und deren Existenz durch das Eintreten oder Nichteintreten eines oder mehrerer unsicherer zukünftiger Ereignisse erst noch bestätigt wird, die nicht vollständig unter der Kontrolle des Unternehmens stehen.

5. ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ÜBER POSTEN DER GESAMTERGEBNISRECHNUNG, BILANZ, KAPITALFLUSSRECHUNG UND DER EIGENKAPITALVERÄNDERUNGSRECHNUNG

5.1. Umsatzerlöse

Umsätze ergeben sich aus den Einnahmen der Online- und mobilen Spielen (Casual-Games, Rollenspiele und Strategiespiele) sowie aus B2B Services (Plattform und Advertising-Services).

in TEUR	2017	2016
B2C (business to consumer): Spiele	29.605,7	27.909,2
B2B (business to business): Plattform Services	12.476,7	11.065,9
Gesamt	42.082,4	38.975,1

5.2. Aktivierte Eigenleistungen

Der Posten beinhaltet im Wesentlichen Personalaufwendungen im Zusammenhang mit der Aktivierung von Entwicklungskosten für die gamigo Plattform und für Spiele, die als nachträgliche Anschaffungskosten entgeltlich erworbener immaterieller Vermögenswerte aktiviert wurden.

5.3. Sonstige betriebliche Erträge

Die sonstigen betrieblichen Erträge beinhalten folgende Posten:

in TEUR	2017	2016
Ausbuchen von Verbindlichkeiten, u.a. aus M&A Tätigkeit	1.110,9	277,8
Lucky-Buy	662,5	0,0
Währungskursgewinne	216,7	103,1
Übrige	383,5	193,4
Gesamt	2.373,6	574,3

Zu den regelmäßig vorkommenden sonstigen betrieblichen Erträgen zählen wie in den vergangenen und folgenden Geschäftsjahren u.a. Erlöse aus dem M&A Geschäft. Dazu gehören beispielsweise regelmäßig vorkommende Erlöse aus dem Ausbuchen von Kaufpreisverbindlichkeiten sowie Erlöse aus dem Verkauf von Unternehmen und Rechten oder Lizenzen. Die Erlöse stehen im Zusammenhang mit der betrieblichen Tätigkeit der gamigo Gruppe.

In den sonstigen betrieblichen Erträge werden keine Auflösungen von Rückstellungen ausgewiesen.

5.4. Bezogene Leistungen

Ausgewiesen werden Aufwandspositionen wie Revenue Shares, Royalties und Kosten für Technik.

5.5. Personalaufwand

Im Personalaufwand werden die Verpflichtungen gegenüber Lohn- und Gehaltsempfängern erfasst. Die Personalaufwendungen setzen sich wie folgt zusammen:

in TEUR	2017	2016
Löhne und Gehälter	11.766,1	8.901,1
Soziale Abgaben	2.146,2	1.570,2
Gesamt	13.912,3	10.471,3

Für die beitragsorientierten staatlichen Pläne zur Altersversorgung (gesetzliche Rentenversicherung) werden im Berichtsjahr TEUR 925,7 (2016: TEUR 713,2) aufgewendet.

5.6. Sonstige betriebliche Aufwendungen

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen beinhalten folgende Aufwendungen:

in TEUR	2017	2016
Werbung und Medienkosten	3.165,4	3.488,3
EDV Dienstleistungen	2.488,1	2.115,3
Rechts- und Beratungskosten	1.558,2	1.494,0
Raumkosten	1.077,8	727,4
Reise- und Bewirtungskosten	414,8	426,5
Währungskursverluste	244,0	125,9
Provisionen	341,1	382,1
Forderungsverluste	111,6	621,6
Anschaffungsnebenkosten Beteiligungen	0,0	854,6
Übrige	1.464,3	1.050,0
Gesamt	10.865,3	11.285,7

5.7. Abschreibungen

Hinsichtlich der Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen verweisen wir auf die Erläuterungen zu den immateriellen Vermögenswerten (5.11) und Sachanlagen (5.12). Im Berichtsjahr wurden außerplanmäßigen Wertminderungen auf immaterielle Vermögenswerte in Höhe von TEUR 951,0 (Vorjahr: TEUR 3.111,4) und Sachanlagen in Höhe von TEUR 0 (Vorjahr: TEUR 330,3) aufwandswirksam erfasst.

Abschreibungen auf finanzielle Vermögenswerte wurden in Höhe von TEUR 1.310,6 (2016: TEUR 925,8) vorgenommen.

5.8. Finanzerträge und Finanzaufwendungen

Die Finanzerträge und Finanzaufwendungen setzen sich wie folgt zusammen:

in TEUR	2017	2016
Finanzerträge		
Zinserträge	1,3	0,9
Übriges Beteiligungsergebnis	49,8	21,4
Finanzaufwand		
Zinsaufwendungen	-1.984,9	-1.404,2
Sonstige Finanzaufwendungen	-368,2	-170,0
Kosten der Anleiheausgabe	-6,0	-340,4
Gesamt	-2.308,0	-1.892,3

5.9. Ertragsteuern

in TEUR	2017	2016
Laufende Ertragsteuern		
Körperschaftsteuer	-10,0	-12,4
Gewerbsteuer	0,0	-11,3
Latente Steuern		
Deutschland	997,7	2.905,5
USA	-313,0	26,9
Gesamt	674,7	2.908,7

Der Ausweis der laufenden Ertragsteuern umfasst Steuern vom Einkommen und Ertrag in Deutschland und den USA für die jeweiligen Berichtsjahre.

Die latenten Steuern resultieren aus zeitlich abweichenden Wertansätzen zwischen den Steuerbilanzen der Einzelgesellschaften und den Wertansätzen in der Konzernbilanz sowie aus steuerlichen Verlustvorträgen. Ausschlaggebend für die Beurteilung der Werthaltigkeit aktiver latenter Steuern ist die Einschätzung der Wahrscheinlichkeit der Umkehrung der Bewertungsunterschiede und der Nutzbarkeit der Verlustvorträge. Dies ist abhängig von der Entstehung künftiger steuerpflichtiger Gewinne während der Perioden, in denen sich steuerliche Bewertungsunterschiede umkehren und steuerliche Verlustvorträge geltend gemacht werden können. Im Rahmen der Mindestbesteuerung sind die steuerlichen Verlustvorträge in Deutschland nur eingeschränkt nutzbar. Danach ist eine positive steuerliche Bemessungsgrundlage bis zu 1 Mio. EUR unbeschränkt, darüberhinausgehende Beträge sind bis maximal 60% um einen vorhandenen Verlustvortrag zu kürzen.

Aufgrund der Erfahrung aus der Vergangenheit und der zu erwartenden steuerlichen Einkommenssituation geht gamigo davon aus, dass die entsprechenden Vorteile aus den aktivierten latenten Steuern zum Teil realisiert werden können. Daher werden Latenzen in dem Umfang angesetzt, in dem die Verwendung der steuerlichen Verluste in den nächsten Jahren wahrscheinlich ist. Zum 31. Dezember 2017 bestehen körperschaftsteuerliche Verlustvorträge in Höhe von TEUR 31.382,6 (2016: TEUR 37.665,8) und gewerbsteuerliche Verlustvorträge von TEUR 29.304,3 (2016: TEUR 32.149,7). Keine aktiven latenten Steuern wurden für steuerliche Verluste angesetzt, deren Realisierbarkeit ungewiss ist. Die deshalb nicht berücksichtigten körperschaftsteuerlichen Verlustvorträge belaufen sich auf TEUR 1.010,5 (2016: TEUR 7.112,0) und die gewerbsteuerlichen Verlustvorträge auf TEUR 775,3 (2016: TEUR 11.527,0).

Zukünftig in Deutschland zu zahlende Dividenden der gamigo haben keinen Einfluss auf die Steuerbelastung des Konzerns.

Zum 31. Dezember 2017 wurden alle latenten Steuern auf temporäre Differenzen unverändert gegenüber dem Vorjahr auf der Basis eines Steuersatzes von gerundet 32,25% (für Deutschland) und 30,0% (für USA) ermittelt. Für den Ansatz der latenten Steuern auf Verlustvorträge in Deutschland wurden analog zum Vorjahr durchgängig Steuersätze für die Gewerbesteuer, die Körperschaftsteuer und für den Solidaritätszuschlag zugrunde gelegt.

Die Überleitung des erwarteten Steuerertrags auf den tatsächlichen Steuerertrag zeigt die folgende Tabelle:

in TEUR	2017	2016
Ergebnis vor Ertragsteuern	-5.665,4	-11.989,2
Ertragsteuersatz	32,25%	32,25%
erwarteter Steuerertrag	-1.827,1	-3.866,5
Abweichungen vom erwarteten Steueraufwand:		
Nicht aktivierte latente Steuern auf temporäre Differenzen und Veränderung der Verlustvorträge sowie Veränderung Wertberichtigung	974,5	227,7
Abweichung ausländische Steuersätze	-15,2	-10,0
nicht abzugsfähige Aufwendungen	140,2	813,4
Sonstiges	52,9	-73,4
tatsächlicher Steuerertrag	-674,7	-2.908,7
effektiver Steuersatz	11,91%	24,26%

5.10. Ergebnis je Aktie

Das Ergebnis je Aktie wird ermittelt, indem der Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG durch den gewichteten Durchschnitt der Anzahl der im Umlauf befindlichen Aktien dividiert wird.

	2017	2016
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG in TEUR	-4.982,9	-9.118,9
Anzahl der sich zum 1. Januar im Umlauf befindlichen Aktien	2.310.716	1.548.180
Anzahl der sich zum 31. Dezember im Umlauf befindlichen Aktien	2.310.716	2.310.716
Gewichteter Durchschnitt der Aktien im Umlauf	2.310.716	1.929.448
Ergebnis je Aktie (in EUR)	-2,16	-4,73

5.11. Immaterielle Vermögenswerte

Die immateriellen Vermögenswerte entwickelten sich wie folgt:

	Selbst erstellte immaterielle Ver- mögenswerte	Sonstige immaterielle Ver- mögenswerte	Geleistete An- zahlungen auf immaterielle Ver- mögenswerte	Geschäfts- oder Firmenwert	Gesamt
in TEUR					
Anschaffungs- oder Her- stellungskosten					
1.1.2016	702,0	32.882,0	4.551,8	7.746,1	45.881,9
Zugänge: Erstkonsolidie- rung	0,0	32.595,4	971,6	39.523,5	73.090,5
Zugänge	0,0	9.150,8	107,3	0,0	9.258,1
Abgänge	0,0	-238,7	0,0	0,0	-238,7
Währungskursdifferenzen	0,0	63,3	0,0	9,0	72,3
Umbuchungen	0,0	578,3	-1.356,5	0,0	-778,2
31.12.2016 / 1.1.2017	702,0	75.031,1	4.274,2	47.278,6	127.285,9
Zugänge: Erstkonsolidie- rung	0,0	759,2	0,0	0,0	759,2
Zugänge	1.800,5	2.706,2	421,7	65,0	4.993,4
Abgänge	0,0	-323,7	-705,8	0,0	-1.029,5
Währungskursdifferenzen	0,0	-2,4	0,0	-34,5	-36,9
Umbuchungen	0,0	50,0	-50,0	0,0	0,0
31.12.2017	2.502,5	78.220,4	3.940,1	47.309,1	131.972,1
	Selbst erstellte immaterielle Ver- mögenswerte	Sonstige immaterielle Ver- mögenswerte	Geleistete An- zahlungen auf immaterielle Ver- mögenswerte	Geschäfts- o- der Firmen- wert	Gesamt
Abschreibungen und Wertminderungen					
1.1.2016	311,2	21.506,8	3.560,6	0,0	25.378,6
Zugänge: Erstkonsolidie- rung	0,0	21.878,5	89,7	18.393,0	40.361,2
Zugänge des Geschäfts- jahres	130,3	10.422,1	201,8	0,0	10.754,2
Abgänge des Geschäfts- jahres	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Währungskursdifferenzen	0,0	68,0	0,0	0,0	68,0
Umbuchungen	0,0	0,0	-381,2	0,0	-381,2
31.12.2016 / 1.1.2017	441,5	53.875,4	3.470,9	18.393,0	76.180,8
Zugänge: Erstkonsolidie- rung	0,0	71,0	0,0	0,0	71,0
Zugänge des Geschäfts- jahres	162,2	8.141,4	49,2	0,0	8.352,8
Abgänge des Geschäfts- jahres	0,0	-99,4	0,0	0,0	-99,4
Umbuchungen	0,0	5,0	-5,0	0,0	0,0
31.12.2017	603,7	61.993,4	3.515,1	18.393,0	84.505,2
Buchwert					
31. Dezember 2016	260,5	21.155,7	803,3	28.885,6	51.105,1
Buchwert					
31. Dezember 2017	1.898,8	16.227,0	425,0	28.916,1	47.466,9

5.12. Sachanlagen

in TEUR	Bauten auf fremden Grund- stücken	Technische Anlagen und Maschi- nen	Betriebs- und Geschäfts- ausstattung	Gesamt
Anschaffungs- oder Herstellungskosten				
1.1.2016	0,0	0,0	4.343,1	4.343,1
Zugänge: Erstkonsolidierung	638,8	140,0	1.942,6	2.721,4
Zugänge des Geschäftsjahres	23,4	0,0	1.614,9	1.638,3
Abgänge des Geschäftsjahres	0,0	0,0	-10,2	-10,2
Währungskursdifferenzen	18,0	-116,9	495,8	396,9
31.12.2016 / 1.1.2017	680,2	23,1	8.386,2	9.089,5
Zugänge: Erstkonsolidierung	0,0	0,0	737,2	737,2
Zugänge des Geschäftsjahres	0,0	0,0	91,9	91,9
Abgänge des Geschäftsjahres	0,0	0,0	0,0	0,0
Währungskursdifferenzen	0,0	0,0	47,5	47,5
31.12.2017	680,2	23,1	9.262,8	9.966,1
Abschreibungen und Wertminderungen				
1.1.2016	0,0	0,0	4.091,7	4.091,7
Zugänge: Erstkonsolidierung	515,2	23,1	1.087,2	1.625,5
Zugänge des Geschäftsjahres	123,0	0,0	929,3	1.052,3
Abgänge des Geschäftsjahres	0,0	0,0	-10,2	-10,2
Währungskursdifferenzen	0,0	0,0	0,0	0,0
31.12.2016 / 1.1.2017	638,2	23,1	6.098,0	6.759,3
Zugänge: Erstkonsolidierung	0,0	0,0	619,5	619,5
Zugänge des Geschäftsjahres	17,1	0,0	711,0	728,1
Abgänge des Geschäftsjahres	0,0	0,0	0,0	0,0
Währungskursdifferenzen	0,0	0,0	167,9	167,9
31.12.2017	655,3	23,1	7.596,4	8.274,8
Buchwert 31. Dezember 2016	42,0	0,0	2.288,2	2.330,2
Buchwert 31. Dezember 2017	24,9	0,0	1.666,4	1.691,3

5.13. Anteile an assoziierten Unternehmen

Die Anteile an assoziierten Unternehmen betreffen die indirekt über die Mobile Business Engine GmbH gehaltenen 50% der Anteile an der Trust Center Mobile Payment GmbH mit Anschaffungskosten von TEUR 12,5 sowie 19% der Anteile an der GorillaBox LLC mit Anschaffungskosten von TEUR 93,7. Als Ergebnis aus assoziierten Unternehmen wird in der Gesamtergebnisrechnung ein Ergebnis von TEUR 0 ausgewiesen.

5.14. Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte

in TEUR	31.12.2017	31.12.2016
Anteile an nicht konsolidierten verbundenen Unternehmen	254,7	1.621,7
Mietkautionen	109,3	17,4
Gesamt	364,0	1.639,1

5.15. Aktive latente Steuern

Die Abgrenzung latenter Steuern erfolgt gemäß der „Liability-Methode“ gemäß IAS 12 Ertragsteuern. Dabei finden die am Abschlussstichtag geltenden bzw. beschlossenen und bekannten Steuersätze Anwendung.

Die aktiven latenten Steuern in Höhe von TEUR 9.533,2 (2016: TEUR 8.971,2) resultieren aus der wahrscheinlichen zukünftigen Nutzung von steuerlichen Verlustvorträgen. Aktive und passive latente Steuern wurden für identische Steuersubjekte saldiert, sodass sich insgesamt aktive latente Steuern i.H.v. TEUR 7.141,2 (2016: TEUR 7.494,4) ergeben. Weitere Erläuterungen zu den latenten Steuern können der Anmerkung 5.9 „Ertragsteuern“ und 5.25 „Passive latente Steuern“ entnommen werden.

5.16. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

Die ausgewiesenen Forderungen aus Lieferungen und Leistungen haben eine Restlaufzeit von bis zu einem Jahr.

Zum Abschlussstichtag bestehen überfällige, nicht wertberichtigte Forderungen aus Lieferungen und Leistungen in folgender Höhe:

in TEUR	Buchwert	Überfälligkeiten		
		1-30 Tage	30-180 Tage	mehr als 180 Tage
31.12.2017	1.284,7	244,3	469,8	570,6
31.12.2016	1.304,7	875,7	240,7	188,3

Bezüglich der Forderungen, die nicht überfällig und nicht wertgemindert oder überfällig und nicht wertgemindert sind, gibt es basierend auf der Kredithistorie und den aktuellen Bonitätseinstufungen keine Hinweise, dass die Kunden nicht in der Lage sind, ihren Verpflichtungen nachzukommen.

Die Wertberichtigungen auf Forderungen aus Lieferungen und Leistungen entwickelten sich wie folgt:

in TEUR

	Einzelwertberichtigungen		Portfoliowertberichtigungen		Gesamt	
	2017	2016	2017	2016	2017	2016
1. Januar	409,4	247,9	6,0	6,0	415,4	253,9
Zugänge aus Erstkonsolidierung	3,7	0,0	0,0	0,0	3,7	0,0
Ergebniswirksame Veränderungen der Wertberichtigungen und Forderungsabschreibungen	-133,8	161,5	0,0	0,0	-133,8	161,5
31. Dezember	279,3	409,4	6,0	6,0	285,3	415,4

5.17. Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte

Die sonstigen kurzfristigen finanziellen Vermögenswerte setzen sich wie folgt zusammen:

in TEUR	31.12.2017	31.12.2016
Forderungen aus dem Abrechnungsverkehr	1.394,1	897,7
Forderungen aus Kaufpreisüberzahlungen	443,2	0,0
Forderungen gegen nahestehende Unternehmen	249,1	294,4
Debitorische Kreditoren	0,0	348,7
Übrige	398,1	299,8
Gesamt	2.484,5	1.840,6

5.18. Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Vermögenswerte

in TEUR	31.12.2017	31.12.2016
Umsatzsteuer	559,2	342,4
Aktive Rechnungsabgrenzung	350,7	165,2
Übrige	6,1	7,7
Gesamt	916,0	515,3

5.19. Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente

Dieser Posten enthält Bankguthaben von TEUR 1.019,3 (2016: TEUR 2.772,7) und einen Kassenbestand von TEUR 2,0 (2016: TEUR 3,4).

Der Finanzmittelfonds setzt sich zusammen aus den Bankguthaben und dem Kassenbestand sowie dem in Anspruch genommenen Kontokorrentkredit i.H.v. TEUR 4.957,3 (2016: TEUR 916,8). Der maximale Kreditrahmen beträgt EUR 5 Mio.

5.20. Konzerneigenkapital

Das Konzerneigenkapital und seine einzelnen Bestandteile sind in der "Eigenkapitalveränderungsrechnung" gesondert ausgewiesen.

AUSSCHÜTTUNGEN

gamigo setzt die bisherige Dividendenpolitik weiter fort: Gewinne werden nur dann ausgeschüttet, wenn sie nicht zur Tilgung des Schuldenstands und/oder für die weitere Finanzausstattung des Unternehmens verwendet werden bzw. erforderlich sind.

KAPITALMANAGEMENT

gamigo verfolgt grundsätzlich das Ziel, eine angemessene Rendite auf das eingesetzte Kapital zu erwirtschaften. Das buchhalterische Kapital des Konzerns dient dabei jedoch lediglich als passives Steuerungskriterium. Als aktive Steuerungsgrößen werden der Umsatz und das EBITDA genutzt. Allerdings ist die gamigo in ihrer heutigen Form ein junges, noch im Wachstum befindliches Unternehmen. Es ist das Ziel, substantielle Investitionen, obwohl sie in einem nicht unbeträchtlichen Umfang die kurzfristige Ertragsfähigkeit des Unternehmens belasten, in den Aufbau der Unternehmensgruppe – insbesondere für M&A Aktivitäten – zu tätigen. Diese Wachstumsziele führen dazu, dass in dieser Wachstumsphase klassische Renditekriterien nicht immer im Vordergrund stehen. Die in diesem Zusammenhang stehenden Investitionen sind die Basis für den langfristigen Unternehmenserfolg. Die gamigo strebt danach, kurz- und langfristig eine profitable Unternehmensgruppe zu werden.

GEZEICHNETES KAPITAL

Das Grundkapital ist in 2.310.716 Stückaktien (nennwertlosen Namensaktien) aufgeteilt. Alle bis zum 31. Dezember 2017 ausgegebenen Aktien sind voll eingezahlt. Das Grundkapital besteht aus 1.548.180 Stammaktien sowie 762.536 Vorzugsaktien mit Stimmrecht gemäß Artikel 23 der Satzung. Jede Aktie gewährt gleichrangiges Stimmrecht. Die Anzahl der ausgegebenen dividendenberechtigten Aktien hat sich im Berichtsjahr wie folgt entwickelt:

in Stück

Stand am 1. Januar 2017	2.310.716
Ausgabe neuer Aktien	0
Stand 31.12.2017	2.310.716
Gewichteter Durchschnitt der Aktien im Geschäftsjahr 2017	2.310.716

GENEHMIGTES UND BEDINGTES KAPITAL

Am 29. September 2015 beschloss die Hauptversammlung den Vorstand zu ermächtigen, das eingetragene Grundkapital der Gesellschaft bis zum 28. September 2020, mit Zustimmung des Aufsichtsrats durch Ausgabe neuer auf den Namen lautender Stückaktien gegen Bar- und / oder Sacheinlagen einmalig oder mehrmalig um bis zu insgesamt EUR 606.590 (606.590 Aktien; genehmigtes Kapital 2015) zu erhöhen. Das genehmigte Kapital 2014 wurde aufgehoben. Zudem beschloss die Hauptversammlung das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 606.590,00 durch Ausgabe von bis zu 606.590 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien bedingt zu erhöhen („bedingtes Kapital 2015“).

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

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

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

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

Gemäß zwischenzeitlicher Neufassung des Artikels 5.3 der Satzung wurde der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 27. Mai 2021 einmalig oder mehrmalig um insgesamt bis zu EUR 762.536,00 gegen gemischte Sacheinlage durch Ausgabe von bis zu 762.536 neuen, auf den Namen lautenden Stückaktien zu erhöhen („genehmigtes Kapital 2016/II“). Die Ermächtigung umfasst die Befugnis, ausschließlich oder teilweise Vorzugsaktien mit Stimmrecht gemäß Artikel 23 der Satzung auszugeben.

Dieses „genehmigte Kapital 2016/II“ wurde im Rahmen der Sachkapitalerhöhung im Zusammenhang mit der Übernahme Anteile an der ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg,

(vormals ProSiebenSat.1 Games GmbH, Unterföhring) zum 1. Juli 2016 von der ProSiebenSat.1 Digital GmbH, Unterföhring, genutzt. Es wurden 762.536 Vorzugsaktien mit Stimmrecht ausgegeben. Damit ist Artikel 5.3 der Satzung ersatzlos gestrichen.

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

KAPITALRÜCKLAGEN

Die Kapitalrücklagen sind infolge von Kapitalerhöhungen entstanden. Aktionäre haben für den Erwerb der betreffenden Aktien einen über den Nominalwert der Aktien hinausgehenden Kaufpreis geleistet, der in der Kapitalrücklage ausgewiesen wird.

ERWIRTSCHAFTETES KONZERNEIGENKAPITAL

Das erwirtschaftete Konzerneigenkapital umfasst die in den vergangenen sowie in der laufenden Periode erzielten Ergebnisse der in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen, soweit sie nicht ausgeschüttet wurden.

5.21. Langfristige Schulden

in TEUR		Gesamt	Restlaufzeit		
			Bis zu 1 Jahr	1 bis 5 Jahre	> 5 Jahre
Anleihe	2017	0,0	0,0	0,0	0,0
	2016	9.643,5	9.643,5	0,0	0,0
Darlehen HypoVereinsbank (UniCredit)	2017	9.608,3	0,0	9.608,3	0,0
	2016	0,0	0,0	0,0	0,0
Darlehen Axel Springer Digital GmbH	2017	3.574,3	0,0	0,0	3.574,3
	2016	3.440,2	0,0	0,0	3.440,2
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	2017	832,0	0,0	832,0	0,0
	2016	800,0	0,0	800,0	0,0
Darlehen Dell Financial Services	2017	710,5	0,0	710,5	0,0
	2016	970,2	0,0	970,2	0,0
Übrige	2017	1,6	0,0	1,6	0,0
	2016	4,1	0,0	4,1	0,0
Gesamt	2017	14.726,7	0,0	11.152,4	3.574,3
	2016	14.858,0	9.643,5	1.774,3	3.440,2

5.22. Anleihe

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

5.23. Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen

Die Samarion S.E., Düsseldorf, hat der Gesellschaft in Oktober bis Dezember 2012 insgesamt drei endfällige Darlehen über insgesamt TEUR 800 gewährt. Die Darlehen haben eine Laufzeit von mehr als einem Jahr und werden mit 4% p.a. verzinst. Während der Laufzeit der Darlehen sind Tilgungszahlungen in Höhe eines Mindestbetrages von jeweils TEUR 100 erlaubt.

Die gewährten Darlehen enthalten jeweils einen qualifizierten Rangrücktritt.

5.24. Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten

in TEUR	31.12.2017	31.12.2016
Darlehen HypoVereinsbank (UniCredit)	9.608,3	0,0
Darlehen Axel Springer Digital GmbH	3.574,3	3.440,2
Darlehen Dell	710,5	970,2
Übrige	1,6	4,1
Gesamt	13.894,7	4.414,5

Die gamigo AG hat mit der UniCredit Bank AG im Mai 2017 einen Vertrag über die Einräumung eines neuen Kontokorrentrahmens und einen Kreditvertrag in Höhe von 17 Mio. Euro geschlossen, sowie die UniCredit Bank AG als neue Haus- und Hauptbank gewählt. In 2017 wurden zwei Darlehen von jeweils 6 Mio. EUR in Anspruch genommen, die der vorzeitigen Rückzahlung der Anlage dienen. Ein Darlehen ist endfällig im Juni 2020 zurückzuzahlen, das andere Darlehen in drei jährlichen Tranchen zu 2 Mio. EUR beginnend in 2018. Beide Darlehen sind mit 6% p.a. verzinst. Neben den Darlehen wird eine Kontokorrentlinie in Höhe von 3 Mio. EUR gewährt, die bei Inanspruchnahme zu 8% p.a. verzinst wird. Zur Sicherung dieser Darlehen sowie der Kontokorrentlinie ist eine Globalzession für die Forderungen der gamigo AG sowie der Aeria Games GmbH, nebst einer Abtretung der bestehenden Kontoguthaben der Gamigo-Gruppe bei Fremdbanken, vereinbart worden. Eine weitere Kreditlinie in Höhe von 2 Mio. EUR ist ebenfalls bei Inanspruchnahme mit 8% p.a. zu verzinsen und wird durch Verpfändung von Rechten an Spielen der Aeria Games GmbH gesichert.

gamigo hat in der Vergangenheit ein Darlehen vom früheren Hauptaktionär Axel Springer Digital GmbH (vormals: Axel Springer Venture GmbH) erhalten. Das endfällige Darlehen hat eine Laufzeit von mehr als einem Jahr. Während der Laufzeit des Darlehens sind Tilgungszahlungen in Höhe eines Mindestbetrages von jeweils TEUR 100 erlaubt. Der Darlehensgeber hat einen Rangrücktritt hinsichtlich seiner Zahlungsansprüche aus der Darlehensvereinbarung erklärt.

Die Verzinsung des Darlehens basiert auf einem über die Laufzeit fest vereinbarten Zinssatz in Höhe von 3,9%.

5.25. Passive latente Steuern

Die passiven latenten Steuern betreffen temporäre Differenzen, die im Rahmen der Erstkonsolidierung der zwischen 2014 und 2017 erworbenen Gesellschaften zwischen den Zeitwerten der immateriellen Vermögenswerte und ihren steuerlichen Werten aufgetreten sind (TEUR 1.914,4) sowie temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz des erhaltenen Darlehens

nach IFRS und dem steuerlichen Wertansatz (TEUR 126,3). In Höhe von TEUR 542,2 wurden passive latente Steuern auf temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz auf selbsterstellte immaterielle Vermögenswerte nach IFRS und der Steuerbilanz gebildet. Die passiven latenten Steuern wurden für identische Steuersubjekte mit den jeweiligen aktiven latenten Steuern saldiert, sodass sich nach Saldierung passive latente Steuern i.H.v. TEUR 190,9 (Vorjahr: TEUR 1.035,3) ergeben.

5.26. Kurzfristige Rückstellungen

in TEUR	1.1.2017	Erst- konso- lidierung	Inan- spruch- nahme	Auflösung	Zuführung	31.12.2017
Personalabhängige Verpflichtungen	837,2	73,5	694,4	144,6	620,0	691,7
Abschluss- und Prüfungskosten	182,0	19,8	138,0	19,8	134,9	178,9
Übrige Rückstellungen	3.307,2	495,5	2.040,5	1.221,4	1.599,5	2.140,3
Summe sonstige kurzfristige Rückstellungen	4.326,4	588,7	2.872,9	1.385,7	2.354,4	3.010,9

Gemäß IAS 37 werden für rechtliche oder faktische Verpflichtungen gegenüber Dritten, die aus Ereignissen aus der Vergangenheit resultieren, Rückstellungen angesetzt, wenn der Mittelabfluss zur Begleichung der Verpflichtungen wahrscheinlich und zuverlässig schätzbar ist.

Die übrigen Rückstellungen wurden im Wesentlichen für ausstehende Kostenrechnungen im Zusammenhang mit Lizenzkosten und Revenue Shares gebildet.

Alle Rückstellungen haben eine Laufzeit von bis zu einem Jahr.

5.27. Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten

Ausgewiesen werden im Wesentlichen ausstehende Kaufpreisverbindlichkeiten aus getätigten Unternehmenserwerben, kurzfristige Darlehensverbindlichkeiten, Verbindlichkeiten gegenüber nicht konsolidierten Unternehmen sowie kreditorische Debitoren.

5.28. Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten

in TEUR	31.12.2017	31.12.2016
Sonstige Steuern	1.334,2	1.523,4
Umsatzsteuer	1.162,0	0,0
Passive Rechnungsabgrenzung	0,0	84,0
Übrige	45,1	92,8
Gesamt	2.541,3	1.700,2

5.29. Berichterstattung zu Finanzinstrumenten

Finanzinstrumente sind vertragliche Vereinbarungen, die Ansprüche auf Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente beinhalten. Gemäß IAS 32 und IAS 39 gehören hierzu originäre sowie derivative Finanzinstrumente. Zu den originären Finanzinstrumenten zählen insbesondere die Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen, Kredite und Darlehen.

Die Buchwerte der finanziellen Vermögenswerte, gegliedert nach den Bewertungskategorien gemäß IAS 39, stellen sich wie folgt dar:

Klasse/ TEUR	Kredite und Forderungen		Zur Veräußerung verfügbare Vermögenswerte	
	31.12.2017	31.12.2016	31.12.2017	31.12.2016
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	109,4	17,4	254,6	1.621,7
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	4.888,4	4.884,8	0,0	0,0
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte	2.484,5	1.840,6	0,0	0,0
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	1.021,3	2.776,1	0,0	0,0

Folgende Übersicht zeigt die Zuordnung der Buchwerte der finanziellen Verbindlichkeiten zu den Bewertungskategorien gemäß IAS 39:

Klasse/ TEUR	Finanzielle Verbindlichkeiten, zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet	
	31.12.2017	31.12.2016
Anleihe	0,0	9.643,5
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	832,0	800,0
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	13.894,7	4.414,5
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	7.218,7	6.781,7
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	470,5	146,2
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	4.950,3	11.207,3

Buchwerte und beizulegende Zeitwerte nach Bewertungskategorien:

TEUR	31.12.2017		31.12.2016	
	Buchwert	Zeitwert	Buchwert	Zeitwert
Finanzielle Vermögenswerte, bewertet zu Anschaffungskosten oder fortgeführten Anschaffungskosten				
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	109,4	109,4	17,4	17,4
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	4.888,4	4.888,4	4.884,8	4.884,8
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte	2.484,5	2.484,5	1.840,6	1.840,6

TEUR	31.12.2017		31.12.2016	
	Buchwert	Zeitwert	Buchwert	Zeitwert
Finanzielle Verbindlichkeiten, bewertet zu Anschaffungskosten oder fortgeführten Anschaffungskosten				
Anleihe	0,0	0,0	9.643,5	9.316,3
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	832,0	832,0	800,0	800,0
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	13.894,7	12.792,7	4.414,5	2.466,7
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	7.218,7	7.218,7	6.781,7	6.781,7
Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	470,5	470,5	146,2	146,2
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	6.957,3	6.957,3	916,8	916,8
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	4.950,3	4.950,3	11.207,3	11.207,3

Aufgrund der kurzen Laufzeiten der Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente, der Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie der sonstigen kurzfristigen finanziellen Vermögenswerte und finanziellen Verbindlichkeiten wird angenommen, dass der jeweilige beizulegende Zeitwert dem Buchwert entspricht. Der beizulegende Zeitwert der Anleihe wurden anhand der Börsenkurse zum Vorjahresbilanzstichtag ermittelt.

Die Nettoergebnisse der Finanzinstrumente nach Bewertungskategorien gemäß IAS 39 stellen sich wie folgt dar:

in TEUR	2017	2016
Kredite und Forderungen	133,8	-161,5
Finanzielle Verbindlichkeiten, zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet	-2.219,2	-1.098,4
Gesamt	-2.085,4	-1.259,9

RISIKEN AUS FINANZINSTRUMENTEN

Typische Risiken aus Finanzinstrumenten sind das Kreditrisiko, das Liquiditätsrisiko und die einzelnen Marktrisiken. Das Risikomanagementsystem des Konzerns wird einschließlich seiner Ziele, Methoden und Prozesse im Risikobericht des Konzernlageberichts dargestellt. Auf Basis der nachfolgend dargestellten Informationen sehen wir keine expliziten Risikokonzentrationen aus Finanzrisiken.

KREDITRISIKEN

gamigo versucht das Ausfallrisiko originärer Finanzinstrumente durch Handelsauskünfte, Kreditlimits und Debitorenmanagement einschließlich Mahnwesen und offensiven Inkassos zu verringern. Darüber hinaus schließt gamigo nach bestem Wissen nur mit kreditwürdigen Kunden Geschäfte ab. Das maximale Ausfallrisiko ergibt sich durch die Buchwerte der in der Bilanz angesetzten finanziellen Vermögenswerte.

LIQUIDITÄTSRISIKEN

Das operative Liquiditätsmanagement umfasst einen Cash-Controlling-Prozess, durch den eine Zusammenführung von liquiden Mitteln erfolgt. Dadurch können Liquiditätsüberschüsse und -anforderungen entsprechend den Bedürfnissen des Konzerns sowie einzelner Konzerngesellschaften gesteuert werden. In das kurz- und mittelfristige Liquiditätsmanagement werden die Fälligkeiten finanzieller Vermögenswerte und finanzieller Verbindlichkeiten sowie Schätzungen des Cashflows aus betrieblicher Tätigkeit einbezogen. Zur Deckung des Liquiditätsbedarfs stehen Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente von insgesamt TEUR 1.021,3 (2016: TEUR 2.776,1) zur Verfügung. Das Liquiditätsrisiko wird insgesamt als gering eingestuft.

Aus den finanziellen Verbindlichkeiten resultieren in den nächsten Jahren voraussichtlich die folgenden (nicht diskontierten) Zahlungen:

in TEUR	Buchwert 31.12. 2017	Cash flows 2018			Cash flows 2019 - 2022			Cash flows 2023 und später		
		Zinsen	Tilgung	Gesamt	Zinsen	Tilgung	Gesamt	Zinsen	Tilgung	Gesamt
Originäre finanzielle Verbindlichkeiten										
Darlehen HypoVer-einsbank (UniCredit)	9.608,3	660,0	2.000,0	2.660,0	780,0	10.000,0	10.780,0	0,0	0,0	0,0
Darlehen Axel Springer Digital GmbH	3.574,3	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1.218,8	2.900,0	4.118,8
Darlehen Dell Financial Services	710,5	17,4	258,3	275,7	21,3	707,3	728,6	0,0	0,0	0,0
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen	832,0	32,0	0,0	32,0	32,0	800,0	832,0	0,0	0,0	0,0
Übrige	1,6	0,0	0,0	0,0	0,0	1,6	1,6	0,0	0,0	0,0
Finanzverbindlichkeiten	14.726,8	709,4	2.258,3	2.967,7	833,3	11.508,9	12.342,2	1.218,8	2.900,0	4.118,8

MARKTRISIKEN

Als Marktrisiko wird das Risiko verstanden, dass die beizulegenden Zeitwerte oder künftige Zahlungsströme eines originären oder derivativen Finanzinstruments aufgrund von Änderungen der Risikofaktoren schwanken sowie das Risiko, dass der beizulegende Zeitwert der Anleihe sich ändert.

WÄHRUNGSRIKEN

Wechselkursschwankungen können zu unerwünschten und unvorhersehbaren Volatilitäten von Ergebnissen und Zahlungsströmen führen.

Aufgrund der internationalen Ausrichtung des gamigo Konzerns in Richtung USA bestehen im Rahmen der Geschäftstätigkeit Währungsrisiken. Das Risiko auf Basis der funktionalen Währung ist als gering einzustufen, da bei der Tochtergesellschaft gamigo Inc. Erträge und Aufwendungen in US-Dollar anfallen. Aus diesem Grund wurde eine Währungssicherung nicht vorgenommen.

TRANSLATIONSRIKIO

Auf Konzernebene besteht ein Translationsrisiko, welches aufgrund von Konsolidierungen von Tochtergesellschaften entsteht, die nicht in Euro bilanzieren. Die größte Risikoposition stellt dabei der US-Dollar dar bzw. dessen jeweilige Veränderung im Verhältnis zum Euro. Das langfristig bestehende Wechselkursrisiko von Investitionen in Beteiligungen, die nicht in Euro bilanzieren, wird kontinuierlich beurteilt. Aus diesem Translationsrisiko betreffend die US-amerikanische Tochtergesellschaft würde sich bei einem Anstieg des Euro zum US-Dollar von 10 % keine wesentliche Auswirkung auf das Konzerneigenkapital und die Gesamtergebnisrechnung ergeben.

ZINSRIKIKEN

Der Umfang der mit variablen Zinsen verbundenen Fremdfinanzierung ist nicht signifikant, so dass das Risiko, dass aus sich volatil verhaltenden Zinssätzen resultiert, nicht wesentlich ist.

5.30. Sonstige finanzielle Verpflichtungen

in TEUR		Summe	Laufzeit		
			bis 1 Jahr	1 bis 5 Jahre	> 5 Jahre
Miet- und Leasingverhältnisse	2017	246,9	246,9	0,0	0,0
	2016	893,8	746,1	147,7	0,0
TV-Marketing Verpflichtung	2017	2.425,3	450,3	1.975,0	0,0
	2016	2.812,5	1.087,5	1.725,0	0,0
IT-Kosten	2017	201,4	188,6	12,8	0,0
	2016	0,0	0,0	0,0	0,0

Die Mietverhältnisse für Gebäude und sonstige Miet-/Leasingverhältnisse entsprechen den zukünftigen Mindestleasingzahlungen aus Operating-Leasing-Verhältnissen gemäß IAS 17. Gegenstand der Verträge sind die Anmietung von Gebäuden sowie das Leasing von Kfz oder IT-Hardware.

6. SONSTIGE ANGABEN

6.1. Beziehungen zu nahestehenden Personen und Unternehmen

Die verbundenen und assoziierten Unternehmen der gamigo AG werden im Konsolidierungskreis (Anmerkung 6.2) dargestellt. Als "Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen" im Sinne des IAS 24 (Angaben über Beziehungen zu nahestehenden Unternehmen und Personen) kommen neben dem Vorstand ihm nahe Familienangehörige und grundsätzlich der Aufsichtsrat, Beteiligungen sowie die Anteilseigner in Betracht. Die Vergütung des Vorstands setzt sich wie folgt zusammen:

in TEUR	2017	2016
Kurzfristige fällige Leistungen	202,3	155,0

Zum 31. Dezember 2017 hält der Vorstand keine Aktienoptionen (2016: keine Aktienoptionen). Der Aufsichtsrat hält zum 31. Dezember 2017 keine Aktienoptionen (2016: keine Aktienoptionen).

Mehrheitsaktionärin der gamigo AG war bis zum 8. September 2017 die Samarion SE, Düsseldorf. Die Samarion SE ist nach wie vor größte Aktionärin der gamigo AG. Alleinige Aktionärin der Samarion SE ist die Jarimovas GmbH, Düsseldorf, die über ihre 100 %ige Tochtergesellschaften Samarion SE und Persogold GmbH, Hamburg, mittelbar 49,51% der Aktien an der gamigo AG hält. Beherrschungsverträge bestehen nicht.

Die Mitglieder des Aufsichtsrats haben im Geschäftsjahr 2017 Aufwandsentschädigungen in Höhe von TEUR 31,0 (2016: TEUR 23,1) erhalten. Eine langfristige Vergütungskomponente für Mitglieder des Aufsichtsrats ist nicht vereinbart.

Die Jarimovas GmbH, Düsseldorf, hält zum 31. Dezember 2017 100% der Anteile an der Persogold GmbH, Hamburg, deren Gegenstand die Verwaltung von Vermögens- und Kapitalwerten, Beteiligungen an Unternehmen, operatives Management von Beteiligungen und alle damit in Zusammenhang stehende Tätigkeiten ist. Geschäftsführer der Persogold GmbH ist Remco Westermann. Die Persogold GmbH ist selbst nicht herrschendes Unternehmen der gamigo AG und konsolidiert daher nicht.

Mit Zustimmung der ordentlichen Hauptversammlung vom 29. September 2015 hat die Persogold GmbH 60.000 Aktien für EUR 1,00 an der gamigo AG erworben. Bei einem externen Aktienpreis von ca. EUR 15,00 handelt es sich somit um eine marktunübliche Transaktion.

Bezüglich der von nahestehenden Unternehmen erhaltenen Darlehen verweisen wir auf Anmerkung 5.23.

6.2. Konsolidierungskreis zum 31. Dezember 2017

Gesellschaft	Kapitalanteil %
gamigo AG, Hamburg, Deutschland	100%
gamigo Advertising GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA	100%
gamigo Publishing GmbH (vormals: GameSpree GmbH), Hamburg, Deutschland	100%
gamigo Portals GmbH (vormals: INTENIUM GmbH), Hamburg, Deutschland	100%
Mobile Business Engine GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
adspreedia GmbH, Berlin, Deutschland	100%
Aeria Games GmbH, Berlin, Deutschland	100%
ElbSpree media Holding GmbH, Hamburg, Deutschland	100%
Mediakraft GmbH, Köln, Deutschland	100%
Mediakraft Networks GmbH, Köln, Deutschland	100%
Mediakraft PL Sp.z.o.o., Warschau, Polen	95%
Mediakraft Turkey Yayin Hizmetleri A.S., Istanbul, Türkei	80%
MK Productions GmbH, Köln, Deutschland	100%
Produktkraft Vermarktung GmbH, Köln, Deutschland	100%

6.3. Abschlussprüferhonorar

Für die in den Geschäftsjahren 2017 und 2016 erbrachten Dienstleistungen des Abschlussprüfers sind die folgenden Honorare für die Prüfungen der jeweiligen Jahresabschlüsse als Aufwand erfasst worden:

in TEUR	2017	2016
Abschlussprüfungsleistungen	119,7	102,0
Sonstige Beratungsleistungen	0,0	16,8

6.4. Anzahl der Arbeitnehmer

Die durchschnittliche Anzahl der Arbeitnehmer betrug:

	2017	2016
Deutschland	329	215
Polen	14	0
Türkei	14	0
USA	3	3
Korea	1	1
Gesamt	361	219

6.5. Ereignisse nach dem Bilanzstichtag

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

Die gamigo AG hat am 1. März 2018 mit Wirkung zum 15. Januar 2018 sämtliche Anteile an der Mobile Business Engine GmbH, Hamburg veräußert, inklusive die von der Mobile Business Engine GmbH gehaltenen Anteile an der Trust Center Mobile Payment GmbH. Der Verlust aus der Entkonsolidierung belief sich auf TEUR 284.

Am 9. Mai 2018 hat die solidare real estate holding plc 100% der Anteile an der Samarion S.E., Düsseldorf, erworben, die wiederum 35,5% der Anteile und 53,1% der Stimmrechte der gamigo AG hält.

Des Weiteren ergaben sich keine Ereignisse oder Entwicklungen, die zu einer wesentlichen Änderung des Ausweises oder Wertansatzes der einzelnen Vermögenswerte und Schuldposten zum 31.12.2017 geführt hätten.

Hamburg, 24.08.2018



Remco Westermann
(Vorstand)

Bestätigungsvermerk

Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

An die gamigo AG, Hamburg:

Wir haben den von der gamigo AG, Hamburg, aufgestellten Konzernabschluss - bestehend aus Bilanz, Gesamtergebnisrechnung, Eigenkapitalveränderungsrechnung, Kapitalflussrechnung und Anhang - sowie den Konzernlagebericht für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2017 geprüft. Die Aufstellung von Konzernabschluss und Konzernlagebericht nach den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 i.V.m. § 315e Abs. 3 HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften liegt in der Verantwortung des gesetzlichen Vertreters der Gesellschaft. Unsere Aufgabe ist es, auf der Grundlage der von uns durchgeführten Prüfung eine Beurteilung über den Konzernabschluss und den Konzernlagebericht abzugeben.

Wir haben unsere Konzernabschlussprüfung nach § 317 HGB unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung vorgenommen. Danach ist die Prüfung so zu planen und durchzuführen, dass Unrichtigkeiten und Verstöße, die sich auf die Darstellung des Konzernabschluss unter Beachtung der IFRS vermittelten Bildes der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage wesentlich auswirken, mit hinreichender Sicherheit erkannt werden. Bei der Festlegung der Prüfungshandlungen werden die Kenntnisse über die Geschäftstätigkeit und über das wirtschaftliche und rechtliche Umfeld des Konzerns sowie die Erwartungen über mögliche Fehler berücksichtigt. Im Rahmen der Prüfung werden die Wirksamkeit des rechnungslegungsbezogenen internen Kontrollsystems sowie Nachweise für die Angaben im Konzernabschluss überwiegend auf der Basis von Stichproben beurteilt. Die Prüfung umfasst die Beurteilung der Jahresabschlüsse der in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen, der Abgrenzung des Konsolidierungskreises, der angewandten Bilanzierungs- und Konsolidierungsgrundsätze und der wesentlichen Einschätzungen des gesetzlichen Vertreters sowie die Würdigung der Gesamtdarstellung des Konzernabschlusses. Wir sind der Auffassung, dass unsere Prüfung eine hinreichend sichere Grundlage für unsere Beurteilung bildet.

Unsere Prüfung hat zu keinen Einwendungen geführt.

Nach unserer Beurteilung aufgrund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse entspricht der Konzernabschluss den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften und vermittelt unter Beachtung dieser Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns. Der Konzernlagebericht steht in Einklang mit dem Konzernabschluss, entspricht den gesetzlichen Vorschriften, vermittelt insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage des Konzerns und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

Ohne diesen Bestätigungsvermerk einzuschränken, weisen wir auf die Ausführungen im Lagebericht unter Abschnitt IV.D.6 hin. Dort wird aufgeführt, dass bei nicht genügend positiven Cashflows aus dem operativen Geschäft das Risiko von außerplanmäßigen Abschreibungen besteht, die das Eigenkapital aufzehren könnten. Im Fall von wesentlichen Planunterschreitungen und den damit verbundenen zu niedrigen Cashflows wäre der Bestand des gamigo Konzerns von der Zuführung von weiterem Kapital abhängig, um seinen finanziellen Verpflichtungen nachkommen zu können.

Köln, den 24 August 2018

Rödl & Partner GmbH
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Groll
Wirtschaftsprüfer

Stramitzer
Wirtschaftsprüfer