



Konzernabschluss

für das Geschäftsjahr vom
1. Januar bis zum 31. Dezember 2019

gamigo AG
Behringstraße 16b
22765 Hamburg/Deutschland

Inhaltsverzeichnis

Konzernabschluss für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019	Seite
Konzernlagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019	1-43
Konzernbilanz zum 31. Dezember 2019	44-45
Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstiges Ergebnis für das Geschäftsjahr vom 01. Januar bis 31. Dezember 2019	46
Konzern-Eigenkapitalveränderungsrechnung vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019	47
Konzern-Kapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019	48
Konzernanhang der gamigo AG für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019	49-112
Bestätigungsvermerk des unabhängigen Abschlussprüfers	

Konzernlagebericht der gamigo AG für das Geschäftsjahr 01. Januar 2019 bis 31. Dezember 2019

I. Grundlagen des gamigo-Konzerns	2
A. Geschäftstätigkeit und Konzernstruktur.....	2
B. Geschäftstätigkeit und -organisation	3
C. Ziele und Strategien	7
D. Steuerungssystem.....	7
E. Internes Kontrollsystem	9
F. Forschung und Entwicklung	9
II. Wirtschaftsbericht	10
A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen	10
B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen	11
C. Geschäftsverlauf	16
D. Vermögens-, Finanz- und Ertragslage.....	18
III. Prognose-, Chancen- und Risikobericht.....	22
A. Prognosebericht	22
B. Zugrunde liegende Annahmen	22
C. Chancenbericht	23
D. Risikobericht.....	24

I. Grundlagen des gamigo-Konzerns

A. Geschäftstätigkeit und Konzernstruktur

Der gamigo-Konzern ist eines der führenden Gaming-Unternehmen in Europa und Nordamerika. Gleichzeitig wirkt gamigo als Konsolidator im schnell wachsenden, aber kompetitiven Spielmarkt. Mit über 25 M&A-Transaktionen sowie konsequenter Integration und Fokus auf die Nutzung von Synergien ist die Gruppe in den letzten Jahren stark gewachsen, sowohl im Umsatz als auch beim Ertrag. Neben Wachstum durch M&A setzt gamigo auch auf organisches Wachstum mittels dem Launchen von Spielen und der Optimierung und Erweiterung der Spiele, die sich schon im Portfolio befinden. Die gamigo entwickelt aufgrund bestimmter Risikogesichtspunkte keine neuen Spiele, sondern konzentriert sich im Zuge von M&A-Transaktionen auf den Erwerb von Spielen, die bereits live sind bzw. lizenziert marktreife Spiele.

gamigo gehörte zu den ersten Unternehmen, die das boomende Marktsegment der Online Games für sich entdeckten und veröffentlichte bereits im Jahr 2001 das erste vollständig deutschsprachig lokalisierte Massively Multiplayer Online Game (MMOG). Am 31.12.2019 fokussierten sich rund 377 Mitarbeiter in Hamburg (HQ), Berlin, Köln, Münster, Darmstadt (Deutschland), Warschau (Polen), Istanbul (Türkei), Bellevue, Redwood City, Austin (USA) und Seoul (Südkorea) auf das B2C-Geschäftsfeld Game Publishing sowie auf das B2B-Geschäftsfeld Medien- und Plattform-Services.

Im Bereich Game Publishing wird ein breites Portfolio, insbesondere von Online- und Konsolenspielen sowie einigen Mobile-Spielen, betrieben, zumeist als Free-to-Play MMOG's. Die Spiele werden für bestimmte regionale Territorien (meist Europa und Nordamerika) exklusiv lizenziert. Darüber hinaus beschafft gamigo durch die Übernahme von Spielefirmen mit bereits im Markt etablierten Spielen neue Spielereizenzen und IPs und erwirbt für neue, marktreife Spiele weltweite Lizenzrechte. Ein Teil der umsatzstärkeren Spiele wird in Eigenregie weiterentwickelt. Durch diese Kombination hat die gamigo group ein breites Spieleportfolio aufgebaut, das konsequent erweitert wird und verfügt somit über eine langjährige, loyale Kundenbasis mit mehreren Millionen registrierten Nutzerkonten. Zum Kernportfolio des Unternehmens gehören erfolgreiche Spieletitel wie ArcheAge, Aura Kingdom, Defiance, Desert Operations, Fiesta Online, Grand Fantasia, Last Chaos, RIFT und Trove. Das gesamte gamigo-Portfolio umfasst mehr als 30 Multiplayer Games und über 5000 Casual Games.

Im Bereich B2B-Services stehen Medienservices, insbesondere Online Advertising und Marketing mit starkem Fokus auf Influencer-, Social- und Produktmarketing im Mittelpunkt. Die wichtigsten Aktivitäten in diesem Bereich sind bei der adspree media GmbH und der Mediakraft-Gruppe angesiedelt. Während die adspree media GmbH sich auf Leadgenerierung und Advertising für Spieleanbieter konzentriert, aber auch Portale wie z. B. MMORPG.de, MMOGames.com oder Browsergames.de betreibt, ist die Mediakraft-Gruppe eine Spezialagentur für Video- und Influencermarketing und bietet mit Beratung, Konzeption, Produktion, Medieneinkauf und Erfolgsmessung eine vollständige Produktpalette in diesem Bereich an.

Die gamigo AG (kurz „gamigo“) ist mit Hauptsitz in Hamburg (Deutschland) 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. Geschäftstätigkeit und -organisation

Das in die Geschäftsbereiche B2C/Game Publishing und B2B/Medien- und Plattform-Services eingeteilte Leistungsspektrum des gamigo-Konzerns umfasst im B2C-Bereich den Betrieb und die Weiterentwicklung von Online- und Mobile-Spielen (Publishing) sowie im B2B-Bereich alle B2B-Medienleistungen für die Vermarktung von Spielen und anderen Produkten und Services sowie übrige B2B-Plattform-Services und Dienstleistungen. Es wird angestrebt, die B2C- und die B2B-Aktivitäten möglichst über eine Plattform abzubilden, um damit eine starke Fokussierung und maximale Skalen- und Effizienzeffekte zu erreichen. Geschäftsbereichübergreifend wird neben einer operativen und organischen Entwicklung der einzelnen Geschäftsbereiche auch eine konsequente Erwerbsstrategie durch Zukäufe von günstigen Unternehmen und einzelnen Vermögenswerten verfolgt.

Geschäftsbereich B2C/Game Publishing

Im Geschäftsbereich Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut, betrieben und teilweise auch firmenintern weiterentwickelt. Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Jahr 2019 73,2% seines Umsatzes in diesem Geschäftsfeld. Er verfügt über ein breites Portfolio an Online- und Konsolen-Spielen, inklusive u. a. Casual Games, Rollenspiele und Strategiespiele. Er vermarktet seine Produkte und Dienstleistungen an Gamer in Europa, Nord- und Südamerika sowie Australien, wobei der Schwerpunkt in Europa und Nordamerika liegt. Die Spiele werden weltweit oder für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizenziert. In Asien vermarktet gamigo nicht selbst, sondern arbeitet mit Lizenzpartnern zusammen.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die sogenannten Free-to-Play Massively Multiplayer Online Games (MMOG's) im Portfolio des gamigo-Konzerns. Free-to-Play bedeutet, dass die Konsumenten grundsätzlich kostenlos spielen, jedoch kostenpflichtige Güter (sogenannte „Items“) erwerben können. Dieses Geschäftsmodell erfordert von gamigo eine fortlaufende Betreuung der Spiele in enger Abstimmung mit den Wünschen der Nutzer. Neben regelmäßigen Events und Wettkämpfen werden von gamigo auch fortlaufend neue Items (neue Kostüme und Gegenstände) sowie auch Erweiterungen (neue Funktionen, Levels und Gegner) bereitgestellt, die den Spielspaß erhöhen und/oder schnellere Erfolge ermöglichen. Durch eine gute Betreuung der Spiele bleiben die Nutzer dem Spiel oft über viele Jahre treu und investieren über den gesamten Zeitraum nach eigenem Bedarf Geld in das Spiel bzw. ihren Charakter. So werden bei vielen MMOG-Spielen im gamigo Portfolio mehr als 50% der Umsätze von Nutzern generiert die schon länger als fünf Jahre im Spiel aktiv sind. MMOG bedeutet, dass sich auf einem Spielfeld bzw. einer Serverumgebung oft mehrere tausend Spieler treffen, miteinander in Interaktion treten und häufig durch feste Spielergemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) miteinander verbunden sind, wodurch eine große Verbundenheit der Nutzer gegenüber dem Spiel entsteht. Bei den MMOG's gibt es einen technischen Unterschied zwischen Browsergames (Spiele werden im Browser online gespielt), 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) und Konsolenspiele (Spiele werden online auf Konsolen wie Xbox und Playstation gespielt). Außerdem werden auf den Plattformen von deutschland-spielt.de und WildTangent Inc. mittlerweile über 5.000 Casual -meist Single Player- Spiele angeboten, oft im Subskriptionsmodell, bei dem die Nutzer sich ein monatliches Abo kaufen und dann Zugriff auf die gesamten Spiele des Portals haben. Zusätzlich umfasst das Portfolio Spiele, die auf Facebook und/oder auf mobilen Endgeräten (iOS und Android) gespielt werden können. Bei den Spielen werden neben den kostenpflichtigen Gütern auch Werbeeinblendungen und Werbevideos platziert.

Der gamigo-Konzern hat diverse MMOG's, 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 5000 Casual Games an. Hierzu gehören auch diverse MMOG's wie z. B. Fiesta Online und Desert Operations, die bereits seit mehr als 10 Jahren am Markt angeboten werden und deren Umsätze, wenn die Spiele gut betreut und vermarktet werden, in der Regel nur einen leichten Churn aufweisen und mit optimierter Vermarktung sowie Verbesserung der Spielinhalte stabilisiert bzw. wieder auf Wachstum gebracht werden können.

Das Launchen von neuen Spielen am Markt stellt grundsätzlich ein großes Risiko dar, da es einerseits bereits viele Spiele mit langfristig treuen Spielern gibt und andererseits nach wie vor auch monatlich sehr viele neue Spiele gelauncht werden. Um das Risiko einer fehlenden Akzeptanz der angebotenen Spiele am Markt zu reduzieren, erwirbt 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, wobei versucht wird, die Risiken gering zu halten. Dafür sollen ein strenger Selektionsprozess, möglichst geringe Vorabinvestitionen in Lizenzen und die Erhöhung der Vermarktungsbudgets erst nach Erfüllen gewisser Mindestkriterien, wie z. B. Nutzerzahlen und Umsätze, sorgen. Da gamigo in den letzten Jahren stark gewachsen ist und über einen großen registrierten Kundenbestand sowie eine gute Reputation verfügt, werden dem Konzern 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 gezielt in Intellectual Property (IP's) und Entwicklungsrechte investiert und hierdurch für sieben ihrer zehn umsatzstärksten Spiele auch die Inhaberschaft an den weltweiten IP's und Entwicklungsrechten erwerben können. Die Entwicklung dieser Spiele wird nun firmenintern vorangetrieben. 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 betreiben die Konzerntöchter gamigo Inc. und gamigo Portals GmbH auch abobasierte Portale mit eigenen Spieleportfolien (z. B. wildtangent.de und deutschland-spielt.de).

Der gamigo-Konzern hat sein Wachstum im Geschäftsbereich Game Publishing mittels Marktkonsolidierung stark vorangetrieben. Seit 2014 hat gamigo insgesamt über 25 Assets und Unternehmen übernommen, wovon der Großteil im Publishing-Bereich liegt. In diesem Bereich wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft, heute gamigo

Portals GmbH), die GameSpree GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Publishing GmbH), die Piraya Mobile GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Portals GmbH), die Fiesta Online Spiel Lizenz (zuerst USA, später auch die weltweiten exklusiven IP's jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Last Chaos Spiel 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, die Spiel Lizenz von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal) die Trion Worlds Inc. (Asset Deal) und zuletzt die WildTangent Inc. (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 (z. B. gamigo.com, aeriagames.com, wildtangent.com und trionworlds.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 (z. B. mmogames.com, browsergames.de) oder durch sonstige Werbemaßnahmen beworben. Zusätzlich arbeitet der gamigo-Konzern beim Vertrieb seiner Spiele mit den mobile advertising Unternehmen der Muttergesellschaft Media and Games Invest und einer Vielzahl von Kundengewinnungs- und Vertriebskanälen Dritter zusammen (u. a. Partner-Webseiten, Fernsehanstalten, Printmedien, Telekommunikationsanbieter und Marketing-Partner).

Geschäftsfeld B2B/Medien und Plattform-Services

Neben dem Bereich B2C/Game Publishing baut der gamigo-Konzern seit 2014 das Geschäftsfeld B2B/Medien- und Plattform-Services auf, das sich an Geschäftskunden richtet. Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Jahr 2019 26,8 % 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. Im abgelaufenen Geschäftsjahr 2019 lag der Fokus darauf die Plattformmodule auf Grundlage der durch die Trion Akquise erworbenen GLYPH Plattform weiterzuentwickeln und zu vereinheitlichen und diese für eigene gamigo-Aktivitäten zu nutzen. Zukünftig ist geplant, die Services auch als „Software as a Service“-Lösungen für andere Spielepublisher und -entwickler zur Verfügung zu stellen.

Innerhalb des Bereiches Medien- und Plattform-Services bietet der gamigo-Konzern insbesondere Vermarktungs- und Vertriebsdienste an. Auch werden nach wie vor „Platform as a Service“-Dienstleistung in geringerem Maße angeboten.

Im Bereich Medien-Vermarktung und -Vertrieb werden die Dienstleistungen bei der adspreedia GmbH sowie bei der Mediakraft Networks GmbH konzentriert. Die adspreedia GmbH, die früher unter SevenGames Network GmbH firmierte, ist eine internationale 360-Grad-Vermarktungsagentur für Spieleunternehmen. adspreedia GmbH steuert die Akquisition neuer Nutzer bzw. Spieler performanceorientiert und effizient über die wichtigsten Kanäle: u. a. Suchmaschinenoptimierung (SEO), Suchmaschinenwerbung (SEA, z. B. Google, Bing), Facebook-Marketing, Programmatic/Real-Time Media Buying, Influencer Marketing, Affiliate Marketing und TV-Werbung. Zusätzlich verfügt adspreedia GmbH über eine große Anzahl eigener Spieleportale, 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 diesen Ländern eine starke Marktposition hat. Die Mediakraft-Gruppe betreibt komplette 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 auch über Inhalte in anderen Bereichen.

Synergien werden hier einerseits auf der Vertriebsseite gehoben, wie z. B. die Bedienung von adspree Gaming-Kunden durch Mediakraft-Kampagnen oder die Ansprache von Gaming-Zielgruppen durch die adspree media GmbH für (Teilweise auch non-gaming) Mediakraft-Kunden. Andererseits werden die Online-Video-Produktionskompetenzen von der Mediakraft-Gruppe auch für adspree-Kampagnen und die Generierung von Bewegtbildinhalten für die Spieleportale genutzt.

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 Spiele und auf Werbeschaltflächen auswerten und somit eine Verbesserung der Kundenansprache und Reduzierung der Kundenakquisitionskosten ermöglichen.

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

Organisation des Konzerns

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 die gamigo AG europäische Aktivitäten von MMOG's im Bereich Game Publishing. Die Tochtergesellschaft gamigo Inc. mit Sitz in Wilmington/Delaware und einem Büro in Bellevue verantwortet die Vermarktung der Online- und Mobile-Spiele in Nordamerika und betreibt seit Übernahme der Assets im April 2019 die WildTangent Plattform. Die gamigo US Inc. mit Sitz in Dover/Delaware und Büros in Redwood City und Austin, veröffentlicht, betreibt und betreut u.a. die mittels Asset Deal von Trion Worlds erworbenen Spiele der Gruppe. Die gamigo Publishing GmbH bündelt einen Großteil der eigenen Spiele sowie der lizenzierten Spiele im Geschäftsbereich Game Publishing und betreibt die Weiterentwicklung einiger der 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 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 (100 % Tochter der Aeria Games GmbH) vermarktet Spiele für Dritte und stärkt

gleichzeitig den Bereich Portale mit eigenen Spieleportalen (u. a. paged.com) und Technologien zur Auswertung von Nutzeraktivitäten. Die Mediakraft-Gruppe arbeitet eng mit adspree zusammen und konzentriert sich auf die Vermarktung von Online Videos, Influencer-Kampagnen und YouTube-Channels sowie das Entwickeln von Influencer- und Online-Medienkampagnen für Markenunternehmen.

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 Launches lizenzierter Spiele.

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. Aufgrund dieser Analysen verfügt der gamigo-Konzern über viel Erfahrung und fundiertes Wissen hinsichtlich des lokalen und regulatorischen Umfeldes zahlreicher internationaler Märkte in den Bereichen Game Publishing und Online-Marketing sowie Mobile- und Online-Payment.

Um das Risiko eines Misserfolges zu reduzieren, erwirbt der gamigo-Konzern bevorzugt Spiellizenzen durch die Übernahme von Gesellschaften bzw. wesentliche Assets von Drittgesellschaften, die bereits auf dem Markt etabliert sind und so bereits über eine Kunden- und Umsatzbasis verfügen. Daneben launcht gamigo neue Spiele, die meist für Europa und/oder USA exklusiv lizenziert sind. Hierbei wird das finanzielle Risiko minimiert, indem in der Regel nur geringe Vorabinvestitionen in Lizenzen getätigt werden und die Vermarktungsbudgets erst erhöht werden, nachdem die neuen Spiele gewisse Mindestkriterien erfüllt haben. In Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, wird nicht weiter investiert.

D. Steuerungssystem

Die Geschäftsführung steuert den gamigo-Konzern anhand einer Reihe von Kenngrößen. Das Steuerungssystem umfasst sowohl finanzielle Kennzahlen als auch nichtfinanzielle Leistungsindikatoren, die die Performance des Unternehmens und die Geschäftstätigkeit widerspiegeln. Neben unternehmensinternen Kennzahlen werden regelmäßig externe Indikatoren, wie z. B. die Entwicklung erfolgreicher Spiele von Wettbewerbern sowie Marktdaten zum Konsumverhalten und der wirtschaftlichen Entwicklung wie zum Beispiel die Inflationserwartung der Zielregionen zur Steuerung und Planung, herangezogen.

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

Etablierte Monatsberichte enthalten alle relevanten Kennzahlen und Soll-Ist-Vergleiche sowie Vergleiche mit vorangegangenen Perioden. Sie stellen eine wichtige Diskussionsgrundlage für Vorstands- und Managemententscheidungen dar. Darüber hinaus erfolgt auf der Basis aktueller Soll-Ist-Vergleiche eine regelmäßige Aktualisierung der rollierenden Planung für sämtliche Unternehmensbereiche. Diese dient als Frühwarnsystem für eventuelle Abweichungen und ermöglicht eine frühzeitige Korrektur. Zur weiteren Verbesserung des Controllings- und Reportings wurde 2018 im Bereich Finance mit dem Softwaretool Lucanet eine Software für Konsolidierung, Planung, Reporting und Analyse integriert und in 2019 konsequent ausgebaut. Darüber hinaus werden Backend und BI Systeme weltweit vereinheitlicht, um in allen Tochtergesellschaften die gleichen KPI's auswertbar zu machen.

Neben rein finanziellen Steuerungsgrößen hat gamigo auch eine Reihe von Performance-Kennzahlen definiert, die nicht unmittelbar finanziell messbar sind. Bei gamigo sind insbesondere die Anzahl der neu registrierten Spieler (Registered New Users), die aktiven Spieler (Daily Active Users) und der durchschnittliche Umsatz pro Spieler (Average Revenue Per User) wichtige Steuerungsgrößen. Im Plattform-Bereich werden für jedes Unternehmen auf ihr Kerngeschäft zugeschnittene Kennzahlen genutzt, wie z. B. Kosten pro Lead, Effizienzkennzahlen, Anzahl der Transaktionen, Leads, Ertrag pro Lead, ECPM (adspre media GmbH), Abonnenten und Video Views (Mediakraft-Gruppe). Weitere nicht finanzielle Leistungsindikatoren betreffen die Beziehungen des Unternehmens zu Kunden und Mitarbeitern. Ein wichtiges Ziel ist es, die Kundenzufriedenheit u. a. durch die Betreuung und Optimierung der Spiele sowie durch die Erweiterung des Ingame-Angebots zu steigern und dadurch ein nachhaltiges und langlebige Produktportfolio zur Verfügung zu stellen. Dabei nimmt die persönliche Betreuung der Spieler und Gilden durch Community Manager eine wichtige Rolle ein. So werden beispielsweise die Weiterentwicklung der eigenen Spiele, die Spielerfahrungen und das Feedback der Nutzer mit einbezogen. Der Erfolg zeigt sich darin, dass innerhalb der gamigo-Spiele viele langjährige Kunden existieren.

Der Erfolg des Unternehmens ist damit verknüpft, kompetente und engagierte Mitarbeiter dauerhaft an das Unternehmen zu binden. Daher ist die gamigo unter anderem ein Ausbildungsbetrieb. Des Weiteren fördert die gamigo die Fort- und Weiterbildung der Arbeitnehmer und bietet Benefits wie regelmäßige Teamevents, gesunde Verpflegung am Arbeitsplatz sowie Zulagen zur Altersvorsorge und zum öffentlichen Nahverkehr an. Außerdem finanziert sie in- und ausländischen Mitarbeitern erweiterten Sprachunterricht, um die interne Kommunikation und die Zufriedenheit der Mitarbeiter zu steigern. Diese Aspekte sind nach Überzeugung der gamigo- Gruppe wesentliche Bausteine einer zukunftsweisenden Positionierung gegenüber dem Wettbewerb.

Auch im Jahr 2019 wurden aufgrund der Erweiterung der Konzerngesellschaften die Steuerungssysteme entsprechend angepasst und erweitert. Im Publishing-Bereich wurden die neu gelaunchten und lizenzierten Spiele integriert bzw. in separaten Berichten abgebildet.

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. Internes Kontrollsystem

Neben den Steuerungssystemen finden interne Kontrollsysteme im gamigo-Konzern ihre Anwendung. Hierdurch wird sichergestellt, dass die Grundsätze zur ordnungsmäßigen Buchführung (GoB), Zugriffsregelungen für EDV-Systeme, sowie die Organisation und Kontrolle der Buchhaltung eingehalten wird.

Im Rahmen des allgemeinen Geschäftsbetriebs inklusive der Jahresabschlusserstellung wird die Buchhaltung in verschiedene Organisationseinheiten unterteilt, wie Kreditoren- und Debitorenbuchhaltung, Treasury und Controlling mit mehrstufigen Kontrollen, zum Beispiel Vier-Augen-Prinzip oder elektronische Änderungsprotokollen in den EDV-Anwendungen. Interne Revisionen innerhalb der Buchhaltung finden durch die Teamleiter statt, deren Arbeitsergebnisse wiederum durch den kaufmännischen Leiter darüber hinaus geprüft werden.

Die Buchhaltung verfügt zusätzlich über Arbeitsanweisungen und Dokumentationen zu Kontierungen, Buchungen, Monats- und Jahresabschlussbuchungen. Diese werden im Rahmen von Prozessverbesserungen stets dokumentiert und nachverfolgt.

Transaktionen können nur durch eine Zwei-Personen-Autorisierung freigegeben werden. Diese Freigabe erfolgt durch eine sogenannte B-Unterschrift in Kombination mit der A-Unterschrift des Teamleiters. Dies indiziert eine mindestens vier-Augen-Prüfung der Transaktion. Ferner werden alle Rechnungen zusätzlich von der Geschäftsführung als dritte Instanz vor dem Zahllauf freigegeben.

F. Forschung und Entwicklung

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

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

Der gamigo-Konzern geht davon aus, dass neue Technologien in Zukunft weiterhin eine wichtige Rolle im Gaming- und Advertising-Bereich spielen werden. Um zu gegebener Zeit hier den Anschluss zu halten bzw. eine führende Rolle einzunehmen, investiert der Konzern schon jetzt in diese Bereiche.

II. Wirtschaftsbericht

A. Gesamtwirtschaftliche Rahmenbedingungen

Weltwirtschaft

Das Update des World Economic Outlook des IWFs aus Januar 2020 berücksichtigt noch nicht das volle Ausmaß der COVID-19 Krise. Die geschäftsführende Direktorin des Internationalen Währungsfonds Kristalina Georgieva hat in einem Statement vom 23. März 2020 jedoch bekannt gegeben, dass sie für das Jahr 2020 eine Rezession erwartet, die mindestens so schlimm ist wie während der globalen Finanzkrise oder sogar schlimmer.¹

Die zunehmende Verbreitung des Coronavirus hat viele Regierungen dazu veranlasst, beispiellose Maßnahmen zur Eindämmung der Epidemie zu ergreifen. Laut der OECD ist es in einem sich rasch verändernden Umfeld äußerst schwierig, das genaue Ausmaß der Auswirkungen dieser Maßnahmen auf das BIP-Wachstum zu quantifizieren, aber es ist klar, dass sie zu einem starken Rückgang der Produktion, der privaten Haushaltsausgaben, der Unternehmensinvestitionen und des internationalen Handels führen. Dies legt nahe, dass die anfänglichen direkten Auswirkungen der Betriebsstilllegungen in vielen Volkswirtschaften zu einem Rückgang des Produktionsniveaus um ein Fünftel bis ein Viertel führen könnten, wobei die Ausgaben der Verbraucher möglicherweise um etwa ein Drittel zurückgehen. Veränderungen dieser Größenordnung würden alles, was während der globalen Finanzkrise 2008-09 erlebt wurde, bei weitem überwiegen. Diese grobe Schätzung deckt laut OECD jedoch nur die anfänglichen direkten Auswirkungen in den betroffenen Sektoren ab und berücksichtigt keine zusätzlichen indirekten Auswirkungen, die entstehen könnten.²

Weiterhin setzt die europäische Zentralbank auf eine expansive Geldpolitik, die auch zukünftig viel günstiges Geld in die Märkte spülen wird. So hat der EZB-Rat am 13. März 2020 beschlossen die Leitzinsen der EZB unverändert zu belassen.³ Der EZB-Rat geht davon aus, dass die EZB-Leitzinsen so lange auf ihrem aktuellen oder einem niedrigeren Niveau bleiben werden, bis er feststellt, dass sich die Inflationsaussichten in seinem Projektionszeitraum deutlich einem Niveau annähern, das hinreichend nahe, aber unter 2 % liegt.⁴

Deutschland

Die Deutsche Bundesbank geht in ihrem Monatsbericht März 2020 davon aus, dass ein Abgleiten in eine ausgeprägte Rezession nicht mehr zu verhindern ist und das eine wirtschaftliche Erholung erst nach wirksamer Eindämmung der Pandemie möglich ist. Entsprechend ist laut der Bundesbank die konjunkturelle Entwicklung von einer beispiellosen Unsicherheit gekennzeichnet.

¹ IWF; PRESS RELEASE NO. 20/98 URL: <https://www.imf.org/en/News/Articles/2020/03/23/pr2098-imf-managing-director-statement-following-a-g20-ministerial-call-on-the-coronavirus-emergency>

² OECD; Tackling Coronavirus URL: https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126_126496-evgsi2gmqj&title=Evaluating_the_initial_impact_of_COVID-19_containment_measures_on_economic_activity

³ ECB: <https://www.ecb.europa.eu/press/pr/date/2020/html/ecb.mp200312~8d3aec3ff2.de.html>

⁴ Europäische Zentralbank, URL: <https://www.ecb.europa.eu/press/pr/date/2020/html/ecb.mp200312~8d3aec3ff2.de.html>

In den Arbeitsmarktzahlen konnte sich die aktuelle Verschärfung der Corona-Krise noch nicht widerspiegeln, weil die Angaben bis zum 12. März reichen und damit die jüngste Entwicklung nicht umfassen. Im Februar 2020 lag die Zahl der Erwerbstätigen bei 45,10 Millionen. Gegenüber dem Vorjahr ist sie um 218.000 oder 0,5 Prozent gestiegen, nach +241.000 oder ebenfalls +0,5 Prozent im Januar. Laut der Agentur für Arbeit ist zu erwarten, dass der Arbeitsmarkt aufgrund der Corona-Pandemie in den kommenden Monaten stark unter Spannungen geraten wird.^{5 6}

B. Branchenbezogene Rahmenbedingungen

I. Markt

Die relevantesten Märkte von gamigo sind die Märkte für PC-Client-Games, Konsolen-, Browser- und Handyspiele, wobei MMOGs den wichtigsten Teilmarkt für gamigo darstellen. gamigo verfügt über ein breites Portfolio an Online-Games, insbesondere Rollen-, Shooter- und Strategie-Spiele. Darüber hinaus zeichnet sich die Gesellschaft durch ihr Portfolio an Casual Games aus, das weltweit vermarktet wird, mit Schwerpunkt in Europa und Nordamerika. Im Videospiegelmarkt konzentriert sich gamigo vor allem auf Free-to-Play-Titel, bei denen die Spieler kostenlos spielen können, aber Geld ausgeben, um schneller voranzukommen oder exklusive oder spezielle virtuelle Gegenstände zu erwerben. Der Videospiegelmarkt zeichnet sich durch eine große Produktvielfalt aus. Zu den gängigsten Genres gehören Actionspiele, Simulationen und Arcade-Spiele, gefolgt von Puzzles, Adventures, Casual Games und Strategiespielen. Aufgrund der starken Wettbewerbslandschaft ist der Videospiegelmarkt hit-orientiert. Viele Spiele auf dem Markt werden nach kurzer Zeit eingestellt und nur wenige haben eine lange Lebensdauer und erzielen Gewinne. Nach der Erfahrung von gamigo können Spiele mit einer nachweislich guten Bekanntheit zehn Jahre oder länger im Markt relevant bleiben. Dies zeigen nicht nur die Titel von gamigo, wie Fiesta Online (2006) oder Grand Fantasia (2009), sondern auch Konkurrenzprodukte wie Eve Online (2003) oder World of Warcraft (2004). Weltweit generieren Videospiegelunternehmen Umsätze und Gewinne über verschiedene Geschäftsmodelle, darunter den Verkauf von Spielen oder Game Apps, den Verkauf von In-Game-Gegenständen, den Verkauf von Spielabonnements und die Platzierung von Werbung in den Spielen. Der Großteil der Umsätze im Videospiegelmarkt wird durch den Verkauf von In-Game-Items und Premium-Versionen von Spielen erzielt. Das Spieleportfolio von gamigo besteht hauptsächlich aus Spielen, die auf diesem Geschäftsmodell, auch Free-to-Play-Modell genannt, basieren.

Der weltweite Videospiegelmarkt

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

⁵ Deutsche Bundesbank; Monatsbericht März 2020; URL: <https://www.bundesbank.de/resource/blob/828870/bd1a1b89c4b631f008061c6fd82d1a92/mL/2020-03-monatsbericht-data.pdf>

⁶ Agentur für Arbeit; Monatsbericht zum Arbeitsmarkt- und Ausbildungsmarkt März 2020 URL: <https://statistik.arbeitsagentur.de/Statistikdaten/Detail/202003/arbeitsmarktberichte/monatsbericht-monatsbericht/monatsbericht-d-0-202003-pdf.pdf>

⁷ Newzoo: Global games market report, 2019

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

Die globale Gaming-Aktivität wird und war historisch gesehen von Einzelpersonen in der Altersgruppe zwischen 6-24 Jahren dominiert. In den letzten Jahren hat die Altersgruppe zwischen 25-34 Jahren deutlich zugenommen und stellt mit einem Wachstum von 8% im Jahr 2018 die am stärksten wachsende Altersgruppe dar, welche sie zur am stärksten wachsenden Spielerkohorte macht. Insgesamt ist der Anteil der Spieler zwischen den Geschlechtern und der Altersgruppe gut diversifiziert, so sind 49% aller Spieler in Deutschland weiblich und das Durchschnittsalter beträgt 36,4 Jahre.^{8 9}

Märkte nach Regionen

Die Hälfte der weltweiten Spieleumsätze werden mit 49% in EMEA (23%) und Nordamerika (26%) generiert, die gleichzeitig die größten Absatzmärkte für gamigo sind.¹⁰

EMEA

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

Nordamerika

Der nordamerikanische Videospiegelmarkt ist relativ gut entwickelt und wird voraussichtlich bis 2023 in Bezug auf Nutzer und durchschnittliche Nutzerausgaben moderat wachsen. Die direkt aus dem Verkauf von Spielen generierten Einnahmen werden für 2019 auf USD 19,9 Milliarden geschätzt und bis 2023 auf 21,5 Milliarden anwachsen, welches einem CAGR von 2 % entspricht. Obwohl das Wachstum der direkten Ausgaben moderat ist, wird erwartet, dass die Umsätze aus Wettbewerben, Events, Streaming und anderen nicht-direkten Spieleverkäufen weiterhin aggressiv wachsen werden.

Es wird erwartet, dass die USA im Jahr 2019, mit geschätzten Einnahmen von 36,9 Mrd. USD. China als weltweit größten Gesamtmarkt für Videospiele pro Land, mit Einnahmen von 35,5 Mrd. USD, überholen wird. Zusammen werden die beiden Volkswirtschaften bis zu 48% des gesamten Videospiegelmarktes ausmachen.¹²

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

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

¹⁰ Newzoo: Global games market report, 2019

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

¹² Statista

Deutscher Gaming Markt

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

Trends im globalen Gaming Markt

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

II. Wettbewerb

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

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

Auf dem europäischen und amerikanischen Markt gibt es nur wenige Milliardenunternehmen, die als Publisher von Online-Spielen tätig sind. Dazu gehören unter anderem Electronic Arts, Ubisoft, Activision Blizzard, Nexon, NetEase, Nintendo, Netmarble, BANDAI NAMCO, Mail.Ru Games und Tencent. Diese Unternehmen veröffentlichen hauptsächlich AAA-Spiele mit sehr hohen Entwicklungsbudgets von teilweise weit über 50 Mio. EUR. Auch, wenn gamigo unter Budgetgesichtspunkten nicht direkt mit diesen Unternehmen konkurriert, so konkurrieren einige gamigo-Spieltitel mit einigen dieser AAA-Spiele um die Spielzeit und das Budget der Nutzer.

Zu den direkten Konkurrenten von gamigo im Bereich des Online-Spiele-Publishings gehören Unternehmen, die etwas kleiner sind als die größten AAA-Spieleentwickler und -Publisher, aber wie gamigo über einen signifikanten Marktanteil verfügen. In diesem Umfeld zählen Unternehmen wie Bigpoint,

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

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

Gameforge, Travian, Stillfront, Embracer, Wooga, Daybreak Game Studios, Innogames, IDC Games und Wargaming zu den umsatzstärksten Unternehmen.

Wettbewerb auf dem Markt für PC- und Konsolenspiele

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

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

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

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

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

Wettbewerb im Browsergames-Markt

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

Wettbewerb auf dem Markt für Handyspiele

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

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

Wettbewerb auf dem digitalen Werbemarkt

Nach den Erfahrungen der gamigo Gruppe ist auch auf dem Werbemarkt ein zunehmender Wettbewerb um gute Werbemöglichkeiten erkennbar. Spieleunternehmen und Unternehmen aus anderen Branchen buchen zunehmend Online- und Mobile-Werbung. Auch auf einer immer vielfältigeren und wachsenden Anzahl von Plattformen und sozialen Netzwerken (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, etc.) sind Spieler zu finden. Zu den wichtigsten Wettbewerbern in der Spielewerbung in Deutschland zählen ad2games, ad4games und welovex. Daneben spielen auch große, klassische Mediaagenturen und Spin-offs, die sich auf einzelne neue Kanäle konzentrieren (z.B. Divimove oder Nevaly im Influencer-Marketing), eine Rolle. Bei den Marketing- und Vertriebsleistungen unterscheidet sich die gamigo-Tochter adspree media nach eigener Einschätzung vor allem durch (1) eigene Game Assets (wie z.B. www.browsergames.de), (2) eine 100%ige Fokussierung auf den Spielmarkt und die performanceorientierte Vermarktung, (3) eine Marketingkooperation mit ProSiebenSat.1 für TV-Kampagnen und (4) die Möglichkeit, einen kompletten Channel-Mix für Kundengewinnungskampagnen anzubieten. Die im Jahr 2017 erworbene Mediakraft-Gruppe ist auf den wachsenden Bereich Influencer-Marketing und Online-Videos spezialisiert und verfügt durch Eigenproduktion und langjährige Erfah-

rung in der Konzeption und Einführung von Kampagnen und YouTube-Kanälen über klare Wettbewerbsvorteile. Die Hauptkonkurrenten von Mediakraft sind. Divimove, Tube1, Studio71, verschiedene spezialisierte Agenturen und die großen Mediaagenturen.

Wettbewerb im M&A-Bereich

Der Gaming-Markt ist auf der Nachfrageseite ebenso vielfältig und fragmentiert wie auf der Angebotsseite. Es gibt viele kleine und wenige große Unternehmen auf dem Gaming-Markt. Jeden Monat werden über 3.000 neue Spiele auf den Markt gebracht, während es nur eine begrenzte Anzahl von Plattformen gibt, über die die Spiele vertrieben werden. Es gibt viele Unternehmen, die ein oder mehrere erfolgreiche Spiele betreiben, aber bei der Entwicklung oder Veröffentlichung anderer Spiele an der hohen Konkurrenz scheitern. Daher bietet der Spielmarkt noch immer ein hohes Wachstumspotential durch M&A-Konsolidierung. Viele Unternehmen haben Spieltitel in ihrem Portfolio, die weiterhin stabile und substanzielle Umsätze generieren, aber aufgrund der oben genannten Umstände in finanzieller Notlage sind. Der Erwerb solcher Unternehmen oder deren Vermögenswerte sowie deren Restrukturierung und Integration bieten ein hohes Wachstumspotenzial bei kalkulierbarem Risiko.

Es gibt nur wenige Unternehmen in der Gamingbranche, die eine M&A-Strategie verfolgen. Dazu gehören unter anderem Embracer und Stillfront. Ihre Strategien in diesem Bereich unterscheiden sich jedoch von der gamigo-Strategie. Während gamigo meist Unternehmen oder Assets mit finanziellen Schwierigkeiten kauft und die technische Infrastruktur, interne Prozesse und Teamstruktur integriert, kaufen Embracer und Stillfront EBITDA-positive Unternehmen und halten sie überwiegend auf Stand-alone-Basis.

C. Geschäftsverlauf

Der Konzernumsatz erhöhte sich um 30 % von 45.289 TEUR im Geschäftsjahr 2018 auf 58.916 TEUR in 2019. Im April 2019 wurden die wesentlichen Assets der WildTangent Inc. in den USA übernommen. Das Konzern-EBITDA wuchs im Vergleich zum Vorjahr, von 11.051 TEUR (2018) auf 16.330 TEUR (2019), was einem Zuwachs von 5.279 TEUR bzw. 48 % entspricht. Wie im Vorjahr enthält das EBITDA einen Bargain Purchase (lucky buy).

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. Spiele-Assets stellt sich als erfolgreich heraus. Mittels Kauf, Sanierung und Konsolidierung von Spielefirmen bzw. Spiele Assets mit wesentlichen Umsätzen wurde der Rohertrag innerhalb der gamigo Gruppe signifikant gesteigert. Obwohl die Spiele einem natürlichen Churn unterliegen, gelingt es der gamigo Gruppe durch aktives Spielemanagement, regelmäßige Updates und das Launchen von Sequels und neuen Spielen nicht nur akquisegetriebenes Wachstum zu zeigen, sondern auch organisches.

Am 03 April 2019 wurden die wesentlichen Vermögenswerte von WildTangent (Bellevue, USA) erworben. WildTangent betreibt eine Plattform, die hauptsächlich Casual Games von externen Entwicklern anbietet, während die Umsätze hauptsächlich aus einem Abo-Modell mit langer Lebensdauer und aus In-Game-Werbung generiert werden. Nach der erfolgreichen Akquisition und schnellen Integration von WildTangent wurden einige Updates der Casual Games Plattform durchgeführt und erste Synergien mit dem bestehenden Portfolio, insbesondere mit dem Casual Games Portal Deutschland Spielt, realisiert. Mit der Übernahme der WildTangent Assets hat sich die Anzahl der Casual Games von gamigo im zweiten Quartal auf deutlich über 5.000 erhöht. Das erworbene Geschäft von WildTangent trug im Geschäftsjahr positiv zum EBITDA der gamigo Gruppe bei.

Im Finanzierungsbereich wurde im ersten Halbjahr 2019 die gamigo Unternehmensanleihe in zwei Emissionen voll ausplatziert. Im April wurden EUR 10 Mio. zu einem Preis von 100,5% platziert. Im Juni wurden weitere EUR 8 Mio. ebenfalls über par zu einem Preis von 101,00% platziert. Die Anleihe hat damit ein Volumen in Höhe von EUR 50 Mio. Die Anleihe besitzt einen Coupon in Höhe von 7,75 % und hat eine Laufzeit von vier Jahren. Die Notierung in Deutschland im Open Market (Quotation Board) erfolgte am 9. Oktober 2018, die Notierung in Schweden im regulierten Kapitalmarkt am 10. Dezember 2018.

Innerhalb des gamigo-Konzerns wurden im Geschäftsjahr folgende Umfirmierungen durchgeführt:

- MK Productions GmbH zu Media Elements GmbH

Des Weiteren wurden im Geschäftsjahr 2019 keine Verschmelzungen beschlossen und umgesetzt.

Im Geschäftsjahr gab es eine Neugründung:

- gamigo CA Inc.

D. Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Vermögenslage

Unter Berücksichtigung der Zu- und Abgänge sowie der Abschreibungen sind zum 31. Dezember 2019 langfristige Vermögenswerte in Höhe von **TEUR 90.702** ausgewiesen (2018: **TEUR 81.709**). Der Anstieg der Vermögenswerte ist insbesondere darauf zurückzuführen, dass im Berichtsjahr verstärkt Investitionen in das Spieleportfolio und die Plattform getätigt wurden, wodurch sich die selbsterstellten immateriellen Vermögenswerte erhöht haben.

Die Geschäfts- oder Firmenwerte (31. Dezember 2019: **TEUR 27.913**) resultieren aus Unternehmenserwerben in Vorjahren und änderten sich gegenüber dem Vorjahresbilanzstichtag (**TEUR 27.909**) nur aufgrund von Währungsdifferenzen.

Zum 31. Dezember 2019 weisen die langfristigen Vermögenswerte des gamigo-Konzerns aktive latente Steuern in Höhe von **TEUR 9.170** aus (2018: **TEUR 8.127**), die aus steuerlichen Verlustvorträgen und temporären Differenzen zwischen der Steuerbilanz und der IFRS-Bilanz resultieren.

Die kurzfristigen Vermögenswerte des gamigo-Konzerns (31. Dezember 2019: **TEUR 33.887**) haben sich im Vergleich zum Vorjahr (**TEUR 12.082**) um **TEUR 21.805** erhöht. Hintergrund ist das Unternehmenswachstum sowie die hohe freie Liquidität im Rahmen der Anleiheemissionen in Verbindung mit einem positiven Cashflow was zu einem deutlichen Anstieg der Zahlungsmittel geführt hat.

Finanzlage

Das Konzern-Eigenkapital des gamigo-Konzerns erhöhte sich aufgrund des positiven Konzern-Jahresergebnisses zum 31. Dezember 2019 auf **TEUR 30.194** (2018: **TEUR 28.526**). Das Konzern-Eigenkapital unterteilt sich im Wesentlichen in das unveränderte gezeichnete Kapital in Höhe von **TEUR 2.311**, die unveränderte Kapitalrücklage in Höhe von **TEUR 48.153** und das erwirtschaftete Konzerneigenkapital in Höhe von **TEUR -20.058** (Vorjahr: **TEUR -21.972**).

Zum 31. Dezember 2019 stiegen die langfristigen Schulden auf Grund der Erhöhung des Anleihevolumens von 32 Mio. Euro auf 50 Mio. Euro auf **TEUR 63.788** (2018: **TEUR 41.818**) an. Die langfristigen Schulden setzen sich aus Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen (2019: **TEUR 870**, 2018: **TEUR 837**), Anleihen in Höhe von **TEUR 48.667** (2018: **TEUR 24.877**) sowie weiteren sonstigen langfristigen Verbindlichkeiten in Höhe von **TEUR 12.306** (2018: **TEUR 14.330**) und passiven latenten Steuern von **TEUR 1.944** (2018: **TEUR 1.774**) zusammen.

Die kurzfristigen Schulden bestehen aus Rückstellungen für kurzfristige Verbindlichkeiten (2019: **TEUR 5.889** und 2018: **TEUR 6.451**), Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten (2019: **TEUR 0** und 2018: **TEUR 0**), Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen (2019: **TEUR 10.540** und 2018: **TEUR 8.736**), sonstigen kurzfristigen finanziellen Verbindlichkeiten (2019: **TEUR 2.485**, 2018: **TEUR 3.556**) und sonstigen kurzfristigen nicht-finanziellen Verbindlichkeiten (2019: **TEUR 11.691** und 2018: **TEUR 4.705**).

Eigenkapitalmaßnahmen fanden im Berichtsjahr 2019 nicht statt.

Das Verhältnis von langfristigen Schulden zum Eigenkapital (Verschuldungsgrad) beträgt zum Bilanzstichtag 2,11 und hat sich damit gegenüber dem Vorjahr (1,47) erhöht. Dies ist im Wesentlichen auf die emittierte Anleihe zurückzuführen.

Das Finanzmanagement orientiert sich an den strategischen Wachstumszielen des gamigo-Konzerns. Insgesamt soll dabei ein Ausgleich zwischen Investitionen, EBITDA und Liquidität erreicht werden, um langfristig eine nachhaltige Entwicklung zu gewährleisten. Daneben steuert der gamigo-Konzern über das Working Capital die Liquidität der Gruppe.

Zum 11.04.2019 ist ein Zinssatzswap der Anleihe abgeschlossen worden, welche mit **TEUR 50.000** emittiert wurde. Das derivative Finanzinstrument wird bis 11.10.2022 genutzt. Die in 2018 und in 2019 ausgegebene Anleihe notiert in EUR, ebenso sind die Zinszahlungen in den vier Jahren bis zur Rückzahlung der Anleihe im Oktober 2022 in EUR zu leisten. Damit bestehen keine wesentlichen Währungsrisiken im Finanzierungsbereich.

Der gamigo-Konzern erwirtschaftete im Berichtsjahr 2019 einen deutlich positiven operativen Cashflow in Höhe von **TEUR 16.385** (2018: **TEUR 10.481**), der in der Kapitalflussrechnung ausführlich dargestellt wird. Der Anstieg des Cashflows resultiert aus den gestiegenen Umsätzen aufgrund der Akquise von WildTangent sowie erfolgreicher Launches, wie beispielsweise ArcheAge Unchained. Der Cashflow wird vorrangig zur Finanzierung von M&A und organischem Wachstum sowie zur Bezahlung von Zinsen verwendet.

Die Zahlungsmittelabflüsse aus dem **Cashflow aus der Investitionstätigkeit** betragen **TEUR 11.848** im Vergleich zu Zahlungsmittelabflüssen in Höhe von **TEUR 6.345** im Vorjahreszeitraum. Die Investitionen betrafen im Wesentlichen immaterielle Vermögenswerte (Weiterentwicklung, Spielereizenzen und Entwicklungsrechte) im Geschäftsjahr 2019 mit **TEUR 11.123** (2018: **TEUR 3.674**) und Geschäftseinheiten **TEUR 5.136** in 2019 (**TEUR 3.519** in 2018)

Der positive **Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit** in Höhe von **TEUR 13.262** (2018: **TEUR 3.777**) setzt sich aus einem Rückgang bei der Tilgung von Finanzkrediten und aus Einzahlungen aus der Begebung von Anleihen zusammen. Die Zinszahlungen für die Anleihe beliefen sich auf **TEUR 3.294**.

Der gamigo-Konzern verfügte am 31. Dezember 2019 im Vergleich zum Geschäftsjahresende 31. Dezember 2018 über einen um **TEUR 17.799** höheren Finanzmittelfonds von insgesamt **TEUR 21.957** (Vorjahr: **TEUR 4.158**).

Ertragslage

Das operative Ergebnis konnte im Vergleich zum Vorjahr deutlich gesteigert werden. Neben der Akquisition der WildTangent Assets, beruht ein steigender Anteil des Wachstums auf organischem Wachstum, u.a. durch das erfolgreiche Launchen neuer Spiele und Sequels. Entsprechend hat sich der Umsatz durch eine Kombination aus organischem und anorganischem Wachstum mit **TEUR 58.916** gegenüber dem Vorjahresumsatz (2018: **TEUR 45.289**) deutlich erhöht. Das EBITDA verbesserte sich von

TEUR 11.051 in 2018 auf **TEUR 16.330** in 2019, auf Grund höherer Umsätze in Verbindung mit Effizienzverbesserungen durch Synergieeffekte. Aufgrund des M&A Geschäftsmodells des gamigo Konzerns kommen Erträge aus Bargain Purchases (Lucky Buys) regelmäßig vor und liegen im Rahmen der betrieblichen Tätigkeit der Gruppe. Neben der Restrukturierung von WildTangent trug ebenfalls das stringente Kostenmanagement zu einem positiven operativen Ergebnis bei.

Sowohl bei den lizenzierten Spieletiteln als auch bei den firmenintern weiterentwickelten Spieletiteln wurde im Geschäftsjahr verstärkt auf die Weiterentwicklung der Spiele gesetzt. Aufgrund der zunehmenden hauseigenen Entwicklung und im Zusammenhang mit weiteren Investitionen in die Verbesserung der gamigo-Systeme und -Plattformen (wie z. B. Datacenter to Cloud) erhöhten sich die damit einhergehenden aktivierten Eigenleistungen im Jahr 2019 auf **TEUR 8.490** (2018: **TEUR 4.168**).

Die sonstigen betrieblichen Erträge beliefen sich auf **TEUR 3.181** und haben sich im Vergleich zum Jahr 2018 um **TEUR 3.486** verringert (2018: **TEUR 6.667**). Darin ist ein Bargain Purchase in Höhe von 2.160 TEUR enthalten. Diese Effekte resultieren aus dem M&A Geschäft der gamigo Gruppe.

Die bezogenen Leistungen sind im Berichtsjahr mit 45 % zum Umsatz leicht angestiegen, was u.a. auf einen höheren Umsatzanteil der lizenzierten Spiele aufgrund des erfolgreichen Launches von ArcheAge Unchained zurückzuführen ist.

Der Personalaufwand des gamigo-Konzerns erhöhte sich im Berichtsjahr um **TEUR 6.837** (**TEUR 21.567** in 2019 versus **TEUR 14.730** in 2018), wobei der Anstieg auf die gestiegene Anzahl der Mitarbeiter, insbesondere in den USA zurückzuführen ist. Auf Grund der dort niedrigeren Sozialabgaben ist der Anteil der Sozialabgaben am Personalaufwand im Vergleich zu 2018 leicht gesunken.

Die Abschreibungen waren im Jahr 2019 mit **TEUR 10.071** um 19 % höher als in 2018 (**TEUR 8.464**). Auf Abschreibungen immaterieller Vermögenswerte entfielen in 2019 **TEUR 7.744** (2018: **TEUR 6.966**), auf Sachanlagen **TEUR 2.328** (2018: **TEUR 1.499**) und auf Finanzanlagen **TEUR 0** (2018: **TEUR 0**).

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen verringerten sich im abgelaufenem Geschäftsjahr von **TEUR 12.705** (2018) auf **TEUR 6.005** (2019). Der Rückgang ist unter anderem auf einen veränderten Ausweis der umsatzbezogenen Marketingkosten unter bezogene Leistungen zurückzuführen. Zu den größeren Kostenstellen innerhalb der sonstigen betrieblichen Aufwendungen zählen Raumkosten, EDV-Dienstleistungen sowie Rechts- und Beratungskosten.

Das Finanzergebnis des Konzerns entwickelte sich entsprechend der Erhöhung des Anleihevolumens im Vergleich zum Vorjahr von **TEUR -2.096** auf **TEUR -5.109**.

Durch die Bildung aktiver latenter Steuern auf steuerliche Verlustvorträge, welche die gebildeten passiven latenten Steuern übersteigen, konnte der gamigo-Konzern im Jahr 2019 einen Ertrag aus latenten Steuern Höhe von **TEUR 829** (2018: **TEUR 1.229**) ausweisen.

Das Konzern-Jahresergebnis nach Steuern hat sich aufgrund der zuvor dargestellten Sachverhalte gegenüber dem Vorjahr verbessert und beläuft sich für das Geschäftsjahr 2019 auf **TEUR 1.970** (2018: **TEUR 1.617**).

Gesamtaussage zur Vermögens-, Finanz- und Ertragslage

Der gamigo-Konzern hat auch im Geschäftsjahr 2019 wieder substantiell in die Transformation sowie den Ausbau der Geschäftstätigkeit der Gruppe investiert. Im Geschäftsjahr 2019 konnte u.a. mit ArcheAge Unchained ein sehr erfolgreicher Launch vollzogen werden. Durch Kostendisziplin und Effizienzverbesserungen auf Grund von Synergieeffekten nach den erfolgreichen Integrationen der Trion und WildTangent Assets, konnte die Profitabilität ebenfalls gesteigert werden. Durch die Ausplatzerung der Anleihe hat sich zwar die Verschuldung weiter erhöht, es konnte damit aber die Geschäftsentwicklung nachhaltig finanziert werden. Die M&A-Strategie des Konzerns zeigt mit dem Erwerb des Geschäftsbetriebs der WildTangent durch die zusätzlichen Umsätze unmittelbar positive Beiträge zur Ertrags- und Finanzlage und bestätigt auf diese Weise den eingeschlagenen Weg.

Seit Einführung der plattformfokussierten Strategie und der damit einhergehenden Fokussierung auf M&A-Transaktionen hat sich die gamigo seit 2013 stetig positiv entwickelt. Von einem ursprünglich niedrig-margigen Geschäft wurde das Unternehmen mittels Skalierung und Effizienzverbesserung zu einem Geschäft mit guten EBITDA-Margen und starkem Cashflow ausgebaut. Der seit 2017 etablierte Fokus des gamigo-Konzerns auf organisches Wachstum zeigte in 2019 gute Ergebnisse. Diese organische Wachstumsstrategie soll in 2020 und den Folgejahren neben weiterem M&A eine verstärkte Rolle spielen.

Die relevantesten finanziellen Leistungsindikatoren sind in der Gamigo Gruppe Umsatz, Gross-Margin, EBITDA und Liquidität. Darüber hinaus werden täglich Business Intelligence Reports bspw. mit Umsatz pro Spiel, Umsatz pro Kunde (ARPPU) und Umsatz mit In-Game-Advertising zur Verfügung gestellt. Als Nicht-finanzielle Leistungsindikatoren werden täglich z.B. aktive Spieler, neue Spieler und bezahlende Kunden reported.

III. Prognose-, Chancen- und Risikobericht

A. Prognosebericht

Für das Geschäftsjahr 2020 erwartet der gamigo-Konzern, dass sich das Umsatzwachstum in einem ähnlichen Umfang wie 2019 weiterentwickelt, bei gleichzeitiger Verbesserung der Rentabilität und Profitabilität. Die Basis dafür bildet organisches Wachstum durch Updates und Erweiterung im bestehendem Spieleportfolio sowie Game-Launches. Daneben wird auch die im Januar 2020 getätigte Akquisition von Verve Wireless Inc. nach erfolgreicher Restrukturierung und Integration zum Wachstum von Umsatz und Profitabilität beitragen. Der gamigo-Konzern plant auch weiterhin, die Konsolidierungschancen des Marktes zu nutzen und Unternehmen im Spiele-Publishing-Umfeld sowie im B2B-Bereich zu akquirieren.

Da die Bereitschaft der Kunden, Geld für Luxusartikel wie virtuelle Güter auszugeben, stark vom Konsumklimaindex und damit von der allgemeinen Konjunkturerwartung abhängt, stellen Konjunktur schwächende Ereignisse – wenn auch zeitverzögert – ein mögliches Risiko dar. Die GfK stellt zum Jahreswechsel 2019/2020 einen stabilen Konsumklimaindex fest. Obwohl die Konjunkturaussichten und Einkommenserwartung leicht sinken, wird der Konsum durch die expansive Geldpolitik und eine daraus resultierenden Senkung der Sparneigung gestützt. Zunehmende Handels- und geopolitische Konflikte erhöhen jedoch die Nervosität an den Finanzmärkten und es wird viel über eine weitere Abschwächung der Konjunktur spekuliert.¹⁵ Zum jetzigen Zeitpunkt ist es nicht abzusehen wie sich das Corona Virus auf die globale Wirtschaft auswirken wird und welche Auswirkungen es auf die Entwicklung der gamigo haben wird. Während man davon ausgehen kann, dass der B2B Bereich schneller von einer möglichen Abschwächung der Konjunktur betroffen ist, kann der B2C Bereich ggf. sogar davon profitieren, wenn die Leute mehr Freizeit haben und weniger Geld für größere Investitionen ausgeben.

B. Zugrunde liegende Annahmen

Diese Erwartungen beruhen auf der Annahme, dass sich die positive wirtschaftliche Entwicklung in den Kernmärkten auch 2020 tendenziell fortsetzt, die Wettbewerbssituation keine maßgeblichen Änderungen aufweist und der gamigo-Konzern weiterhin attraktive Zukäufe realisieren kann. Aktuelle Konjunktur-Daten in den Zielregionen und Branchen bestätigen diese Annahmen. Unter diesen Voraussetzungen ist gamigo davon überzeugt, dass im Jahr 2020 der Umsatz und das EBITDA weiter gesteigert werden können. Über die Auswirkungen des Corona Virus können zum jetzigen Zeitpunkt keine Annahmen getroffen werden. Daher finden sie in den vorliegenden Prognosen, weder positiv noch negativ Berücksichtigung.

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 dass sich die Quoten für die Kennzahlen „Erster Login“ und „Kundenaktivität“ nicht verschlechtern. Es wird zudem erwartet, dass neu erworbene Spielereizenzen, sowie neue Spielelaunches zum Umsatzwachstum beitragen. Von den internen Weiterentwicklungen der eigenen Lizenzen wie Last Chaos, Fiesta Online oder Shaiya

¹⁵ <https://www.gfk.com/de/insights/press-release/verbraucher-bleiben-in-konsumlaune/>

wird ebenfalls eine positive Entwicklung erwartet.

Durch die Übernahme des Verve Geschäftsbetriebs erwartet gamigo einen deutlichen Umsatzzanstieg im B2B Mediensegment. Synergien mit dem bestehenden Publishing und Medienfirmen der Gruppe werden zu weiterer Kosteneffizienz führen. Verve bringt vor allem Vertriebskraft sowie technologisches know how in die Gruppe, was sich langfristig positive auf die Entwicklung von gamigo auswirken sollte.

Die Akquisepipeline ist weiterhin gut gefüllt, welche zusätzlichen Transaktionen sich aber tatsächlich umsetzen lassen ist noch nicht absehbar.

C. Chancenbericht

Der gamigo-Konzern partizipiert an einem insgesamt wachsenden Markt für Spiele. Die Verbesserung von Umsatz und Ertragskraft durch die erfolgreiche Umsetzung der Plattformstrategie und dem damit verbundenen organischen und anorganischen Wachstum sowie die Erschließung neuer Länder und Märkte durch Lokalisierung aktueller 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.

Für die Zukunft sind eine Erweiterung des bestehenden Angebots durch diverse Service-Komponenten, ein aktiveres Game-Management, eine stabile und sichere technische Umgebung, eine gute Spielequalität sowie entsprechende Community-Services, die Ausweitung des Spieleportfolios sowie der Ausbau der Mobile-Games-Sparte geplant, um den Mehrwert für die Spieler zu erhöhen und gamigo vom Wettbewerb abzugrenzen. Insbesondere die Spiele, die intern weiterentwickelt werden, stehen im Fokus; hier wird die Entwicklung weiter ausgebaut und professionalisiert, was sich positiv auf Qualität und Entwicklung der Spiele auswirken wird. Auch das Launchen neuer Spiele ist wichtig. Nachdem sich gamigo viele Jahre nicht mit neuen Launches beschäftigt hat, um zunächst eine kritische Masse im Bereich Technik, Vermarktung und Portfolio aufzubauen, hat man 2017 wieder begonnen, Spielelaunches lizenzierter Spiele zu tätigen. Diese Strategie soll auch 2020 weiter vorangetrieben werden. Zukünftig könnte gamigo auch einige seiner eigenen Spieletitel in anderen Märkten, wie beispielsweise Asien, auf denen man nicht selber als Publisher aktiv ist, an dort ansässige Publisher lizenzieren, um so zusätzliche Umsätze, bei geringem Aufwand zu generieren.

Ein weiterer Erfolgsfaktor wird zukünftig die Vermarktung von Werbemöglichkeiten in den Spielen sein. Die bestehende tiefgehende Kundendatenbasis ermöglicht gamigo eine ausführliche quantitative Analyse des Spielerverhaltens. Diese Analyse dient einerseits als Basis für effektive Marketingmaßnahmen und andererseits als Grundlage für eine gezielte Optimierung in den Spielen und damit für die Erhöhung der Einnahmen von gamigo.

Das Marketing des gamigo-Konzerns konzentriert sich auch zukünftig 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) als auch für gamigo (mehr Volumen auf der Plattform führt zu erhöhter Effizienz) große Vorteile.

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

D. Risikobericht

Markt- und Wettbewerbsbezogene Risiken

Der gamigo-Konzern agiert in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld

Der gamigo-Konzern betreibt und vermarktet Online und Mobile Games und ist damit in einem wettbewerbsintensiven Marktumfeld tätig. Die Gesellschaft kann nicht ausschließen, dass in Anbetracht der erwarteten Wachstumsraten weitere Anbieter, die bislang ausschließlich in anderen, möglicherweise angrenzenden Märkten tätig sind und teilweise über erheblich höhere technische und finanzielle Ressourcen verfügen, sich aufgrund der zunehmenden Akzeptanz von Online und Mobile Games 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. Darüber hinaus hat sich der Konzentrationsprozess im Markt in den letzten Jahren durch Übernahmen von Anbietern unterschiedlicher Größe beschleunigt. Sollte sich dieser Prozess fortsetzen, würde sich der bestehende Preis- und Wettbewerbsdruck weiter verstärken. Zudem sind die Eintrittsbarrieren für neue Wettbewerber im Bereich der Online und Mobile Games niedrig und es besteht die Möglichkeit, dass Allianzen zwischen Wettbewerbern entstehen, die in kurzer Zeit erhebliche Marktanteile gewinnen könnten. Der steigende Wettbewerb kann auch zu steigenden Preisen beim 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.

Verbraucherverhalten

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

COVID-19

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

und Mobile Games Markt befindet sich aktuell im Wachstum. Dies ist zurückzuführen auf die Ausgangsbeschränkungen, die seitens der Regierungen verhängt wurden. Somit sind mehr User bei den Games zu verzeichnen. In der Sparte Media wird mittelfristig ein leichter Umsatzrückgang erwartet für Kunden im Bereich Travel und Retail. Dies kann jedoch durch erhöhte Marketingbudgets von Gaming Unternehmen kompensiert werden. Ferner ist bei der Gamigo Gruppe kurz- und mittelfristig ist das Risiko durch die Corona-Krise als gering einzuschätzen. Sollte die Corona-Krise bis Ende Q3 2020 und darüber hinaus anhalten rechnet die Gamigo Gruppe mit einer sinkenden Kaufkraft.

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

Der Markt für Online und Mobile Games, 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 wechselnde und neue 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. Der gamigo-Konzern muss vor allem 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 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. Auch die Berücksichtigung regionaler Besonderheiten und Sprachen stellt im Hinblick auf die Erfassung und Umsetzung von Trends eine zusätzliche Herausforderung 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 Verletzung sowie der Verschärfung der rechtlichen Rahmenbedingungen in Bezug auf die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns

Der gamigo-Konzern ist mit einer Vielzahl sich häufig ändernder und stetig zunehmender rechtlicher Rahmenbedingungen konfrontiert, welche die Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns betreffen. Dies gilt vor allem im Hinblick auf Datenschutz, Verbraucherschutz, Jugendschutz und Glücksspiel.

Viele Bestimmungen betreffen die Erfassung, die 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

vor allem 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 eine klare Abgrenzung zwischen personenbezogenen und sonstigen Daten nicht immer eindeutig 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 ein Risiko dar.

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

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

Ein weiteres Risiko stellen die aktuellen Diskussionen über Lootboxen in PC- und Videospiele dar, wonach diese Merkmale von Glücksspiel erfüllen könnten. Lootboxen sind häufig kostenpflichtige Pakete mit zufälligen Zusatzinhalten für Videospiele.

Zwar haben sich die zuständigen Landesbehörden in Deutschland bisher weder zur Frage der Zulässigkeit von Lootboxen geäußert noch haben sie entsprechende Verbote ausgesprochen. Die Glücksspielbehörden in Belgien und die Niederlande hingegen haben Lootboxen in einigen Spielen als illegales Glücksspiel eingestuft und den Publishern mit Sanktionen gedroht. Zudem haben sich im Herbst 2018 16 Glücksspiel-Behörden dazu verpflichtet, Lootboxen und andere Finanzierungsmodelle in Videospiele genauer zu prüfen. Die gemeinsame Erklärung ist eine vorrangig europäische Initiative. 15 der 16 unterzeichnenden Regulierungsbehörden stammen aus Europa, lediglich die Washington State Gambling Commission ist in den USA beheimatet. Zu den Unterzeichnern zählen beispielsweise Österreich, Polen, das Vereinigte Königreich oder die Niederlande, Portugal, Spanien, Norwegen, Frankreich oder Tschechien. Deutschland fehlt indes als Unterzeichner der Erklärung.

Sollte der gamigo-Konzern die rechtlichen Bestimmungen, insbesondere in den vorgenannten Bereichen, in den jeweiligen Absatzmärkten nicht einhalten und/oder sollte sich das regulatorische Umfeld verschärfen, kann dies die Geschäftstätigkeit 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.

Andere Formen der Unterhaltung

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

Risiken im Zusammenhang mit der Geschäftstätigkeit des gamigo-Konzerns im B2C-Bereich

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

Da der gamigo-Konzern zurzeit nur in äußerst geringem Maße selbst neue Online und Mobile Games entwickelt, hängt das Angebot neuer Spiele vor allem von der Verfügbarkeit und der Qualität externer Entwickler ab. Hierbei spielt auch eine entscheidende Rolle, ob ein externer Entwicklungspartner über ausreichende Ressourcen und Erfahrungen im Bereich Online-, Konsolen- und Mobile Games verfügt. Insbesondere in frühen Entwicklungsphasen von neuen Spielen besteht das Risiko, dass Spielekonzepte sich als nicht umsetzbar oder vermarktbar erweisen. Verzögerungen beim Start eines neuen Spiels und damit verbundene Kostenerhöhungen können die Geschäftsentwicklung negativ beeinträchtigen. Zudem besteht das Risiko, dass neue Spielprojekte abgebrochen werden müssen. Jedes der vorgenannten Risiken kann die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns negativ beeinflussen.

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

Die Mehrzahl der vom gamigo-Konzern angebotenen Online und Mobile Games sind grundsätzlich kostenfrei (Free-to-Play). 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 es 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 vom Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen abhängig

Der Erfolg des gamigo-Konzerns hängt vom Erfolg der durch den gamigo-Konzern angebotenen Online-, Konsolen- und Mobile Games ab. Neue Spieler werden insbesondere durch Online-Marketingmaßnahmen gewonnen. Somit hängt der Erfolg des gamigo-Konzerns maßgeblich vom Erfolg der Online-Marketingmaßnahmen ab. Sollten die Online-Marketingmaßnahmen nicht den gewünschten Erfolg haben und folglich nur wenige neue Spieler gewonnen werden bzw. die Kundengewinnung teurer oder ineffizient werden, 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, dass 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-, Konsolen- und Mobile Games. 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. Weitere Risiken bestehen im Hinblick auf die Haftung aufgrund von z. B. Systemausfällen, Betrug und Hackerangriffen auf den Abrechnungspartner.

Der gamigo-Konzern ist von den marktführenden Plattformen in westlichen Märkten wie z.B. Steam, Sony Playstation, Microsoft X-Box sowie zum Vertrieb von Spielen für mobile Endgeräte, Google Play Store und Apple App Store, abhängig

Die Kosten für die Nutzung dieser Plattformen sind vergleichsweise hoch und verringern somit auch die Gewinnmarge. 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 auswirkt.

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 und Mobile Games von externen Entwicklern bezieht, ist er auch stark von diesen Entwicklern abhängig. Die Entwickler müssen nicht nur über ausreichende Ressourcen für die Wartung und Weiterentwicklung bzw. Verbesserung der vom 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, was sich wiederum 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 auch 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 bzw. lizenziert 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 seine 100%ige Tochter gamigo Portals GmbH auf Casual-Download-Portalen überwiegend die Computerspiele von Drittanbietern. Auch wenn es nach wie vor viele Entwickler gibt, werden tatsächlich 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 den Portalen durch das Abo-Modell „Vorteilskarte“ generiert. Es gibt nach wie vor viele Abonnenten, allerdings werden es - analog zur Attraktivität des PCs als Kommunikationsmittel - immer weniger, d. h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze garantiert. Als Anbieter von Plattformdiensten ist der Konzern auch dem Risiko ausgesetzt, dass die auf seinen jeweiligen Plattformen vertriebenen Spiele illegal kopiert und auf anderen Plattformen angeboten werden. Werden Spiele auf anderen als den von der Gruppe betriebenen Plattformen gespielt oder gefälschte Spiele gespielt, kann die Gruppe nicht garantieren, dass diese abgeschaltet werden können, was den Verlust von Einnahmen zur Folge hat. Die Verbreitung von gefälschten Angeboten und das illegale Kopieren von Spiele kann auch dazu führen, dass der Ruf der eigenen Plattform sowie der angebotenen Spiele und das Interesse der Spieler an den Angeboten des Konzerns schwinden.

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

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 unter anderem auch Computerspiele von Drittanbietern. In diesem Geschäftsfeld bestehen neben den analogen Marktrisiken im Publishing-Bereich auch Risiken in Bezug auf die Kundenbeziehung. Nach wie vor ist die Anzahl an Kunden relativ hoch. Auch wenn die Quantität der bestehenden Kunden tendenziell abnimmt, nimmt die Größe und damit die Bedeutung der bestehenden Kunden zu. Dieses Geschäftsfeld ist überwiegend Projektgeschäft, d. h. selbst bei langfristigen Kundenbeziehungen sind keine langfristig planbaren Umsätze (sei es spiel- oder kampagnengetrieben) garantiert. Die adspree media GmbH ist überwiegend für Wettbewerber im Publishing-Bereich der gamigo zuständig. Auch wenn die Spiele selbst in den meisten Fällen nicht in direktem Wettbewerb stehen, ist es für adspree media entscheidend, dass die Trennung der Geschäftsbereiche (sog. Chinese Walls) vom Kunden als ausreichend angesehen werden. Falls kundenseitig Zweifel an diesem Chinese-Walls-Prinzip aufkommen (z. B. bzgl. Launch Pipelines, Kundendaten, Kampagnendaten), kann das erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der adspree media haben und somit 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. Aufgrund 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 auch die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigen.

Risiken bei Betrieb eines Influencer-Netzwerks, 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, wie z. B. YouTube, Facebook, Instagram) ist ebenfalls ein sehr junges Geschäft, welches noch keine stabilen Marktstandards in Bezug auf Leistungen und Preise aufweisen kann. In diesem Geschäftssegment herrscht ein großer Wettbewerb, der vor allem auch von größeren Marktteilnehmern – 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 rechtliche Risiken, z. B. die Verletzung von Richtlinien zur Kennzeichnung von Werbung im Internet (Product-Placement ohne Kennzeichnung) oder neue Gesetze und damit evtl. einzuführende Uploadfilter. Diese Risiken können erheblichen Einfluss auf das Geschäftsvolumen der B2B-Gesellschaften (insbesondere Mediakraft und adspree media) haben und somit 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 Service-Lösungen des gamigo-Konzerns zu nutzen. Können etwaige Störungen und Unterbrechungen nicht zeitnah gelöst werden, kann die Geschäftstätigkeit und damit die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns negativ beeinträchtigt werden.

Im Rahmen der „Software as a Service“-Dienstleistungen plant der gamigo-Konzern sogenannte SLA's (Service Level Agreements) mit Kunden abzuschließen. Verstöße gegen diese SLA's, etwa durch die oben genannten Gründe, Systemausfälle oder das schlichte Nichteinhalten von vertraglich zugesicherten Standards, kann zur Beendigung der jeweiligen Kundenbeziehung führen und somit 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 Technikanforderungen 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 in Bezug auf Leistungen und Preise 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.

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 und Cloud-Server sowie der damit verbundenen Hardware- und Software-Infrastruktur und der Daten, insbesondere Datenbanken, ist für die Geschäftstätigkeit, die Reputation und die Attraktivität gegenüber Kunden für den gamigo-Konzern 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 erheblichem Umfang verursachen. Sollte der gamigo-Konzern die Zuverlässigkeit, Sicherheit und Verfügbarkeit seiner 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 z. B. 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.

Dritte können gegen die Verwendung von Wortmarken und/oder gegen die über die Gruppe registrierter Domains vorgehen.

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

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. Da der gamigo-Konzern bestrebt ist, künftig auch Computerspiele auf mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablets etc.) anzubieten, kann er in diesem Bereich ebenfalls von Risiken betroffen sein. 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 kann jedoch 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 Geschäftsgeheimnissen zählen. Der Verlust kundenbezogener Daten könnte neben Reputationsschäden nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Die vom gamigo-Konzern angebotenen Online und Mobile Games könnten Programmierfehler haben

Die vom gamigo-Konzern betriebenen und vermarkteten Online Games 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 die externe als auch für die interne Spieleentwicklung und können einen negativen Einfluss auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des gamigo-Konzerns haben.

Eine zunehmende Zahl der Gesellschaft nutzt andere Geräte als PCs für die Internetnutzung

Der gamigo-Konzern betreibt und vermarktet bislang insbesondere Online-Computerspiele. Er zielt damit auf Kunden ab, die ihren PC für den Internetzugang nutzen. Die Zahl der Nutzer, die den PC für den Internetzugang nutzen, geht jedoch zurück, wohingegen immer mehr Personen über Geräte wie Smartphones, Tablets, Fernsehgeräte und Set-Top-Box-Geräte auf das Internet zugreifen (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-Lösungen kann zu Risiken führen

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 für einen stabilen Stream ausreichen. 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. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sich weitere User in einem geteilten Netzwerk anmelden. Daraus resultiert die Möglichkeit, 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.

Im Markt wird zunehmend in Streaminglösungen für Spiele investiert und es werden auch zunehmend Plattformen angekündigt, die als ‚Netflix‘ bzw. ‚Spotify‘ für Gaming positioniert werden, wie z. B. das von Google angekündigte Stadia. Solche Plattformen können das Nutzerverhalten stark ändern und damit auch die Marktposition des gamigo-Konzerns. Gamigo könnte Inhalte für solche Abo-Dienste zur Verfügung stellen, steht hier aber wiederum im Wettbewerb mit vielen anderen Anbietern. Die Einführung von Streaming-Abonnement-Diensten 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 die notwendigen Ressourcen seitens der Drittanbieter bei einer gesteigerten Nachfrage hinsichtlich der Leistungen des gamigo-Konzerns nicht beschafft werden können (Unterbrechung der 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 Resources“ 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.

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 auf dessen Vermögens-, Finanz- und Ertragslage auswirken.

Der gamigo-Konzern ist des Weiteren auf qualifizierte Fachkräfte, insbesondere in den Bereichen IT, Marketing, Spielemanagement, Spielesourcing, Spieleentwicklung, B2B-Marketing, B2B-Sales und Konzeption, sowie in den Bereichen 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 dessen 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 stellte 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 zeitlich 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 durch einen fehlenden oder nicht zu angemessenen Konditionen verfügbaren Versicherungsschutz ausgesetzt sein

Der gamigo-Konzern hat Versicherungsschutz für verschiedene mit seiner 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 für den 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. So kann sich zum Beispiel nach dem Erwerb eines Unternehmens oder eines Teils eines Unternehmens herausstellen, dass die Kompetenz des Managements des erworbenen Unternehmens falsch eingeschätzt wurde oder dass der Konzern die Marktposition, die Spielqualität, das Ertragspotenzial, die Rentabilität, die Kundenbindung an das Unternehmen, die Wachstumschancen des Unternehmens oder andere wesentliche Faktoren falsch eingeschätzt hat. Auch Integrationsprozesse können langsamer, schwieriger oder teurer als erwartet sein und es kann zu unvorhergesehenen Kosten kommen. 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, dass Firmen oder Gegenstände gekauft werden, die weniger Geld einspielen als geplant. Es besteht außerdem das Risiko, dass die mit einem Erwerb oder Kauf von Vermögenswerten verbundenen Risiken zu einem späteren Zeitpunkt eintreten, weil sie bei der vorangegangenen Prüfung nicht identifiziert oder falsch eingeschätzt wurden und dass diese nicht durch gegebene Garantien abgedeckt sind. In diesem Fall kann die entsprechende Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen oder der Rückgriff auf den Verkäufer aus anderen Gründen nicht möglich sein. Zusätzlich besteht das Risiko, dass weniger Akquisekandidaten verfügbar sind bzw. mehr Wettbewerb beim Kaufen von Spielefirmen entsteht. In Zusammenhang mit

Letzterem sind insbesondere die Gaming Firmen im Gaming Cluster an der Nordic Nasdaq zu nennen, die aufgrund 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 Spielereizenzen 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 Spiele 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.

Wirtschaftliche und finanzielle Risiken

Verlust des Eigenkapitals

Sofern die geplanten Liquiditätsrückflüsse aus immateriellen Vermögenswerten und Beteiligungsgesellschaften nicht in geplantem Maße realisiert werden können, besteht das Risiko, dass durch außerplanmäßige Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Beteiligungen eine bilanzielle Überschuldung eintritt.

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 mittelhoher Bestand an liquiden Mitteln. Neben Rückflüssen aus dem operativen Geschäft berücksichtigt der Vorstand des gamigo-Konzerns in seinen Liquiditätsplanungen auch die Möglichkeiten einer Kapitalerhöhung oder die Aufnahme von weiterem Fremdkapital, um Liquiditätsengpässe zu vermeiden oder um weitere Übernahmen zu finanzieren. Das Liquiditätsrisiko versucht der gamigo-Konzern mittels Kapitalmarktzugang zu mindern.

Risiko Zahlungsausfall

Die branchenimmanente Zusammenarbeit von Games Publishern und Distributoren mit Payment Providern als Schnittstelle zu den zahlenden Spielern der Online Games birgt die Gefahr von verspäteten oder ganz ausbleibenden Zahlungen dieser debitorischen Payment Provider oder auch von 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 ebenfalls 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 aufgrund 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 aufgrund 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 Eigen- und/oder Fremdmittel dem gamigo-Konzern in Zukunft nicht im erforderlichen Maße zur Verfügung stehen, könnte dies die Finanzierung und das Wachstum des gamigo-Konzerns abschwächen oder unmöglich machen.

Risiken in Bezug auf die Unternehmensanleihe

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

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 von den Beteiligungsgesellschaften selbst vorgenommene steuerliche Behandlung von Geschäftsvorfällen nicht anerkannt wird und es dadurch zu Steuernachzahlungen kommt. Außerdem könnten Finanzbehörden zu dem Ergebnis kommen, dass die mit den Steuerberatern erstellten Steuererklärungen nicht vollständig und korrekt abgegeben worden sind, sodass 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 aus zukünftigen 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 Abschlüsse von ausländischen Tochtergesellschaften oder aus erhaltenen Umsätzen angebotener Dienstleistungen in Fremdwährung ergibt. 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

Die Bedingungen der Finanzierungsverträge des gamigo-Konzerns 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 Sicherungsklauseln nicht gänzlich erfüllt oder die finanziellen Verbindlichkeiten in zukünftigen Finanzierungsverträgen durch bessere Bedingungen ersetzt werden können.

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

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

Risiken im Zusammenhang mit Rechtsstreitigkeiten

Der gamigo-Konzern ist im Rahmen des allgemeinen Geschäftsbetriebs an verschiedenen Rechtsstreitigkeiten, insbesondere an Prozessen und Schiedsverfahren, beteiligt oder es könnten in Zukunft solche 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 berücksichtigten Risiken hinaus kein erheblicher nachteiliger Einfluss auf die Ertragslage des Konzerns ergeben.

Der gamigo-Konzern unterscheidet bei Rechtsstreitigkeiten zwischen Aktiv- und Passivverfahren. Aktivverfahren sind alle Verfahren, in denen der gamigo-Konzern eine Forderung geltend macht. Hierbei handelt es sich beispielsweise um rückstellige Zahlungen aus vertraglichen Verhältnissen und sonstige Ansprüche wie z. B. Garantieansprüche. Passivverfahren sind Verfahren, 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.

Politische Risiken und Risiken aus verschiedenen Rechtsordnungen

Der Konzern verfügt derzeit über Tochtergesellschaften in den USA, Kanada, Polen und der Türkei und vertreibt seine Spiele und Dienstleistungen weltweit. Darüber hinaus wird ein großer Teil der von der Gruppe vertriebenen Online und Mobile Games in China, Korea, Russland, Taiwan und verschiedenen anderen Ländern entwickelt. Hierdurch können sich auch Risiken an den Filial-, Vertriebs- und Produktionsstandorten negativ auf die Geschäftsentwicklung des Konzerns auswirken. Die politischen, sozialen, wirtschaftlichen und/oder rechtlichen Rahmenbedingungen an den Produktionsstandorten und

Vertriebsländern könnten sich zum Nachteil des Konzerns ändern. So können beispielsweise Handelsbeschränkungen, eingeschränkter Schutz des geistigen Eigentums, Devisenkontrollvorschriften oder Änderungen der Zoll- oder Steuervorschriften oder Erhöhungen von Zöllen bzw. Steuern einen negativen Einfluss auf die Geschäftstätigkeit der Gruppe haben. Diese Standort- und Länderrisiken können auch dazu führen, dass ausländische Tochtergesellschaften oder Produktions- und Vertriebsstandorte vorübergehend oder nur eingeschränkt in der Lage sind, ihre Leistungen zu erbringen. Darüber hinaus kann die Integration ausländischer Buchhaltungssysteme auch einen erheblichen Zeit- und Kostenaufwand mit sich bringen.

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

So können soziale und politische Entwicklungen in den Produktionsländern zum Beispiel zu einem Anstieg der Produktionskosten durch einen Anstieg der Lohnnebenkosten führen. Darüber hinaus kann eine Verschiebung des wirtschaftlichen Umfelds in diesen Ländern hin zu hochwertigen Technologien dazu führen, dass Arbeitnehmer in andere Branchen wechseln. Dies kann einen Fachkräftemangel und damit einen Lieferengpass und/oder Kostensteigerungen zur Folge haben. Des Weiteren besteht die Gefahr, dass es in Zukunft an ausländischen Produktionsstandorten zu Arbeitskämpfen kommt, die zu Lieferverzögerungen, Lieferausfällen und/oder Kostensteigerungen führen können.

Der Eintritt eines oder mehrerer dieser Risiken hätte negative Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns.

Hamburg, den 15. April 2020



Remco Westermann
(Vorstand)

Konzernbilanz zum 31. Dezember 2019

AKTIVA in TEUR	Anhang	31.12.2019	31.12.2018
Langfristige Vermögenswerte			
Immaterielle Vermögenswerte	5	76.171	67.585
Geschäfts- oder Firmenwert		27.913	27.909
Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte		10.509	3.727
Sonstige immaterielle Vermögenswerte		36.742	35.109
Geleistete Anzahlungen auf sonstige immaterielle Vermögenswerte		1.008	840
Sachanlagen	6	2.368	4.186
Anteile an assoziierten Unternehmen		1.096	94
Sonstige langfristige finanzielle Vermögenswerte	8	1.896	1.717
Aktive latente Steuern	7	9.170	8.127
Summe		90.702	81.709
Kurzfristige Vermögenswerte			
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	10	7.098	6.279
Sonstige Forderungen		4.832	1.646
Kurzfristige Forderungen aus Ertragsteuern		91	95
Sonstige kurzfristige finanzielle Vermögenswerte		144	55
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Vermögenswerte		4.596	1.496
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	11	21.957	4.158
Summe		33.887	12.082
Gesamt Aktiva		124.588	93.792

PASSIVA in TEUR	Anhang	31.12.2019	31.12.2018
Eigenkapital	13		
Gezeichnetes Kapital		2.311	2.311
Kapitalrücklage		48.153	48.153
Unterschiedsbetrag aus Währungsumrechnung		21	85
Gewinne / Verluste aus Hedging Instrumenten		-237	0
Erwirtschaftetes Konzerneigenkapital		-20.058	-21.972
Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Eigenkapital		30.190	28.577
Minderheitenanteile		4	-51
Summe		30.194	28.526
Langfristige Schulden			
Anleihe	17	48.667	24.877
Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen		870	837
Sonstige langfristige finanzielle Verbindlichkeiten	14	12.306	14.330
Passive latente Steuern	19	1.944	1.774
Summe		63.788	41.818
Kurzfristige Schulden			
Kurzfristige Rückstellungen	20	5.889	6.451
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten		0	0
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	21	10.540	8.736
Sonstige kurzfristige finanzielle Verbindlichkeiten	14	2.485	3.556
Sonstige kurzfristige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten	15	11.691	4.705
Summe		30.606	23.448
Gesamt Passiva		124.588	93.792

Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und sonstiges Ergebnis
für das Geschäftsjahr vom 01. Januar bis 31. Dezember 2019

in TEUR	Anhang	2019	2018
Umsatzerlöse	24	58.916	45.289
Andere aktivierte Eigenleistungen	25	8.490	4.168
Sonstige betriebliche Erträge	26	3.181	6.667
Bezogene Leistungen	27	-26.685	-17.638
Personalaufwand	28	-21.567	-14.729
Löhne und Gehälter		-18.007	-12.060
Soziale Abgaben		-3.561	-2.669
Sonstige betriebliche Aufwendungen	29	-6.005	-12.705
Ergebnis vor Zinsen, Ertragsteuern, Abschreibungen und Wertberichtigungen (EBITDA)		16.330	11.051
Abschreibungen	30	-10.071	-8.464
Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte		-7.744	-6.966
Abschreibungen auf Sachanlagen		-2.328	-1.499
Abschreibungen auf finanzielle Vermögenswerte		0	0
Ergebnis vor Zinsen und Ertragsteuern (EBIT)		6.259	2.587
Finanzergebnis	31	-5.109	-2.096
Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge		8	14
Zinsen und ähnliche Aufwendungen		-5.117	-2.110
Ergebnis vor Ertragsteuern (EBT)		1.150	491
Laufende Ertragsteuern	32	-9	-103
Latente Steuern	32	829	1.229
Konzern-Jahresergebnis		1.970	1.617
Ergebnisanteil der Minderheiten		55	68
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		1.914	1.549
Konzerngesamtergebnisrechnung			
Konzern-Jahresergebnis		1.970	1.617
Währungsumrechnungsdifferenzen		-64	181
Gewinne / Verluste aus Hedging Instrumenten		-237	0
Sonstiges Ergebnis		-301	181
Konzern-Gesamtergebnis		1.669	1.798
davon			
Ergebnisanteil der Minderheiten		55	68
Ergebnisanteil der Aktionäre der gamigo AG		1.613	1.730

Konzern-Eigenkapitalveränderung vom 01. Januar bis 31. Dezember 2019

in TEUR	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage	Cash-Flow Hedge Rücklage	Unterschiedsbetrag aus Währungs-umrechnung	Erwirtschaftetes Konzern-eigenkapital	Den Anteilseignern des Mutterunternehmens zuzurechnendes Ergebnis	Minderheitenanteile	Summe
Konzerneigenkapital am 31.12.2017/01.01.2018	2.311	48.153	0	-28	-23.589	26.847	-119	26.728
Ausgabe von Anteilen	0	0	0	0	0	0	0	0
Periodenergebnis	0	0	0	0	1.617	1.617	0	1.617
Sonstiges Ergebnis	0	0	0	113	0	113	68	181
Sonstige Veränderungen	0	0	0	0	0	0	0	0
Konzerneigenkapital am 31.12.2018/01.01.2019	2.311	48.153	0	85	-21.972	28.577	-51	28.526
Ausgabe von Anteilen	0	0	0	0	0	0	0	0
Periodenergebnis	0	0	0	0	1.914	1.914	55	1.969
Sonstiges Ergebnis	0	0	-237	-64	0	-301	0	-301
Änderungen des Konsolidierungskreises	0	0	0	0	0	0	0	0
Konzernergebnis am 31.12.2019	2.311	48.153	-237	21	-20.058	30.190	4	30.194

Konzern-Kapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 01. Januar bis 31. Dezember 2019

in TEUR	2019	2018
Konzern-Jahresergebnis (einschließlich Ergebnisanteile von Minderheitsgesellschaften)	1.970	1.617
+ Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte, Sachanlagen und Finanzanlagen	10.071	8.464
+ Verluste aus dem Abgang von Anlagevermögen	0	188
+/- Zunahme/Abnahme der Rückstellungen	-561	2.499
- Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen	-3.856	-4.738
+ Zunahme der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	-1.778	21
+/- Zunahme/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	6.315	1.445
+/- gebuchte Ertragsteuern	-893	-1.126
+/- gebuchte Finanzaufwendungen	5.117	2.096
-/+ gezahlte/erhaltene Ertragsteuern	9	0
-/+ gezahlte/erhaltene Zinsen	-8	15
Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	16.385	10.481
- Auszahlungen für Investitionen in immaterielle Vermögenswerte	-11.123	-3.674
+ Einzahlungen aus Abgängen von Gegenständen des immateriellen Anlagevermögens	0	0
+/- Einzahlungen/Auszahlungen für Investitionen in das Sachanlagevermögen	-488	0
+ Einzahlungen aus Abgängen von Sachanlagevermögen	0	0
+ Einzahlungen für den Erwerb von Geschäftseinheiten	4.899	360
+ Einzahlungen für den Verkauf von Geschäftsbereichen	0	488
- Auszahlungen für den Erwerb von Geschäftsbereichen	-5.136	-3.519
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	-11.848	-6.345
+ Einzahlung aus der Aufnahme von Darlehen	0	0
- Auszahlungen aus der Tilgung von Finanzkrediten	-4.630	-20.569
+ Einzahlungen aus der Begebung von Anleihen	23.790	25.800
- Auszahlungen aus der Tilgung von Anleihen	0	0
+/- Veränderung Währungsrücklage und Hedging Instrumente	-246	0
- gezahlte Zinsen	-5.598	-1.454
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	13.318	3.777
Zahlungswirksame Veränderungen des Finanzmittelfonds	17.855	7.913
+/- Währungskursbedingte Änderungen des Finanzmittelfonds	-56	181
+ Finanzmittelfonds am Anfang der Periode	4.158	-3.936
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	21.957	4.158
Zusammensetzung des Finanzmittelfonds	21.957	4.158
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	0	0
Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten	0	0
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	21.957	4.158

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeine Angaben	51
2.	Wesentliche Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden	51
2.1.	Grundlagen der Aufstellung des Abschlusses	51
2.2.	Neue und geänderte Standards und Interpretationen, die im Geschäftsjahr 2019 erstmalig Anwendung finden	53
2.3.	Standards, Interpretationen und Änderungen zu veröffentlichten Standards, die im Geschäftsjahr noch nicht verpflichtend anzuwenden sind und die nicht vorzeitig durch den Konzern angewendet werden.	54
2.4.	Konsolidierung	55
2.4.1.	Tochterunternehmen	55
2.4.2.	Konsolidierungskreis	59
2.5.	Fremdwährung	60
2.6.	Ertragsrealisierung	62
2.7.	Ertragsteuern	62
2.7.1.	Laufende Steuern	63
2.7.2.	Latente Steuern	63
2.8.	Leasingverhältnisse	64
2.9.	Immaterielle Vermögenswerte	65
2.10.	Sachanlagen	67
2.11.	Wertminderungen von Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerten mit Ausnahme der Geschäfts- oder Firmenwerte	68
2.12.	Finanzielle Vermögenswerte	69
2.12.1.	Klassifizierung der finanziellen Vermögenswerte	69
2.12.2.	Gewinne und Verluste aus der Währungsumrechnung	70
2.12.3.	Wertminderung von finanziellen Vermögenswerten	70
2.12.4.	Ausbuchung von finanziellen Vermögenswerten	71
2.13.	Liquide Mittel und Bankguthaben	71
2.14.	Eigenkapital	71
2.15.	Kurzfristige und sonstige langfristige Leistungen an Arbeitnehmer	72
2.16.	Rückstellungen	72
2.17.	Abfindungen	73
2.18.	Finanzielle Verbindlichkeiten	73
2.19.	Kapitalflussrechnung	75
2.20.	Schätzungsunsicherheiten und Ermessensentscheidungen	75
3.	Erwerb von Tochterunternehmen	78
3.1.	Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von WildTangent Inc.	78
3.2.	Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von Verve Wireless Inc.	81
4.	Segmentinformationen	81
5.	Immaterielle Vermögenswerte	87

6.	Sachanlagen.....	90
7.	Aktive latente Steuern	91
8.	Finanzielle Vermögenswerte.....	91
9.	Wertminderungen von finanziellen Vermögenswerten.....	92
10.	Forderungen aus Lieferungen und Leistungen.....	92
11.	Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	93
12.	Nicht zahlungswirksame Geschäftsvorfälle	93
13.	Konzerneigenkapital	93
14.	Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten.....	95
15.	Sonstige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten.....	97
16.	Berichterstattung zu Finanzinstrumenten	98
17.	Anleihe	101
18.	IFRS 16 Leasingverhältnisse.....	101
19.	Passive latente Steuern	102
20.	Kurzfristige Rückstellungen.....	103
21.	Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen.....	103
22.	Rechtsstreitigkeiten und Eventualschulden	103
23.	Sonstige finanzielle Verpflichtungen	104
24.	Umsatzerlöse.....	105
25.	Aktivierete Eigenleistungen	106
26.	Sonstige betriebliche Erträge.....	106
27.	Bezogene Leistungen	106
28.	Personalaufwand.....	107
29.	Sonstige betriebliche Aufwendungen.....	107
30.	Abschreibungen.....	108
31.	Finanzergebnis.....	108
32.	Ertragsteuern.....	108
33.	Geschäftsvorfälle mit nahestehenden Unternehmen und Personen	110
34.	Mitarbeiter	111
35.	Honorar des Konzernabschlussprüfers.....	112
36.	Organe der Gesellschaft und Bezüge.....	112
37.	Ereignisse nach dem Abschlussstichtag	112
38.	Genehmigung des Abschlusses.....	113

1. Allgemeine Angaben

Die gamigo AG (nachfolgend: „gamigo“, „die Gesellschaft“, „die Gruppe“ oder „der Konzern“) ist eine in Deutschland ansässige Aktiengesellschaft mit Sitz in der Behringstraße 16b, 22765 Hamburg. Die Gesellschaft ist eingetragen im Handelsregister des Amtsgerichts Hamburg (HRB 105628). Muttergesellschaft des gamigo-Konzerns ist die gamigo AG, Hamburg. Die direkte Muttergesellschaft der gamigo AG ist die Samarion SE, Düsseldorf und die oberste Muttergesellschaft die Bodhivas GmbH, Düsseldorf.

Die gamigo Gruppe ist ein Anbieter von Massive Multiplayer Online Games, Mobile Games, Online Spieleportalen sowie von Medien- und Plattform-Services.

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

Die gamigo ist seit der im Oktober 2018 am Kapitalmarkt platzierten Anleihe ein kapitalmarktorientiertes Unternehmen gemäß § 264d HGB und ist somit 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) aufzustellenden Konzernabschlusses verpflichtet. Zugleich erfüllt gamigo damit die Offenlegungspflichten gegenüber der Nasdaq Stockholm gemäß deren Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

2. Wesentliche Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden

2.1. Grundlagen der Aufstellung des Abschlusses

Der Konzernabschluss wurde in Übereinstimmung mit den International Financial Reporting Standards, wie sie in der Europäischen Union anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 i.V.m. § 244 HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften aufgestellt.

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 gem. § 244 HGB vorgeschrieben ist. 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 Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung ist nach dem Gesamtkostenverfahren gegliedert.

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

Der Konzernabschluss wurde auf Grundlage der historischen Anschaffungs- oder Herstellungskosten aufgestellt. Davon ausgenommen sind bestimmte Finanzinstrumente, die zum Neubewertungsbetrag

oder zum beizulegenden Zeitwert am Bilanzstichtag angesetzt wurden. Eine entsprechende Erläuterung erfolgt im Rahmen der jeweiligen Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden.

Historische Anschaffungs- oder Herstellungskosten basieren auf dem beizulegenden Zeitwert der im Austausch für den Vermögenswert entrichteten Gegenleistung.

Der beizulegende Zeitwert ist der Preis, der in einem geordneten Geschäftsvorfall zwischen Marktteilnehmern am Bemessungsstichtag für den Verkauf eines Vermögenswerts eingenommen bzw. für die Übertragung einer Schuld gezahlt werden würde. Dies gilt unabhängig davon, ob der Preis direkt beobachtbar oder unter Anwendung einer Bewertungsmethode geschätzt worden ist.

Bei der Ermittlung des beizulegenden Zeitwerts eines Vermögenswerts oder einer Schuld berücksichtigt der Konzern bestimmte Merkmale des Vermögenswerts oder der Schuld (bspw. Zustand und Standort des Vermögenswerts oder Verkaufs- und Nutzungsbeschränkungen), wenn Marktteilnehmer diese Merkmale bei der Preisfestlegung für den Erwerb des jeweiligen Vermögenswerts oder die Übertragung der Schuld zum Bewertungsstichtag ebenfalls berücksichtigen würden. Im vorliegenden Konzernabschluss wird der beizulegende Zeitwert für die Bewertung und/oder die Angabepflichten grundsätzlich auf dieser Grundlage ermittelt. Davon ausgenommen sind:

- Leasingverhältnisse, die in den Anwendungsbereich von IFRS 16 *Leasingverhältnisse* fallen, und Bewertungsmaßstäbe, die dem beizulegenden Zeitwert ähneln, ihm aber nicht entsprechen, z. B. der Nutzungswert in IAS 36 *Wertminderung von Vermögenswerten*.

Der beizulegende Zeitwert ist nicht immer als Marktpreis verfügbar. Häufig muss er auf Basis verschiedener Bewertungsparameter ermittelt werden. In Abhängigkeit von der Verfügbarkeit beobachtbarer Parameter und der Bedeutung dieser Parameter für die Ermittlung des beizulegenden Zeitwerts im Ganzen wird der beizulegende Zeitwert den Stufen 1, 2 oder 3 zugeordnet. Die Unterteilung erfolgt nach folgender Maßgabe:

- Eingangsparameter der Stufe 1 sind notierte Preise (unbereinigt) auf aktiven Märkten für identische Vermögenswerte oder Schulden, auf die das Unternehmen am Bewertungsstichtag zugreifen kann.
- Eingangsparameter der Stufe 2 sind andere Eingangsparameter als die auf Stufe 1 enthaltenen notierten Preise, die für den Vermögenswert oder die Schuld entweder direkt beobachtbar sind oder indirekt aus anderen Preisen abgeleitet werden können.
- Eingangsparameter der Stufe 3 sind für den Vermögenswert oder die Schuld nicht beobachtbare Parameter.

Die Erstellung des Konzernabschlusses verlangt vom Management Ermessensentscheidungen und Schätzungen, die die Anwendung von Rechnungslegungsmethoden und die ausgewiesenen Beträge der Vermögenswerte, Schulden, Erträge und Aufwendungen betreffen. Tatsächliche Ergebnisse können von diesen Schätzungen abweichen.

Schätzungen und zugrunde liegende Annahmen werden laufend überprüft. Überarbeitungen von Schätzungen werden prospektiv erfasst.

2.2. Neue und geänderte Standards und Interpretationen, die im Geschäftsjahr 2019 erstmalig Anwendung finden

Der Konzern hat im aktuellen Geschäftsjahr die nachfolgend dargestellten neuen bzw. geänderten Standards und Interpretationen erstmalig angewandt.

Die folgenden neuen und geänderten IFRS sind im zum 1. Januar 2019 beginnenden Geschäftsjahr erstmals verpflichtend anzuwenden:

- IFRIC 23 Unsicherheit bezüglich der ertragsteuerlichen Behandlung,
- Änderungen an IFRS 9 Vorfälligkeitsregelungen mit negativer Ausgleichsleistung,
- Änderungen an IAS 28 Langfristige Beteiligungen an assoziierten Unternehmen und Gemeinschaftsunternehmen,
- Änderungen an IFRS 19 Planänderungen, -kürzungen und Abgeltungen,
- Jährliche Verbesserungen an den IFRS-Standards Zyklus 2015–2017 (Änderungen an IFRS 3, IFRS 11, IAS 12 und IAS 23).

Die erstmalige Anwendung der übernommenen IFRS hat keine wesentliche Auswirkung auf den Konzern und auf die Darstellung des Konzernabschlusses. Hintergrund hierfür bezogen auf IFRS 16 ist die Tatsache, dass der Konzern diesen Standard bereits im Vorjahr vorzeitig angewendet hat.

2.3. Standards, Interpretationen und Änderungen zu veröffentlichten Standards, die im Geschäftsjahr noch nicht verpflichtend anzuwenden sind und die nicht vorzeitig durch den Konzern angewendet werden.

Der Konzern hat in seinem Konzernabschluss 2019 die nachstehenden Rechnungslegungsnormen, die vom IASB bereits verabschiedet wurden, die aber für das Geschäftsjahr des Konzerns noch nicht verpflichtend anzuwenden waren, nicht vorzeitig berücksichtigt.

Standard	Anwendungszeitpunkt	Erwartete Auswirkungen
Änderungen der Verweise auf das Rahmenkonzept in den IFRS-Standards	01.01.2020	zu analysieren
Änderungen an IFRS 3 Definition eines Geschäftsbetriebs	01.01.2020	Siehe nachstehende Analyse
Änderungen des IAS 1 und IAS 8	01.01.2020	Keine Auswirkungen erwartet
IFRS 17 Versicherungsverträge	01.01.2023	Keine Auswirkungen erwartet

Änderungen an IFRS 3 Definition eines Geschäftsbetriebs

Die Änderungen an IFRS 3 *Unternehmenszusammenschlüsse* dienen der Klarstellung der Definition eines Geschäftsbetriebs.

Ein Geschäftsbetrieb ist unverändert durch die drei Elemente Inputfaktor(en), Prozess und Output definiert. Die Inputfaktoren und darauf angewendete Prozesse sollen dabei derart zum Einsatz kommen, dass sie zur Erzeugung von Output beitragen können. Die geänderte Definition von Output legt den Fokus auf die Bereitstellung von Gütern und Dienstleistungen an den Kunden, umfasst daneben aber auch Investitionserträge wie Dividenden, Zinsen und sonstige Erträge. Dagegen dienen Kostenreduktionen nicht mehr als Merkmal von Output.

Die Änderungen stellen klar, dass für das Vorliegen eines Geschäftsbetriebs ein Erwerb mindestens einen Inputfaktor und einen substanziellen Prozess umfassen muss, die zusammen signifikant zur Fähigkeit beitragen, Output erzeugen zu können. Das Vorliegen von Prozessen ist demnach letztlich der Unterschied zwischen dem Erwerb eines Geschäftsbetriebs und dem Erwerb einer Gruppe von Vermögenswerten. Die Prüfung ist dabei abhängig davon, ob mit der erworbenen Gruppe von Tätigkeiten und Vermögenswerten bereits Output erzeugt wird oder nicht.

Zusätzlich wurde ein sog. Konzentrationstest als transaktionsbezogenes Wahlrecht eingeführt, der eine vereinfachte Beurteilung ermöglicht, ob ein erworbenes Bündel von Aktivitäten und Vermögenswerten keinen Geschäftsbetrieb darstellt. Dies ist dann der Fall, wenn sich der beizulegende Zeitwert des erworbenen Bruttovermögens ganz überwiegend („substantially all“) auf einen einzelnen identifizierbaren Vermögenswert (bzw. eine Gruppe von vergleichbaren identifizierbaren Vermögenswerten) konzentriert.

Die Änderungen sind erstmals auf solche Transaktionen anzuwenden, deren Erwerbszeitpunkt zu Beginn oder nach dem Beginn von Geschäftsjahren liegt, die am oder nach dem 1. Januar 2020 beginnen (prospektive Anwendung). Eine vorzeitige Anwendung ist zulässig und entsprechend offenzulegen.

Die Änderungen an IFRS 3 können Auswirkungen auf den Konzernabschluss haben, sofern zukünftig entsprechende Transaktionen auftreten.

2.4. Konsolidierung

2.4.1. Tochterunternehmen

Der Konzernabschluss beinhaltet den Abschluss des Mutterunternehmens und der von ihm beherrschten Unternehmen einschließlich strukturierter Unternehmen (seine Tochterunternehmen). Das Mutterunternehmen erlangt die Beherrschung, wenn es:

- Verfügungsmacht über das Beteiligungsunternehmen ausüben kann,
- schwankenden Renditen aus ihrer Beteiligung ausgesetzt ist, und
- die Renditen aufgrund ihrer Verfügungsmacht der Höhe nach beeinflussen kann.

Das Mutterunternehmen nimmt eine Neubeurteilung vor, ob es ein Beteiligungsunternehmen beherrscht oder nicht, wenn Tatsachen und Umstände darauf hinweisen, dass sich eines oder mehrere der oben genannten drei Kriterien der Beherrschung verändert haben.

Wenn das Mutterunternehmen keine Stimmrechtsmehrheit besitzt, so beherrscht es das Beteiligungsunternehmen dennoch, wenn es durch seine bestehenden Stimmrechte über die praktische Möglichkeit verfügt, die maßgeblichen Tätigkeiten des Beteiligungsunternehmens einseitig zu bestimmen. Bei der Beurteilung, ob seine bestehenden Stimmrechte für die Bestimmungsmacht ausreichen, berücksichtigt das Mutterunternehmen alle Tatsachen und Umstände, darunter:

- den Umfang der im Besitz des Mutterunternehmens befindlichen Stimmrechte im Verhältnis zum Umfang und zur Verteilung der Stimmrechte anderer Stimmrechtsinhaber;
- potenzielle Stimmrechte des Mutterunternehmens, anderer Stimmrechtsinhaber und anderer Parteien;
- Rechte aus anderen vertraglichen Vereinbarungen; und
- weitere Tatsachen und Umstände, die darauf hinweisen, dass das Mutterunternehmen die gegenwärtige Möglichkeit besitzt oder nicht besitzt, die maßgeblichen Tätigkeiten zu den Zeitpunkten, zu denen Entscheidungen getroffen werden müssen, unter Berücksichtigung des Abstimmungsverhaltens bei früheren Haupt- bzw. Gesellschafterversammlungen zu bestimmen.

Ein Tochterunternehmen wird ab dem Zeitpunkt, zu dem das Mutterunternehmen die Beherrschung über das Tochterunternehmen erlangt, bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Beherrschung durch das Mutterunternehmen endet, in den Konzernabschluss einbezogen. Dabei werden die Ergebnisse der im

Laufe des Jahres erworbenen oder veräußerten Tochterunternehmen entsprechend ab dem tatsächli-

chen Erwerbszeitpunkt bzw. bis zum tatsächlichen Abgangszeitpunkt in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und dem sonstigen Konzern-Ergebnis erfasst.

Der Gewinn oder Verlust und jeder Bestandteil des sonstigen Ergebnisses sind den Gesellschaftern des Mutterunternehmens und den nicht beherrschenden Gesellschaftern zuzuordnen. Dies gilt selbst dann, wenn dies dazu führt, dass die Anteile der nicht beherrschenden Gesellschafter einen Negativsaldo aufweisen.

Sofern erforderlich, werden die Jahresabschlüsse der Tochterunternehmen angepasst, um die Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden an die im Konzern zur Anwendung kommenden Methoden anzugleichen.

Alle konzerninternen Vermögenswerte, Schulden, Eigenkapital, Erträge, Aufwendungen und Cashflows im Zusammenhang mit Geschäftsvorfällen zwischen Konzernunternehmen werden im Rahmen der Konsolidierung vollständig eliminiert.

a) *Änderungen der Beteiligungsquote des Konzerns an bestehenden Tochterunternehmen*

Änderungen der Beteiligungsquoten des Konzerns an Tochterunternehmen, die nicht zu einem Verlust der Beherrschung über dieses Tochterunternehmen führen, werden als Eigenkapitaltransaktion bilanziert. Die Buchwerte der vom Konzern gehaltenen Anteile und der nicht beherrschenden Anteile werden so angepasst, dass sie die Änderungen der an den Tochterunternehmen bestehenden Anteilsquoten widerspiegeln. Jede Differenz zwischen dem Betrag, um den die nicht beherrschenden Anteile angepasst werden, und dem beizulegenden Zeitwert der gezahlten oder erhaltenen Gegenleistung wird unmittelbar im Eigenkapital erfasst und den Gesellschaftern des Mutterunternehmens zugeordnet.

Wenn das Mutterunternehmen die Beherrschung über ein Tochterunternehmen verliert, wird der Entkonsolidierungsgewinn oder -verlust erfolgswirksam erfasst. Dieser wird ermittelt aus der Differenz zwischen

- (i) dem Gesamtbetrag des beizulegenden Zeitwerts der erhaltenen Gegenleistung und dem beizulegenden Zeitwert der zurückbehaltenen Anteile und
- (ii) dem Buchwert der Vermögenswerte (einschließlich des Geschäfts- oder Firmenwerts), der Schulden des Tochterunternehmens und aller nicht beherrschenden Anteile.

Alle im Zusammenhang mit diesem Tochterunternehmen im sonstigen Ergebnis ausgewiesenen Beträge werden so bilanziert, wie dies bei einem Verkauf der Vermögenswerte erfolgen würde, das heißt Umgliederung in die Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung oder direkte Übertragung in die Gewinnrücklagen.

Sofern die Muttergesellschaft Anteile an dem bisherigen Tochterunternehmen zurückbehält, werden diese mit dem zum Zeitpunkt des Verlusts der Beherrschung festgestellten beizulegenden Zeitwert angesetzt. Dieser Wert stellt die Anschaffungskosten der Anteile dar, die abhängig vom Grad der Beherrschung in der Folge gemäß IFRS 9 *Finanzinstrumente* oder nach den Vorschriften für assoziierte oder Gemeinschaftsunternehmen bewertet werden.

b) Erwerb von Tochterunternehmen

Der Erwerb von Geschäftsbetrieben wird nach der Erwerbsmethode bilanziert. Die bei einem Unternehmenszusammenschluss übertragene Gegenleistung wird zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Dieser bestimmt sich aus der Summe der zum Erwerbszeitpunkt gültigen beizulegenden Zeitwerte der übertragenen Vermögenswerte, der von den früheren Eigentümern des erworbenen Unternehmens übernommenen Schulden und der vom Konzern emittierten Eigenkapitalinstrumente im Austausch gegen die Beherrschung des erworbenen Unternehmens. Mit dem Unternehmenszusammenschluss verbundene Transaktionskosten werden bei Anfall erfolgswirksam erfasst.

Die erworbenen identifizierbaren Vermögenswerte und übernommenen Schulden werden mit ihren beizulegenden Zeitwerten bewertet. Hierzu gelten folgende Ausnahmen:

- Latente Steueransprüche oder latente Steuerschulden und Vermögenswerte oder Verbindlichkeiten in Verbindung mit Vereinbarungen für Leistungen an Arbeitnehmer werden gemäß IAS 12 *Ertragsteuern* bzw. IAS 19 *Leistungen an Arbeitnehmer* erfasst und bewertet;
- Schulden oder Eigenkapitalinstrumente, welche sich auf anteilsbasierte Vergütungen oder auf den Ausgleich anteilsbasierter Vergütungen durch den Konzern beziehen, werden zum Erwerbszeitpunkt gemäß IFRS 2 *Anteilsbasierte Vergütung* bewertet und
- Vermögenswerte (oder Veräußerungsgruppen), die gemäß IFRS 5 *Zur Veräußerung gehaltene langfristige Vermögenswerte und aufgegebene Geschäftsbereiche* als zur Veräußerung gehalten eingestuft sind, werden gemäß diesem IFRS bewertet.

Der Geschäfts- oder Firmenwert ergibt sich als Überschuss der Summe aus der übertragenen Gegenleistung, dem Betrag aller nicht beherrschenden Anteile an dem erworbenen Unternehmen und dem beizulegenden Zeitwert des zuvor vom Erwerber gehaltenen Eigenkapitalanteils an dem erworbenen Unternehmen (sofern gegeben) über den Saldo der zum Erwerbszeitpunkt ermittelten beizulegenden Zeitwerte der erworbenen identifizierbaren Vermögenswerte und der übernommenen Schulden. Für den Fall, dass sich – auch nach nochmaliger Beurteilung – ein negativer Unterschiedsbetrag ergibt, wird dieser unmittelbar als Ertrag erfolgswirksam erfasst.

Anteile nicht beherrschender Gesellschafter an Tochterunternehmen werden getrennt im Eigenkapital des Konzerns ausgewiesen. Solche Anteile nicht beherrschender Gesellschafter, die gegenwärtig Eigentumsrechte vermitteln und dem Inhaber im Falle der Liquidation das Recht gewähren, einen proportionalen Anteil am Nettovermögen des Unternehmens zu erhalten, werden bei Zugang entweder zum beizulegenden Zeitwert oder zum entsprechenden Anteil des identifizierbaren Nettovermögens

bewertet. Dieses Wahlrecht kann bei jedem Unternehmenszusammenschluss neu ausgeübt werden.

Andere Komponenten von Anteilen nicht beherrschender Gesellschafter werden mit ihren beizulegenden Zeitwerten oder den Wertmaßstäben bewertet, die sich aus anderen Standards ergeben. Nach dem Erwerb ergibt sich der Buchwert der Anteile nicht beherrschender Gesellschafter aus dem Wert der Anteile bei der erstmaligen Erfassung zuzüglich des Anteils der nicht beherrschenden Gesellschafter an den nachfolgenden Eigenkapitalveränderungen. Das auf sie entfallende Gesamtergebnis wird den nicht beherrschenden Gesellschaftern auch dann zugerechnet, wenn deren Anteile dadurch einen negativen Saldo aufweisen. In 2019 gab es keinen Erwerb von Anteilen an Tochterunternehmen, sondern lediglich einzelner Vermögenswerte und Schulden.

Enthält die übertragene Gegenleistung eine bedingte Gegenleistung, wird diese mit dem zum Erwerbszeitpunkt geltenden beizulegenden Zeitwert bewertet. Änderungen des beizulegenden Zeitwerts der bedingten Gegenleistung innerhalb des Bewertungszeitraums werden rückwirkend korrigiert und entsprechend gegen den Geschäfts- oder Firmenwert gebucht. Berichtigungen während des Bewertungszeitraumes sind Anpassungen, um zusätzliche Informationen über Fakten und Umstände widerzuspiegeln, die zum Erwerbszeitpunkt bestanden. Der Bewertungszeitraum darf jedoch ein Jahr vom Erwerbszeitpunkt an nicht überschreiten.

Die Bilanzierung von Änderungen des beizulegenden Zeitwerts der bedingten Gegenleistung, die keine Berichtigungen während des Bewertungszeitraumes darstellen, erfolgt in Abhängigkeit davon, wie die bedingte Gegenleistung einzustufen ist. Handelt es sich bei der bedingten Gegenleistung um Eigenkapital, erfolgt keine Folgebewertung an nachfolgenden Abschlussstichtagen; ihre Erfüllung wird innerhalb des Eigenkapitals bilanziert. Bedingte Gegenleistungen, bei denen es sich nicht um Eigenkapital handelt, werden an nachfolgenden Abschlussstichtagen zum beizulegenden Zeitwert bewertet und ein resultierender Gewinn oder Verlust wird in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Im Falle eines sukzessiven Unternehmenszusammenschlusses wird, der zuvor von der Gesellschaft an dem erworbenen Unternehmen gehaltene Eigenkapitalanteil mit dem zum Erwerbszeitpunkt geltenden beizulegenden Zeitwert neu bewertet. Ein daraus resultierender Gewinn bzw. Verlust wird erfolgswirksam erfasst.

Vor dem Erwerbszeitpunkt im sonstigen Ergebnis erfasste Wertänderungen an den zuvor an dem erworbenen Unternehmen gehaltenen Eigenkapitalanteilen werden in die Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung umgebucht, wenn der Konzern die Beherrschung über das erworbene Unternehmen erlangt.

Ist die erstmalige Bilanzierung eines Unternehmenszusammenschlusses am Ende eines Geschäftsjahres noch nicht abgeschlossen, gibt der Konzern für die Posten mit derartiger Bilanzierung vorläufige Beträge an.

Sofern innerhalb des Bewertungszeitraums neue Informationen bekannt werden, die die Verhältnisse zum Erwerbszeitpunkt erhellen, werden die vorläufig angesetzten Beträge korrigiert bzw. es werden zusätzliche Vermögenswerte oder Schulden angesetzt, falls erforderlich.

2.4.2. Konsolidierungskreis

Der Konsolidierungskreis zum 31. Dezember 2019 setzt sich wie folgt zusammen:

Vollkonsolidierte Tochtergesellschaften	Sitz	Kapitalanteil % 31.12.2019
gamigo AG	Hamburg, Deutschland	-
adspreemedia GmbH	Berlin, Deutschland	100 %
Aeria Games GmbH	Hamburg, Deutschland	100 %
Aeria Interactive GmbH	Köln, Deutschland	100 %
gamigo Advertising GmbH	Hamburg, Deutschland	100 %
gamigo Inc.	Wilmington, Delaware, USA	100 %
gamigo Portals GmbH	Hamburg, Deutschland	100 %
gamigo Publishing GmbH	Hamburg, Deutschland	100 %
gamigo US Inc.	Dover, Delaware, USA	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 %
Media Elements GmbH, Köln (vormals MK Productions GmbH)	Köln, Deutschland	100 %

Der Konsolidierungskreis der gamigo-Gruppe umfasst neben dem Mutterunternehmen 13 (2018: 13) Tochtergesellschaften.

Zum 24. Oktober 2019 wurde die MK Productions GmbH nach Maßgabe des Gesellschaftsvertrags zur Media Elements GmbH umfirmiert.

Folgende Gesellschaften werden aufgrund ihrer untergeordneten Bedeutung für den Konzern nicht konsolidiert:

Gesellschaft	Sitz	Kapitalanteil % 31.12.2019
highdigit GmbH, Münster	Münster, Deutschland	100 %
Just Digital GmbH, Hamburg	Hamburg, Deutschland	100 %
Gamigo CA Inc.	Brunswick, Kanada	100 %

Die Löschung der folgenden Gesellschaften wurde am 23. Februar 2018 beschlossen, war allerdings bis zum 31. Dezember 2019 noch nicht vollzogen:

- Aeria Games Inc., Wilmington, Delaware/USA

2.5. Fremdwährung

Bei der Aufstellung der Abschlüsse jedes einzelnen Konzernunternehmens werden Geschäftsvorfälle, die auf andere Währungen als die funktionale Währung des Konzernunternehmens (Fremdwährungen) lauten, mit den am Tag der Transaktion gültigen Kursen umgerechnet. An jedem Abschlussstichtag werden monetäre Posten in Fremdwährung mit dem gültigen Stichtagskurs umgerechnet. Nicht-monetäre Posten in Fremdwährung, die zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden mit den Kursen umgerechnet, die zum Zeitpunkt der Ermittlung des beizulegenden Zeitwertes Gültigkeit hatten. Zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten bewertete nicht-monetäre Posten werden mit dem Wechselkurs zum Zeitpunkt der erstmaligen bilanziellen Erfassung umgerechnet.

Umrechnungsdifferenzen aus monetären Posten werden erfolgswirksam in der Periode erfasst, in der sie auftreten. Davon ausgenommen sind:

- Umrechnungsdifferenzen aus auf fremde Währung lautenden Fremdmittelaufnahmen, die bei für die produktive Verwendung vorgesehenen Vermögenswerten im Erstellungsprozess auftreten. Diese werden den Herstellungskosten zugerechnet, falls sie Anpassungen des Zinsaufwands aus diesen auf fremde Währung lautenden Fremdmittelaufnahmen darstellen.
- Umrechnungsdifferenzen aus Geschäftsvorfällen, die eingegangen wurden, um bestimmte Fremdwährungsrisiken abzusichern.
- Umrechnungsdifferenzen aus zu erhaltenden bzw. zu zahlenden monetären Posten von/an einen ausländischen Geschäftsbetrieb, deren Erfüllung weder geplant noch wahrscheinlich ist und die deswegen Teil der Nettoinvestition in diesen ausländischen Geschäftsbetrieb sind, die anfänglich im sonstigen Ergebnis erfasst und bei Veräußerung vom Eigenkapital in den Gewinn und Verlust umgliedert werden.

Zur Aufstellung eines Konzernabschlusses werden die Vermögenswerte und Schulden der ausländischen Geschäftsbetriebe des Konzerns in Euro (EUR) umgerechnet, wobei die am Abschlussstichtag gültigen Wechselkurse herangezogen werden. Erträge und Aufwendungen werden zum Durchschnittskurs der Periode umgerechnet, es sei denn, die Umrechnungskurse während der Periode unterlagen starken Schwankungen. In diesem Fall finden die Umrechnungskurse zum Zeitpunkt der Transaktion Anwendung. Umrechnungsdifferenzen aus der Umrechnung ausländischer Geschäftsbetriebe in Konzernwährung werden im sonstigen Ergebnis erfasst und im Eigenkapital angesammelt.

Bei der Veräußerung eines ausländischen Geschäftsbetriebes werden alle angesammelten Umrechnungsdifferenzen, die dem Konzern aus diesem Geschäftsbetrieb zuzurechnen sind, in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert. Dabei werden folgende Transaktionen als Veräußerung eines ausländischen Geschäftsbetriebs angesehen:

- die Veräußerung des gesamten Konzernanteils an einem ausländischen Geschäftsbetrieb,
- eine Teilveräußerung mit Verlust der Beherrschung über ein ausländisches Tochterunternehmen oder
- eine Teilveräußerung einer Beteiligung an einer gemeinsamen Vereinbarung oder einem assoziierten Unternehmen, welche einen ausländischen Geschäftsbetrieb einschließt.

Werden Teile eines Tochterunternehmens, das einen ausländischen Geschäftsbetrieb einschließt, veräußert, ohne, dass es zu einem Verlust der Beherrschung kommt, wird der Anteil am Betrag der Umrechnungsdifferenzen, der auf den veräußerten Anteil entfällt, ab dem Veräußerungszeitpunkt den nicht beherrschenden Anteilen zugerechnet. Bei einer teilweisen Veräußerung von Anteilen an assoziierten Unternehmen oder gemeinsamen Vereinbarungen ohne Statuswechsel wird der entsprechende Anteil am Betrag der Umrechnungsdifferenzen hingegen erfolgswirksam umgegliedert.

Ein aus dem Erwerb eines ausländischen Geschäftsbetriebs entstehender Geschäfts- oder Firmenwert sowie Anpassungen an die beizulegenden Zeitwerte der identifizierbaren Vermögenswerte und Schulden werden als Vermögenswerte oder Schulden des ausländischen Geschäftsbetriebs behandelt und zum Stichtagskurs umgerechnet. Resultierende Umrechnungsdifferenzen werden in der Rücklage aus der Währungsrechnung erfasst.

Für die Umrechnung wesentlicher Fremdwährungsabschlüsse in Euro wurden die folgenden Kurse verwendet:

Währung	Bilanz Mittelkurs am 31.12.		Gewinn- und Verlustrechnung Durchschnittskurs	
	2019	2018	2019	2018
US-Dollar (USD)	1,12340	1,14097	1,11959	1,18769
Türkische Lire (TRY)	6,68430	6,05880	5,56387	6,35696
Polnische Zloty (PLN)	4,25680	4,30140	4,29750	4,25972

2.6. Ertragsrealisierung

Der Konzern erzielt Umsatzerlöse aus den Einnahmen von Online-, Konsolen- und mobilen Spielen (unter anderem Casual-Games, Rollenspiele und Strategiespiele) sowie aus B2B Services (Plattformen und Advertising-Services).

Die Umsatzerlöse werden in Höhe der Gegenleistung bemessen, die der Konzern aus einem Vertrag mit einem Kunden voraussichtlich erhalten wird. Umsätze aus der Überlassung von Nutzungsrechten für Spiele werden erfasst, sobald er die Verfügungsmacht über ein Produkt oder eine Dienstleistung an einen Kunden überträgt. 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.

Unter B2B Services Umsatzerlöse sind Marketingkampagnen für Unternehmen zu verstehen. Mittels Dienstleistungsvertrag wird die Leistung vom Kunden abgerufen. Der Umsatz gilt als realisiert, sobald eine Rechnung an den Kunden gestellt wurde und die Marketingleistungen für den entsprechenden Zeitraum erbracht wurden.

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.

2.7. Ertragsteuern

Der Ertragsteueraufwand stellt die Summe des laufenden Steueraufwands und der latenten Steuern dar.

Laufende oder latente Steuern werden in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst, es sei denn, dass sie im Zusammenhang mit Posten stehen, die entweder im sonstigen Ergebnis oder direkt im Eigenkapital erfasst werden. In diesem Fall wird die laufende und latente Steuer ebenfalls im sonstigen Ergebnis oder direkt im Eigenkapital erfasst. Wenn laufende oder latente Steuern aus der erstmaligen Bilanzierung eines Unternehmenszusammenschlusses resultieren, werden die Steuereffekte bei der Bilanzierung des Unternehmenszusammenschlusses einbezogen.

2.7.1. Laufende Steuern

Der laufende Steueraufwand wird auf Basis des zu versteuernden Einkommens für das Jahr ermittelt. Das zu versteuernde Einkommen unterscheidet sich vom Jahresüberschuss aus der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung aufgrund von Aufwendungen und Erträgen, die in späteren Jahren oder niemals steuerbar bzw. steuerlich abzugsfähig sind. Die Verbindlichkeit des Konzerns für die laufenden Steuern wird auf Grundlage der geltenden bzw. in Kürze geltenden Steuersätze berechnet.

2.7.2. Latente Steuern

Latente Steuern werden für die Unterschiede zwischen den Buchwerten der Vermögenswerte und Schulden im Konzernabschluss und den entsprechenden steuerlichen Wertansätzen im Rahmen der Berechnung des zu versteuernden Einkommens erfasst. Latente Steuerschulden werden im Allgemeinen für alle zu versteuernden temporären Differenzen bilanziert; latente Steueransprüche werden insoweit erfasst, wie es wahrscheinlich ist, dass steuerbare Gewinne zur Verfügung stehen, für welche die abzugsfähigen temporären Differenzen genutzt werden können. Solche latenten Steueransprüche und latenten Steuerschulden werden nicht angesetzt, wenn sich die temporären Differenzen aus einem Geschäfts- oder Firmenwert oder aus der erstmaligen Erfassung (außer bei Unternehmenszusammenschlüssen) von anderen Vermögenswerten und Schulden ergeben, welche aus Vorfällen resultieren, die weder das zu versteuernde Einkommen noch den Jahresüberschuss berühren.

Für zu versteuernde temporäre Differenzen, die aus Anteilen an Tochterunternehmen oder assoziierten Unternehmen sowie Anteilen an Gemeinschaftsunternehmen entstehen, werden latente Steuerschulden gebildet, es sei denn, dass der Konzern die Umkehrung der temporären Differenzen steuern kann und es wahrscheinlich ist, dass sich die temporäre Differenz in absehbarer Zeit nicht umkehren wird.

Latente Steueransprüche, die sich aus temporären Differenzen im Zusammenhang mit Anteilen an Tochterunternehmen oder assoziierten Unternehmen sowie Anteilen an Gemeinschaftsunternehmen ergeben, werden nur in dem Maße erfasst, in dem es wahrscheinlich ist, dass ausreichend steuerbares Einkommen zur Verfügung steht, mit dem die Ansprüche aus den temporären Differenzen genutzt werden können. Zudem muss davon ausgegangen werden können, dass sich diese temporären Differenzen in absehbarer Zukunft umkehren werden.

Der Buchwert der latenten Steueransprüche wird jedes Jahr am Abschlusstichtag geprüft und im Wert gemindert, falls es nicht mehr wahrscheinlich ist, dass genügend zu versteuerndes Einkommen zur Verfügung steht, um den Anspruch vollständig oder teilweise zu realisieren. Latente Steuerschulden und Steueransprüche werden auf Basis der erwarteten Steuersätze und der Steuergesetze ermittelt, die im Zeitpunkt der Erfüllung der Schuld oder der Realisierung des Vermögenswertes voraussichtlich Geltung haben werden. Die Bewertung von latenten Steueransprüchen und Steuerschulden spiegelt die steuerlichen Konsequenzen wider, die sich aus der Art und Weise ergeben, wie der Konzern zum Abschlusstichtag erwartet, die Schuld zu erfüllen bzw. den Vermögenswert zu realisieren.

2.8. Leasingverhältnisse

Bei Vertragsbeginn beurteilt der Konzern, ob der Vertrag ein Leasingverhältnis begründet oder beinhaltet. Dies ist der Fall, wenn der Vertrag dazu berechtigt, die Nutzung eines identifizierten Vermögenswertes gegen Zahlung eines Entgeltes für einen bestimmten Zeitraum zu kontrollieren. Um zu beurteilen, ob ein Vertrag das Recht zur Kontrolle eines identifizierten Vermögenswertes beinhaltet, legt der Konzern die Definition eines Leasingverhältnisses nach IFRS 16 zugrunde.

Der Konzern als Leasingnehmer

Der Konzern prüft beim Abschluss der neuen Verträge, ob diese Leasingverhältnisse beinhalten. Der Konzern bilanziert RoU-Vermögenswerte und entsprechende Leasingverbindlichkeiten für alle Leasinggegenstände.

Die Leasingverbindlichkeiten werden anfänglich mit dem Barwert der zukünftigen Mietzahlungen angesetzt. Der für die Leasingverbindlichkeiten implizite Zinssatz ist nicht ohne weiteres ermittelbar. Deshalb wandte der Konzern zum 1. Januar 2019 den gewichteten Durchschnittswert des Grenzfremdkapitalzinssatzes des Konzerns in Höhe von 5,9 % an. Dieser wurde auf Basis der Finanzierungsdarlehen mit vergleichbarer Laufzeit ermittelt, welche dem Konzern für die Anschaffung der Vermögenswerte verfügbar wäre.

Die Leasingverbindlichkeiten wurden in der Konzernbilanz als gesonderte Position ausgewiesen. Die Folgebewertung der Leasingverbindlichkeiten erfolgte anhand der Effektivzinsmethode.

Der Konzern bewertet die Leasingverbindlichkeiten in der Folge neu, um Änderungen zu reflektieren bei

- der Leasinglaufzeit (unter Anwendung eines geänderten Abzinsungssatzes);
- der Beurteilung einer Kaufoption (unter Anwendung eines geänderten Abzinsungssatzes);
- den zu erwartenden Zahlungen in Zusammenhang mit Restwertgarantien (unter Anwendung des ursprünglichen Abzinsungssatzes);
- oder zukünftigen Leasingzahlungen, die sich aus einer Index- oder Kursänderung ergeben haben (unter Anwendung des ursprünglichen Abzinsungssatzes).

Die Neubewertungen werden als Anpassungen des RoU-Vermögenswerts abgebildet. Sofern Änderungen nicht zur Abbildung eines separaten Leasingverhältnisses führen, kann es auch zu einer Neubewertung der Leasingverbindlichkeiten¹ kommen.

Eine entsprechende Anpassung wegen der oben aufgeführten Gründe wird als Anpassung der RoU-Vermögenswerte erfasst. Sofern die RoU-Vermögenswerte durch eine solche Anpassung auf null reduziert werden bzw. bereits sind und es zu einer weiteren Korrektur der Leasingverbindlichkeiten kommt, wird der Betrag in der GuV erfasst. Im Geschäftsjahr 2019 haben keine Neubewertungen stattgefunden.

¹ gemäß dem ehemaligen Standard IAS 17 handelte es sich hierbei um Operating-Leasingverbindlichkeiten

2.9. Immaterielle Vermögenswerte

a) Sonstige immaterielle Vermögenswerte

Die sonstigen immateriellen Vermögenswerte und die RoU Vermögenswerte mit einer bestimmbarer Nutzungsdauer werden zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und Wertminderungen erfasst. Die Abschreibungen werden linear über die erwartete Nutzungsdauer aufwandswirksam erfasst. Die erwartete Nutzungsdauer sowie die Abschreibungsmethode werden an jedem Abschlussstichtag überprüft und sämtliche Schätzungsänderungen prospektiv berücksichtigt.

Separat erworbene immaterielle Vermögenswerte mit einer unbestimmten Nutzungsdauer werden zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Wertminderungen erfasst.

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

b) Geschäfts- oder Firmenwert

Der aus einem Unternehmenszusammenschluss resultierende Geschäfts- oder Firmenwert wird zu Anschaffungskosten abzüglich ggf. erforderlicher Wertminderungen bilanziert und ist gesondert in der Konzernbilanz ausgewiesen.

Für Zwecke der Wertminderungsprüfung wird der Geschäfts- oder Firmenwert bei Erwerb auf jene zahlungsmittelgenerierenden Einheiten (oder Gruppen davon) des Konzerns aufgeteilt, von denen erwartet wird, dass sie einen Nutzen aus den Synergien des Zusammenschlusses ziehen können.

Zahlungsmittelgenerierende Einheiten, welchen ein Teil des Geschäfts- oder Firmenwertes zugeteilt wurde, sind wenigstens jährlich auf Wertminderung zu prüfen. Liegen Hinweise für eine Wertminderung einer Einheit vor, kann es erforderlich sein, häufiger Wertminderungstests durchzuführen. Wenn der erzielbare Betrag einer zahlungsmittelgenerierenden Einheit kleiner ist als der Buchwert der Einheit, ist der Wertminderungsaufwand zunächst dem Buchwert eines jeglichen der Einheit zugeordneten Geschäfts- oder Firmenwertes und dann anteilig den anderen Vermögenswerten auf Basis der Buchwerte eines jeden Vermögenswertes im Verhältnis zum Gesamtbuchwert der Vermögenswerte innerhalb der Einheit zuzuordnen. Dabei ist der erzielbare Betrag der höhere Wert aus Nutzungswert und beizulegendem Zeitwert abzüglich Veräußerungskosten.

Jeglicher Wertminderungsaufwand des Geschäfts- oder Firmenwertes wird direkt in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst. Ein für den Geschäfts- oder Firmenwert erfasster Wertminderungsaufwand darf in künftigen Perioden nicht aufgeholt werden.

Bei der Veräußerung einer zahlungsmittelgenerierenden Einheit wird der darauf entfallende Betrag des Geschäfts- oder Firmenwertes im Rahmen der Ermittlung des Abgangserfolges berücksichtigt.

c) Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte – Forschungs- und Entwicklungskosten

Kosten für Forschungsaktivitäten werden in der Periode als Aufwand erfasst, in der sie anfallen.

Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte, die sich aus der Entwicklungstätigkeit oder aus der Entwicklungsphase eines internen Projektes ergeben, werden dann bilanziert, wenn die folgenden Nachweise erbracht wurden:

- Die Fertigstellung des immateriellen Vermögenswertes ist technisch realisierbar, sodass er zur Nutzung oder zum Verkauf zur Verfügung stehen wird.
- Es besteht die Absicht, den immateriellen Vermögenswert fertigzustellen sowie ihn zu nutzen oder zu verkaufen.
- Die Fähigkeit, den immateriellen Vermögenswert zu nutzen oder zu verkaufen, ist vorhanden.
- Der immaterielle Vermögenswert wird voraussichtlich einen künftigen wirtschaftlichen Nutzen erzielen.
- Die Verfügbarkeit adäquater technischer, finanzieller und sonstiger Ressourcen, um die Entwicklung abzuschließen und den immateriellen Vermögenswert nutzen oder verkaufen zu können, ist gegeben.
- Die Fähigkeit zur verlässlichen Bestimmung der im Rahmen der Entwicklung des immateriellen Vermögenswertes zurechenbaren Aufwendungen ist vorhanden.

Der Betrag, mit dem ein selbst erstellter immaterieller Vermögenswert erstmalig aktiviert wird, ist die Summe der entstandenen Aufwendungen von dem Tag an, an dem der immaterielle Vermögenswert die oben genannten Bedingungen erstmals erfüllt. Wenn ein selbst erstellter immaterieller Vermögenswert nicht aktiviert werden kann bzw. noch kein immaterieller Vermögenswert vorliegt, werden die Entwicklungskosten erfolgswirksam in der Periode erfasst, in der sie entstehen.

In den Folgeperioden werden selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte, genauso wie erworbene immaterielle Vermögenswerte, zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten abzüglich der kumulierten Abschreibungen und Wertminderungen bewertet. Aktivierte Entwicklungskosten werden im Konzern in der Regel über eine Nutzungsdauer von 4 Jahren linear abgeschrieben.

d) Im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworbene immaterielle Vermögenswerte

Immaterielle Vermögenswerte, die im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworben wurden, werden gesondert vom Geschäfts- oder Firmenwert erfasst und im Erwerbszeitpunkt mit ihrem beizulegenden Zeitwert bewertet.

In den Folgeperioden werden immaterielle Vermögenswerte, die im Rahmen eines Unternehmenszusammenschlusses erworben wurden, genauso wie einzeln erworbene immaterielle Vermögenswerte mit ihren Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und etwaiger kumulierter Wertminderungen bewertet.

e) Ausbuchung immaterieller Vermögenswerte

Ein immaterieller Vermögenswert ist bei Abgang oder wenn kein weiterer wirtschaftlicher Nutzen von seiner Nutzung oder seinem Abgang erwartet wird, auszubuchen. Der Gewinn oder Verlust aus der Ausbuchung eines immateriellen Vermögenswertes, bewertet mit der Differenz zwischen dem Nettoveräußerungserlös und dem Buchwert des Vermögenswertes, wird im Zeitpunkt der Ausbuchung des Vermögenswertes in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst. Der Ausweis erfolgt in den sonstigen Erträgen bzw. den sonstigen Aufwendungen.

2.10. Sachanlagen

Technische Anlagen und Maschinen sowie Büro- und Geschäftsausstattung werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen und erfasster Wertminderungen ausgewiesen.

Die planmäßige Abschreibung erfolgt derart, dass die Anschaffungs- oder Herstellungskosten bzw. der Neubewertungsbetrag von Vermögenswerten (mit Ausnahme von Grundstücken oder Anlagen im Bau) abzüglich ihrer Restwerte über deren Nutzungsdauer linear abgeschrieben werden.

Die erwarteten Nutzungsdauern, Restwerte und Abschreibungsmethoden werden an jedem Abschlussstichtag überprüft. Sämtliche notwendigen Schätzungsänderungen werden prospektiv berücksichtigt.

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

Eine Sachanlage wird bei Abgang oder dann, wenn kein zukünftiger wirtschaftlicher Nutzen aus der fortgesetzten Nutzung des Vermögenswerts erwartet wird, ausgebucht. Der sich aus dem Verkauf oder der Stilllegung einer Sachanlage ergebende Gewinn oder Verlust bestimmt sich als Differenz zwischen dem Veräußerungserlös und dem Buchwert des Vermögenswertes und wird erfolgswirksam erfasst.

2.11. Wertminderungen von Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerten mit Ausnahme der Geschäfts- oder Firmenwerte

Zu jedem Abschlussstichtag überprüft der Konzern die Buchwerte der Sachanlagen und immateriellen Vermögenswerte, um festzustellen, ob es Anhaltspunkte für eine eingetretene Wertminderung dieser Vermögenswerte gibt. Sind solche Anhaltspunkte erkennbar, wird der erzielbare Betrag des Vermögenswertes geschätzt, um den Umfang eines eventuellen Wertminderungsaufwands festzustellen. Kann der erzielbare Betrag für den einzelnen Vermögenswert nicht geschätzt werden, erfolgt die Schätzung des erzielbaren Betrags der zahlungsmittelgenerierenden Einheit, zu welcher der Vermögenswert gehört. Wenn eine angemessene und stetige Grundlage zur Verteilung ermittelt werden kann, werden die gemeinschaftlichen Vermögenswerte auf die einzelnen zahlungsmittelgenerierenden Einheiten verteilt. Andernfalls erfolgt eine Verteilung auf die kleinste Gruppe von zahlungsmittelgenerierenden Einheiten, für die eine angemessene und stetige Grundlage der Verteilung ermittelt werden kann.

Bei immateriellen Vermögenswerten mit unbestimmter Nutzungsdauer bzw. bei solchen, die noch nicht für eine Nutzung zur Verfügung stehen, wird mindestens jährlich und immer dann, wenn ein Anhaltspunkt für eine Wertminderung vorliegt, ein Wertminderungstest durchgeführt.

Der erzielbare Betrag ist der höhere Betrag aus beizulegendem Zeitwert abzüglich Veräußerungskosten und dem Nutzungswert. Bei der Ermittlung des erzielbaren Betrags werden die geschätzten künftigen Zahlungsströme mit einem Vorsteuerzinssatz abgezinst. Dieser Vorsteuerzinssatz berücksichtigt zum einen die momentane Markteinschätzung über den Zeitwert des Geldes, zum anderen die dem Vermögenswert inhärenten Risiken, insoweit diese nicht bereits Eingang in die Schätzung der Zahlungsströme gefunden haben.

Wenn der geschätzte erzielbare Betrag eines Vermögenswertes oder einer Zahlungsmittel generierenden Einheit den Buchwert unterschreitet, wird der Buchwert des Vermögenswertes oder der zahlungsmittelgenerierenden Einheit auf den erzielbaren Betrag vermindert. Der Wertminderungsaufwand wird sofort erfolgswirksam erfasst, es sei denn, der entsprechende Vermögenswert wird mit seinem Neubewertungsbetrag angesetzt. In einem solchen Fall ist der Wertminderungsaufwand als Verminderung der Neubewertungsrücklage zu behandeln.

Sollte sich der Wertminderungsaufwand in der Folge umkehren, wird der Buchwert des Vermögenswertes oder der zahlungsmittelgenerierenden Einheit auf die jüngste Schätzung des erzielbaren Betrages erhöht. Die Erhöhung des Buchwertes ist dabei auf den Wert beschränkt, der sich ergeben hätte, wenn für den Vermögenswert oder die zahlungsmittelgenerierende Einheit in den Vorjahren kein Wertminderungsaufwand erfasst worden wäre. Eine Wertaufholung wird unmittelbar erfolgswirksam erfasst, es sei denn, der Vermögenswert wird mit seinem Neubewertungsbetrag angesetzt. In einem solchen Fall ist die Wertaufholung als Erhöhung der Neubewertungsrücklage zu behandeln.

2.12. Finanzielle Vermögenswerte

Finanzielle Vermögenswerte werden erfasst, wenn ein Konzernunternehmen Vertragspartei des Finanzinstruments wird.

Finanzielle Vermögenswerte werden bei Zugang zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Transaktionskosten, die direkt dem Erwerb von finanziellen Vermögenswerten, welche nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, zuzurechnen sind, erhöhen den beizulegenden Zeitwert der finanziellen Vermögenswerte bei Zugang. Transaktionskosten, die direkt dem Erwerb von finanziellen Vermögenswerten zuzurechnen sind, welche erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden unmittelbar in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Der Ansatz und die Ausbuchung finanzieller Vermögenswerte erfolgt zum Handelstag, sofern es sich um Finanzanlagen handelt, deren Lieferung innerhalb des für den betroffenen Markt üblichen Zeitrahmens erfolgt.

Die Folgebewertung aller bilanzierten finanziellen Vermögenswerte erfolgt in ihrer Gesamtheit entweder zu fortgeführten Anschaffungskosten oder zum beizulegenden Zeitwert, je nach Klassifizierung der finanziellen Vermögenswerte.

2.12.1. Klassifizierung der finanziellen Vermögenswerte

Fremdkapitalinstrumente, die beide folgenden Bedingungen erfüllen, werden zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet:

- Der finanzielle Vermögenswert wird im Rahmen eines Geschäftsmodells gehalten, dessen Zielsetzung in der Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme besteht;
- Die Vertragsbedingungen des finanziellen Vermögenswerts stellen ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag dar.

Fremdkapitalinstrumente, die beide folgenden Bedingungen erfüllen, werden erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet:

- Der finanzielle Vermögenswert wird im Rahmen eines Geschäftsmodells gehalten, dessen Zielsetzung sowohl in der Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme als auch in dem Verkauf finanzieller Vermögenswerte besteht;
- Die Vertragsbedingungen des finanziellen Vermögenswerts stellen ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag dar.

Alle anderen finanziellen Vermögenswerte, die die oben genannten Bedingungen nicht erfüllen, werden grundsätzlich erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Im Geschäftsjahr hat gamigo keine Eigenkapitalinstrumente in diese Kategorie eingestuft.

Erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertete Eigenkapitalinstrumente werden im Zugangszeitpunkt zum beizulegenden Zeitwert zuzüglich der Transaktionskosten erfasst. In der Folge werden

Gewinne und Verluste aus Veränderungen des beizulegenden Zeitwerts im sonstigen Ergebnis in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen erfasst. Die kumulierten Gewinne oder Verluste werden bei Abgang des Eigenkapitalinstruments nicht in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert, sondern in die Gewinnrücklagen umgebucht.

Dividenden aus diesen Eigenkapitalinstrumenten werden gemäß IFRS 9 in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst, es sei denn, die Dividenden stellen eindeutig eine Rückzahlung eines Teils der Anschaffungskosten der Eigenkapitalinstrumente dar. Dividenden werden in dem Posten „sonstige Finanzerträge“ in der Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

2.12.2. Gewinne und Verluste aus der Währungsumrechnung

Der beizulegende Zeitwert von auf Fremdwährung lautenden finanziellen Vermögenswerten wird in der Fremdwährung ermittelt und anschließend mit dem Kassakurs zum Abschlussstichtag umgerechnet:

- Für finanzielle Vermögenswerte, die zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet werden und nicht Teil einer designierten Sicherungsbeziehung sind, werden Umrechnungsdifferenzen in der Gewinn- und Verlustrechnung in dem Posten „Sonstige Erträge“ erfasst;
- Für Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente, die erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden Umrechnungsdifferenzen im Rahmen der Bewertung zum beizulegenden Zeitwert im sonstigen Ergebnis in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen erfasst.

2.12.3. Wertminderung von finanziellen Vermögenswerten

Für Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und Vertragsvermögenswerte erfasst der Konzern stets die über die erwartete Restlaufzeit erwarteten Verluste. Diese werden anhand einer Wertberichtigungsmatrix („provision matrix“), unter Bezugnahme auf den bisherigen Ausfall der Schuldner und einer Analyse der aktuellen Finanzlage der Schuldner, unter Berücksichtigung von schulnerspezifischen Faktoren, der allgemeinen wirtschaftlichen Bedingungen der Branche, in der die Schuldner tätig sind, und einer Beurteilung sowohl der aktuellen als auch der prognostizierten Entwicklung der Verhältnisse am Bilanzstichtag, gegebenenfalls einschließlich unter Berücksichtigung des Zeitwerts des Geldes, geschätzt. Für Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und Vertragsvermögenswerte wurden keine Ausfallrisiken identifiziert und im Geschäftsjahr demnach keine erwarteten Verluste erfasst.

Der Konzern schreibt einen finanziellen Vermögenswert direkt ab und vermindert dadurch den Bruttobuchwert, wenn Informationen vorliegen, die darauf hindeuten, dass sich der Schuldner in erheblichen finanziellen Schwierigkeiten befindet und keine realistische Aussicht auf eine Zahlung mehr be-

steht. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn der Schuldner sich in einem Liquidations- oder Insolvenzverfahren befindet oder im Fall von Forderungen aus Lieferungen und Leistungen, die Forderungen mehr als zwei Jahre überfällig sind, je nachdem, welches Ereignis früher eintritt. Bereits abgeschriebene finanzielle Vermögenswerte können noch Gegenstand von Zwangsvollstreckungsmaßnahmen des Konzerns sein. Etwaige daraus erhaltene Rückflüsse werden bei Eingang erfolgswirksam erfasst.

2.12.4. Ausbuchung von finanziellen Vermögenswerten

Der Konzern bucht einen finanziellen Vermögenswert nur dann aus, wenn die vertraglichen Rechte auf die Zahlungsströme aus dem Vermögenswert auslaufen oder wenn er den finanziellen Vermögenswert und im Wesentlichen alle Risiken und Chancen, die mit dem Eigentum des Vermögenswerts verbunden sind, auf ein anderes Unternehmen überträgt. Wenn der Konzern weder alle wesentlichen Risiken und Chancen, die mit dem Eigentum verbunden sind, überträgt noch zurückbehält und weiterhin die Kontrolle über den übertragenen Vermögenswert behält, erfasst der Konzern sein anhaltendes Engagement am Vermögenswert und eine damit verbundene Verbindlichkeit für Beträge, die er potenziell zahlen muss. Wenn der Konzern im Wesentlichen alle mit dem Eigentum an einem übertragenen finanziellen Vermögenswert verbundenen Risiken und Chancen behält, erfasst der Konzern weiterhin den finanziellen Vermögenswert und bilanziert eine besicherte Kreditaufnahme für die erhaltenen Erlöse.

Infolge der Ausbuchung eines zu fortgeführten Anschaffungskosten bewerteten finanziellen Vermögenswerts wird die Differenz zwischen dem Buchwert des Vermögenswerts und der Summe der erhaltenen Gegenleistungen und noch ausstehenden Forderungen erfolgswirksam erfasst. Darüber hinaus wird bei der Ausbuchung einer Finanzinvestition in ein Fremdkapitalinstrument, das erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert zu bewertend klassifiziert ist, der zuvor in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen kumulierte Gewinn oder Verlust in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert. Im Gegensatz dazu wird bei der Ausbuchung einer Finanzinvestition in ein Eigenkapitalinstrument, das der Konzern bei der erstmaligen Erfassung als erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert zu bewertend designiert hat, der zuvor in der Neubewertungsrücklage für Finanzinvestitionen angesammelte kumulierte Gewinn oder Verlust nicht in die Gewinn- und Verlustrechnung umgegliedert, sondern in die Gewinnrücklagen umbucht.

2.13. Liquide Mittel und Bankguthaben

Barmittel und Bankguthaben werden zu Anschaffungskosten bewertet. Sie umfassen Barbestände, auf Abruf zur Verfügung stehende Bankguthaben und andere kurzfristige hochliquide finanzielle Vermögenswerte, die im Zeitpunkt der Anschaffung eine Laufzeit von maximal drei Monaten aufweisen.

2.14. Eigenkapital

Ein Eigenkapitalinstrument ist ein Vertrag, der einen Residualanspruch an den Vermögenswerten eines Unternehmens nach Abzug aller dazugehörigen Schulden begründet. Eigenkapitalinstrumente werden

zum erhaltenen Ausgabeerlös abzüglich direkt zurechenbarer Ausgabekosten erfasst. Ausgabekosten sind solche Kosten, die ohne die Ausgabe des Eigenkapitalinstruments nicht angefallen wären.

Rückkäufe von eigenen Eigenkapitalinstrumenten werden direkt vom Eigenkapital abgezogen. Weder Kauf noch Verkauf, Ausgabe oder Einziehung von eigenen Eigenkapitalinstrumenten werden im Gewinn oder Verlust erfasst.

Von einem Konzernunternehmen emittierte Fremd- und Eigenkapitalinstrumente werden entsprechend dem wirtschaftlichen Gehalt der Vertragsvereinbarung und den Definitionen als finanzielle Verbindlichkeiten oder Eigenkapital klassifiziert.

2.15. Kurzfristige und sonstige langfristige Leistungen an Arbeitnehmer

Für kurzfristig fällige Leistungen an Arbeitnehmer (Löhne, Krankengeld, Boni etc.) ist in der Periode der Leistungserbringung seitens der Arbeitnehmer der nicht abgezinste Betrag der Leistung zu erfassen, der erwartungsgemäß im Austausch für die erbrachte Leistung gezahlt wird.

Die erwarteten Kosten für kurzfristig fällige Leistungen an Arbeitnehmer in Form von vergüteten Abwesenheiten sind im Fall ansammelbarer Ansprüche dann zu erfassen, wenn die Arbeitsleistungen, die die Ansprüche der Arbeitnehmer auf bezahlte künftige Abwesenheit erhöhen, erbracht werden. Im Fall nicht ansammelbarer Ansprüche erfolgt die Erfassung hingegen in dem Zeitpunkt, in dem die Abwesenheit eintritt.

Verbindlichkeiten aus sonstigen langfristigen Leistungen an Arbeitnehmer werden mit dem Barwert der geschätzten zukünftigen Mittelabflüsse bewertet, die der Konzern für die von den Mitarbeitern bis zum Bilanzstichtag erbrachten Leistungen erwartet.

2.16. Rückstellungen

Rückstellungen werden gebildet, wenn der Konzern eine gegenwärtige Verpflichtung (rechtlicher oder faktischer Natur) aus einem vergangenen Ereignis hat und es wahrscheinlich ist, dass die Erfüllung der Verpflichtung mit dem Abfluss von Ressourcen einhergeht und eine verlässliche Schätzung des Betrages der Rückstellung möglich ist.

Der angesetzte Rückstellungsbetrag ist der beste Schätzwert, der sich am Abschlussstichtag für die hinzugebende Leistung ergibt, um die gegenwärtige Verpflichtung zu erfüllen. Dabei sind bei der Ermittlung der Verpflichtung inhärente Risiken und Unsicherheiten zu berücksichtigen. Wird eine Rückstellung auf Basis der für die Erfüllung der Verpflichtung geschätzten Zahlungsströme bewertet, sind diese Zahlungsströme abzuzinsen, sofern der Zinseffekt wesentlich ist.

Kann davon ausgegangen werden, dass Teile oder der gesamte zur Erfüllung der Rückstellung notwendige wirtschaftliche Nutzen durch einen außenstehenden Dritten erstattet wird, wird dieser Anspruch als Vermögenswert aktiviert, wenn die Erstattung so gut wie sicher ist und ihr Betrag zuverlässig geschätzt werden kann.

2.17. Abfindungen

Eine Schuld für Leistungen aus Anlass der Beendigung des Arbeitsverhältnisses wird erfasst, wenn der Konzern das Angebot solcher Leistungen nicht mehr zurückziehen kann oder, falls früher, der Konzern damit zusammenhängende Kosten für eine Restrukturierung erfasst hat.

2.18. Finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten werden erfasst, wenn ein Konzernunternehmen Vertragspartei des die finanzielle Verbindlichkeit begründenden Finanzinstruments wird. Sie werden entweder gemäß der Effektivzinsmethode zu fortgeführten Anschaffungskosten oder erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet.

Finanzielle Verbindlichkeiten, die aus der Übertragung eines finanziellen Vermögenswertes resultieren, allerdings nicht die Anforderungen für eine Ausbuchung erfüllen oder die das anhaltende Engagement erfassen sowie vom Konzern gewährte Finanzgarantien, werden entsprechend der nachfolgend dargestellten spezifischen Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden abgebildet.

Finanzielle Verbindlichkeiten sind bei Zugang zum beizulegenden Zeitwert zu bewerten. Transaktionskosten, die direkt der Emission von finanziellen Verbindlichkeiten, die nicht erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, zuzurechnen sind, reduzieren den beizulegenden Zeitwert der finanziellen Verbindlichkeiten bei Zugang. Transaktionskosten, die direkt der Emission von finanziellen Verbindlichkeiten zuzurechnen sind, die erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet werden, werden unmittelbar in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

a) Erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten werden als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Verbindlichkeiten kategorisiert, wenn es sich um eine bedingte Gegenleistung eines Erwerbers bei einem Unternehmenszusammenschluss handelt, diese zu Handelszwecken gehalten werden oder freiwillig als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet designiert wurden.

Im Geschäftsjahr hat der Konzern keine erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertete finanzielle Verbindlichkeiten.

b) Zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertete finanzielle Verbindlichkeiten

Finanzielle Verbindlichkeiten, die keine bedingten Gegenleistungen eines Erwerbers bei einem Unternehmenszusammenschluss darstellen, nicht zu Handelszwecken gehalten werden und nicht als erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert bewertet designiert wurden, werden gemäß der Effektivzinsmethode zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

Die Effektivzinsmethode ist eine Methode zur Berechnung der fortgeführten Anschaffungskosten einer finanziellen Verbindlichkeit und der Zuordnung von Zinsaufwendungen auf die jeweiligen Perioden. Der Effektivzinssatz ist derjenige Zinssatz, mit dem die geschätzten künftigen Auszahlungen – einschließlich sämtlicher Gebühren und gezahlten oder erhaltenen Entgelte, die integraler Bestandteil des Effektivzinssatzes sind, Transaktionskosten und anderen Agien oder Disagien – über die erwartete Laufzeit des Finanzinstruments oder eine kürzere Periode auf den Nettobuchwert aus der erstmaligen Erfassung abgezinst werden.

c) Ausbuchung finanzieller Verbindlichkeiten

Der Konzern bucht eine finanzielle Verbindlichkeit dann aus, wenn die entsprechende Verpflichtung beglichen, aufgehoben oder ausgelaufen ist. Die Differenz zwischen dem Buchwert der ausgebuchten finanziellen Verbindlichkeit und der erhaltenen oder zu erhaltenden Gegenleistung wird in der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung erfasst.

Wenn der Konzern mit dem bestehenden Kreditgeber ein Schuldinstrument in ein anderes mit substantiell unterschiedlichen Bedingungen umtauscht, wird dieser Austausch als Tilgung der ursprünglichen finanziellen Verbindlichkeit und als Erfassung einer neuen finanziellen Verbindlichkeit behandelt. Ebenso bilanziert der Konzern substantielle Veränderungen der Bedingungen einer bestehenden Verbindlichkeit oder eines Teils davon als Tilgung der ursprünglichen finanziellen Verbindlichkeit und als Erfassung einer neuen Verbindlichkeit. Eine substantielle Veränderung der Bedingungen liegt annahmegemäß vor, wenn der mit dem ursprünglichen Effektivzinssatz diskontierte Barwert der Zahlungsströme unter den neuen Bedingungen, einschließlich der Berücksichtigung gezahlter und erhaltener Gebühren, mindestens 10 % vom diskontierten Barwert der verbleibenden Zahlungsströme der ursprünglichen finanziellen Verbindlichkeit abweicht. Wenn die Modifikation nicht zu einer substantiellen Veränderung der finanziellen Verbindlichkeit geführt hat, ist der Unterschied zwischen dem Buchwert der Verbindlichkeit vor der Modifikation und dem Barwert der Zahlungsströme nach der Modifikation, erfolgswirksam als Gewinn- oder Verlust aus Modifizierung in der Gewinn- und Verlustrechnung unter den Posten „Sonstige Erträge“ zu erfassen. Aus einem Unternehmenszusammenschluss resultierende Eventualverbindlichkeiten

Aus einem Unternehmenszusammenschluss resultierende Eventualverbindlichkeiten werden beim erstmaligen Ansatz mit dem beizulegenden Zeitwert zum Erwerbszeitpunkt bewertet. An darauffolgenden Abschlussstichtagen werden solche Eventualverbindlichkeiten mit dem höheren Betrag aus dem erstmaligen Ansatz abzüglich ggf. nach IFRS 15 zu erfassender kumulierter Auflösungen und dem sich gem. IAS 37 *Rückstellungen, Eventualverbindlichkeiten und Eventualforderungen* ergebenden Wert angesetzt.

2.19. Kapitalflussrechnung

Der Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit wird nach der indirekten Methode dargestellt. Im Fall von gemischten Geschäftsvorfällen wird, soweit erforderlich, eine Zuordnung zu mehreren Tätigkeitsbereichen vorgenommen. Die Cashflows aus Fremdwährung wurden zum Jahresdurchschnittskurs umgerechnet. Der Finanzmittelfonds ist definiert als der Saldo aus den liquiden Mitteln. Als Finanzschulden i. S. d. Finanzierungsrechnung werden sämtliche Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten sowie verzinsliche Darlehen, die von Gesellschaftern und Lieferanten gewährt wurden, bezeichnet. Zins- und Dividendeneinnahmen werden im Bereich der betrieblichen Tätigkeit ausgewiesen, während Zins- und Dividendenzahlungen unter den Cashflows aus der Finanzierungstätigkeit Berücksichtigung finden. Steuerzahlungen werden in voller Höhe im Bereich der betrieblichen Tätigkeit ausgewiesen, da eine Zuordnung zu einzelnen Geschäftsbereichen praktisch nicht durchführbar ist.

Die Zusammensetzung des Zahlungsmittelfonds, die allgemeine Darstellungsform der Kapitalflussrechnung sowie die Ausübung der Ausweiswahlrechte blieben im Vergleich zu der Vorperiode unverändert.

2.20. Schätzungsunsicherheiten und Ermessensentscheidungen

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 Unterneh-

mensumfelds 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.

Hauptquellen von Schätzungsunsicherheiten

Im Folgenden werden die wichtigsten zukunftsbezogenen Annahmen sowie die sonstigen wesentlichen Quellen von Schätzungsunsicherheiten zum Ende der Berichtsperiode angegeben, durch die ein beträchtliches Risiko entstehen kann, sodass innerhalb des nächsten Geschäftsjahres eine wesentliche Anpassung der ausgewiesenen Vermögenswerte und Schulden erforderlich wird.

a) Bilanzierung und Werthaltigkeit selbst erstellter immaterieller Vermögenswerte

Der Konzern erbringt eigene Entwicklungsleistungen (Weiterentwicklung der Spiele). In diesem Rahmen muss jährlich die Entscheidung getroffen werden, inwiefern die Entwicklungsleistung als selbst-erstellte immaterielle Vermögenswerte aktiviert wird. Die immateriellen Vermögenswerte sind in der Konzernbilanz zum 31. Dezember 2019 mit TEUR 10.509 (31. Dezember 2018: TEUR 3.727) berücksichtigt.

Die einzelnen Projektfortschritte sind zufriedenstellend verlaufen und auch die Kundenresonanz hat die vorangegangenen Schätzungen des Vorstands hinsichtlich der erwarteten Erlöse aus den jeweiligen Projekten bestätigt. Die gestiegene Aktivität der Wettbewerber hat den Vorstand jedoch dazu veranlasst, die Annahmen hinsichtlich künftiger Marktanteile und erwarteter Gewinnmargen für einzelne Projekte zu überdenken. Nach einer detaillierten Sensitivitätsanalyse ist der Vorstand zu der Überzeugung gelangt, dass der Buchwert der Vermögenswerte trotz möglicherweise niedrigerer Erlöse in voller Höhe realisiert werden wird. Die Situation wird weiter aufmerksam verfolgt und es werden in den folgenden Geschäftsjahren Anpassungen vorgenommen, sofern dies künftig notwendig sein sollte.

b) Wertminderung des Geschäfts- oder Firmenwerts

Für die Bestimmung des Vorliegens einer Wertminderung des Geschäfts- oder Firmenwerts ist es erforderlich, den erzielbarer Betrag der zahlungsmittelgenerierenden Einheit, welcher der Geschäfts- oder Firmenwert zugeordnet worden ist, zu ermitteln. Die Berechnung des erzielbaren Betrags bedarf der Schätzung künftiger Cashflows aus der zahlungsmittelgenerierenden Einheit sowie eines geeigneten Abzinsungssatzes für die Barwertberechnung. Wenn die tatsächlich erwarteten künftigen Cashflows geringer als bisher geschätzt ausfallen, kann sich eine wesentliche Wertminderung ergeben.

Der Buchwert des Geschäfts- oder Firmenwerts betrug TEUR 27.913 (Vorjahr: TEUR 27.909). In 2019 ergibt sich, wie im Vorjahr, kein Ausfallrisiko und somit kein Bedarf der Wertberichtigung.

c) Steuerrückstellungen

Steuerrückstellungen des Konzerns in Höhe von TEUR 189 (Vorjahr: TEUR 253) beziehen sich auf die Beurteilung des Vorstands zur Höhe der Steuerzahlungen in Bezug auf noch nicht veranlagte Steuererklärungen. Ungewisse Steuerpositionen beziehen sich hauptsächlich auf die Auslegung der steuerlichen Vorschriften hinsichtlich bestimmter von den Konzerngesellschaften getroffenen Vereinbarungen. Aufgrund der mit solchen ungewissen Steuerpositionen verbundenen Unsicherheit besteht die Möglichkeit, dass bei der späteren Einigung mit den Steuerbehörden das erzielte Ergebnis von den derzeit bilanzierten Beträgen abweichen kann.

d) Aktive latente Steuern auf Verlustvorträge

Ertragsteuern sind für jede Steuerjurisdiktion zu schätzen, in der der Konzern tätig ist. Dabei sind für jedes Besteuerungssubjekt die erwartete tatsächliche Ertragsteuer zu berechnen und die temporären Differenzen aus der unterschiedlichen Behandlung bestimmter Bilanzposten zwischen dem IFRS-Konzernabschluss und dem steuerrechtlichen Abschluss zu beurteilen. Soweit temporäre Differenzen vorliegen, führen diese Differenzen grundsätzlich zum Ansatz von aktiven und passiven latenten Steuern im Konzernabschluss. Der Vorstand muss bei der Berechnung tatsächlicher und latenter Steuern Beurteilungen treffen. Aktive latente Steuern werden in dem Maße angesetzt, in dem es wahrscheinlich ist, dass sie genutzt werden können. Die Nutzung aktiver latenter Steuern hängt von der Möglichkeit ab, im Rahmen der jeweiligen Steuerart und Steuerjurisdiktion ausreichendes zu versteuerndes Einkommen zu erzielen, wobei gegebenenfalls gesetzliche Beschränkungen hinsichtlich der maximalen Verlustvortragsperiode zu berücksichtigen sind.

Zur Beurteilung der Wahrscheinlichkeit der künftigen Nutzbarkeit von aktiven latenten Steuern sind verschiedene Faktoren heranzuziehen, wie z. B. Ertragslage der Vergangenheit, operative Planungen, Verlustvortragsperioden und Steuerplanungsstrategien. Weichen die tatsächlichen Ergebnisse von diesen Schätzungen ab oder sind diese Schätzungen in künftigen Perioden anzupassen, könnte dies nachteilige Auswirkungen auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage haben.

Kommt es zu einer Änderung der Werthaltigkeitsbeurteilung bei aktiven latenten Steuern, sind die angesetzten aktiven latenten Steuern erfolgswirksam abzuwerten.

Zum 31. Dezember 2019 wurden auf körperschaft- und gewerbesteuerliche Verlustvorträge in Höhe von TEUR 63.368 (Vorjahr: TEUR 58.613) bzw. TEUR 53.926 (Vorjahr: TEUR 53.253) keine aktiven latenten Steuern gebildet, da die aktuell betroffenen Gesellschaften eine Verlusthistorie aufweisen und derzeit davon auszugehen ist, dass die steuerlichen Verlustvorträge im Rahmen der mittelfristigen steuerlichen Ergebnisplanung wahrscheinlich nicht genutzt werden können. Diese Verlustvorträge sind zeitlich unbefristet nutzbar.

e) Bewertungen zum beizulegenden Wert

Einige Vermögenswerte und Schulden des Konzerns werden für Zwecke der Finanzberichterstattung zum beizulegenden Zeitwert bewertet. Zur Bestimmung des beizulegenden Zeitwerts von Vermögenswerten und Schulden verwendet der Konzern so weit wie möglich beobachtbare Marktdaten. Sind solche Eingangsparameter der Stufe 1 nicht verfügbar, beauftragt gamigo qualifizierte externe Gutachter mit der Durchführung der Bewertungen. Der Konzern arbeitet eng mit den externen Gutachtern zusammen, um angemessene Bewertungsverfahren und Eingangsparameter festzulegen. Der Vorstand berichtet dem Aufsichtsrat regelmäßig, um die Gründe für Schwankungen in den beizulegenden Zeitwerten von Vermögenswerten und Schulden zu erläutern.

3. Erwerb von Tochterunternehmen

3.1. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von WildTangent Inc.

Am 03. April 2019 hat die gamigo AG über ihre 100%ige Tochter gamigo Inc. die Vermögenswerte des Geschäftsbetriebs und die Schulden der WildTangent Inc. (WildTangent) übernommen. WildTangent ist ein führender Publisher von Casual Games mit Sitz in Bellevue (Washington), USA.

Die Vermögenswerte wurden erworben, da sich der Kaufpreis im Vergleich zu den Umsatzerlösen als lukrativ darbot. Dem gamigo Konzern bietet sich mit der Akquisition das Potenzial das EBITDA zu steigern. Der Konzern verfolgt damit konsequent seine Akquise-Strategie und bringt seine Expertise im Bereich der nachhaltigen Monetarisierung von Online-Spielen ein.

Der Erwerb der WildTangent Vermögenswerte mit teilweiser Übernahme von Verbindlichkeiten und Personal ist ein Unternehmenszusammenschluss im Sinne des IFRS 3 Unternehmenszusammenschlüsse.

Die gamigo Inc., eine 100%ig Tochter der gamigo AG, hat die Mehrheit der Vermögenswerte, dies beinhaltet die WildTangent Plattform und Kundenbeziehungen, erworben. Ferner wurden ein Teil der Verbindlichkeiten aus dem laufenden Geschäftsbetrieb sowie qualifizierte Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen übernommen, um den Geschäftsbetrieb weiterzuführen.

Die Erstbewertung der Vermögenswerte und Schulden erfolgte durch die PwC Wirtschaftsprüfungsgesellschaft mbH. Die Ergebnisse wurden in einem gesonderten Gutachten niedergelegt. In dem Gutachten wird zwischen den immateriellen Vermögenswerten und Sachanlagen unterschieden. Identifizierte, bewertete und mit dem beizulegenden Zeitwert angesetzte immaterielle Vermögenswerte sind die WildTangent Plattform, Kundenbeziehungen sowie die Marke „WildTangent“. Büro- und IT-Ausstattung (zum Beispiel Server, Rechner) wurden als materielle Vermögenswerte identifiziert und zu Buchwerten übernommen. Darüber hinaus wurden Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie einzelne Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen identifiziert und zu Buchwerten angesetzt.

Die Kundenbeziehungen wurden unterteilt in B2C und B2B und mit einem beizulegenden Zeitwert von insgesamt TEUR 2.171 ermittelt. Für die Bewertung wurde die Stand-alone-Planung der übernommenen Geschäftseinheit hinzugezogen. Diese Planung ist Bestandteil der Konzernplanung der gamigo-

Gruppe. Die Planung erfolgte anhand von umfangreichen Erfahrungswerten des gamigo Konzerns mit Casual Games Plattformen, wie die Deutschlandspielt.de Plattform, die bereits seit einigen Jahren Teil des Gamigo Konzerns ist. Des Weiteren wurden historische Daten der WildTangent Inc. hinzugezogen und durch PwC plausibilisiert. Wesentliche Kosten sind die Cost of Sales, die die Technikkosten beinhalten. Darüber hinaus wurden Personal-, Marketing- und IT-Kosten hinzugezogen und werden vom Umsatz abgezogen und als EBITDA festgestellt. Die Planung erfolgte in USD.

Als weiterer und wesentlicher immaterieller Vermögenswert wurde die Plattform identifiziert. Die WildTangent Plattform ist das zentrale System für sämtliche Transaktionen und Zahlungen. Auf der Plattform ist es dem Kunden möglich von über 5.000 Spielen auszuwählen für PC und Mobile Geräte. Kunden haben die Möglichkeit auf der Plattform Spiele zu kaufen oder zu mieten. Um einen verlässlichen beizulegenden Zeitwert für die Plattform zu ermitteln, wurde seitens des unabhängigen sachverständigen Gutachters PwC Wirtschaftsprüfungsgesellschaft mbH geprüft, welche Kosten für die Entwicklung der Plattform historisch entstanden sind. Als Basis der Kosten wurden die tatsächlichen Löhne und Gehälter des Entwicklerteams der Plattform herangezogen. Gemäß dem Konzept der Reproduktion wurde ein beizulegender Zeitwert der Plattform in Höhe von TEUR 4.445 ermittelt.

Zuletzt wurde die Marke „WildTangent“, aufgrund der Beziehungen zu den Spieleentwicklern und Publishern, mit einem beizulegenden Zeitwert von TEUR 551 ermittelt. Die Marke ist im Casual Games Bereich für den Markt der Vereinigten Staaten von Amerika als etabliert anzusehen.

Die angesetzten Beträge für die erworbenen identifizierbaren Vermögenswerte und übernommenen Verbindlichkeiten sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

	in TEUR
Identifizierbare immaterielle Vermögenswerte	7.166
Sachanlagen	22
Finanzielle Vermögenswerte	5.759
Finanzielle Verbindlichkeiten	-4.026
Passive latente Steuern	-834
	<u>8.087</u>
Gesamte Gegenleistung	
Erfüllt durch:	
Zahlungsmittel	4.011
Bedingte Gegenleistung	1.917
Erhaltene Zahlungsmittel	-4.970
Summe übertragene Gegenleistung	<u>958</u>
Nettomittelabfluss aus dem Erwerb:	
Gegenleistung in Form von Zahlungsmitteln gezahlt	<u>958</u>

Der beizulegende Zeitwert der finanziellen Vermögenswerte beinhaltet Forderungen aus Lieferungen und Leistungen, Anzahlungen sowie einem Bankbestand mit einem beizulegenden Zeitwert von TEUR

5.759. Die bestmögliche Schätzung der nicht zu vereinnahmenden vertraglichen Zahlungsströme zum Erwerbszeitpunkt beträgt TEUR 0. Der Bruttowert der Forderungen aus Lieferung und Leistungen und

des Bankbestandes entspricht dem Nettowert, zum Bilanzstichtag wurden alle Forderungen vollständig vereinnahmt.

Die gesamte Gegenleistung für den Erwerb der Vermögenswerte und Schulden besteht in einer fixen Barkomponente (TEUR 4.011) und einer bedingten Gegenleistung. Die Vereinbarung über die bedingte Gegenleistung sieht einen zusätzlichen Kaufpreis vor, wenn die zukünftigen erzielten Umsätze einen bestimmten Betrag überschreiten. Der maximale zusätzliche Kaufpreis beträgt TUSD 2.500. Der potenzielle undiskontierte Betrag aller zukünftigen Zahlungen, die der Konzern im Rahmen der Vereinbarung über bedingte Gegenleistungen zu leisten hat, liegt zwischen TUSD 0 und TUSD 2.000 gamigo hat einen Betrag von TUSD 1.650 (TEUR 1.471) als bedingte Gegenleistung zum 03. April 2019 anhand der Planung ermittelt. Die Eintrittswahrscheinlichkeit wird als mittel eingestuft. Der entsprechende Betrag wurde als eine sonstige finanzielle Verbindlichkeit passiviert. Aus dem Kauf der Vermögenswerte und Schulden sind keine weiteren Eventualverbindlichkeiten zu erfassen.

Die gamigo-Gruppe war bereits seit Jahren an einer Übernahme von WildTangent Inc. interessiert. Zum zweiten Quartal 2019 konnten dann die Assets des Unternehmens zu einem vergleichsweise niedrigen Kaufpreis erworben werden. Sanierungskosten konnten aufgrund des Assets Deals weitestgehend vermieden werden. Die erwerbsbedingten Kosten (in den Verwaltungskosten in der Konzerngesamtergebnisrechnung 2019 enthalten) betrugen TEUR 120. Der Erwerb des Geschäftsbetriebs von WildTangent konnte zu einem Kaufpreis unter dem Marktwert (Bargain Purchase) abgeschlossen werden.

Der Bargain Purchase wurde in den sonstigen betrieblichen Erträgen erfasst und beträgt TEUR 2.160. Die Ursache für den Bargain Purchase resultiert im Wesentlichen aus identifizierten immateriellen Vermögenswerten abzüglich darauf entfallender latenter Steuern in Höhe von insgesamt TEUR 7.166. Dies resultiert aus einem unabhängigen Gutachten der PwC Wirtschaftsprüfungsgesellschaft mbH. Demnach ist die Differenz zwischen Kaufpreis und bewerteten immateriellen Vermögenswerten als Bargain Purchase zu verbuchen. Ein aus dem Erwerb resultierender Geschäfts- oder Firmenwert ist nicht vorhanden. Nach erneuter Überprüfung der entsprechenden Rahmenbedingungen und des Gesamtsachverhaltes gem. IFRS 3 hat der Gutachter sein Bewertungsergebnis bestätigt.

Der Beitrag des Pro-Forma-Umsatzes und des Pro-Forma-Ergebnisses der erworbenen Vermögenswerte und Schulden zum Konzernumsatz bzw. Konzernergebnis, unter der Prämisse, dass diese schon zum 01. Januar 2019 erworben worden wären, kann aufgrund des Charakters der Transaktion, bei der nur ein Teil der Mitarbeiter, Assets und Verbindlichkeiten übernommen wurde, nicht hinreichend bestimmt werden.

3.2. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte von Verve Wireless Inc.

Am 22. Januar 2020 hat die gamigo AG über ihre zu diesem Zweck neu gegründete 100%ige Tochtergesellschaft Verve Group Inc. die Vermögenswerte des Geschäftsbetriebs und die Schulden der Verve Wireless Inc. (Verve) übernommen. Verve Wireless Inc. ist ein führender Marketing Provider von Programmatic und Open Market Traffic in Carlsbad (Kalifornien), USA.

Mit der Übernahme führt die gamigo Gruppe ihre Serie erfolgreicher Akquisitionen fort und nutzt die Konsolidierungspotenziale des Marktes. Ferner wird mittels der Akquisition analog dem europäischen Modell der B2B Bereich in den USA aufgebaut. Hieraus ergeben sich strategische Synergien für das B2B und B2C Segment in den USA. Diese Synergieeffekte sollen zu weiterem profitablen Wachstum der Gruppe beitragen.

Die Vermögenswerte der Verve Wireless wurden im Januar 2020 erworben. Der Kaufpreis lag bei TUSD 6.500. Zum Zeitpunkt der Aufstellung des Konzernabschlusses beschäftigen sich eine Vielzahl von Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen der gamigo-Gruppe mit der Integration in den Konzern sowie der Analyse und Bewertung der erworbenen Vermögenswerte und Verbindlichkeiten.

4. Segmentinformationen

- a) Produkte und Dienstleistungen, aus denen die Erträge der berichtspflichtigen Segmente resultieren

Gemäß IFRS 8 sind Geschäftssegmente auf Basis der internen Berichterstattung über Konzernbereiche abzugrenzen, die regelmäßig vom Hauptentscheidungsträger der Gesellschaft im Hinblick auf Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen zu diesen Segmenten und der Bewertung ihrer Ertragskraft überprüft wird. Die Informationen zum Zwecke der Ressourcenallokation und der Beurteilung der Segmentleistung, die an den Vorstand als Hauptentscheidungsträger berichtet werden, konzentrieren sich auf die beiden Segmente B2C/Game Publishing und B2B/Medien- und Plattform-Services.

Geschäftsbereich B2C/Game Publishing

Im Geschäftsbereich B2C/Game Publishing werden Online- und Mobile-Spiele für Endkunden bereitgestellt, betreut, betrieben und teilweise auch firmenintern weiterentwickelt. Der Konzern verfügt über ein breites Portfolio an Online- und Konsolen-Spielen, inklusive Casual Games, Rollenspiele und Strategiespiele. Er vermarktet seine Produkte und Dienstleistungen an Gamer in Europa, Nord- und Südamerika sowie Australien, wobei der Schwerpunkt in Europa und Nordamerika liegt. Die Spiele werden weltweit oder für bestimmte regionale Territorien meist exklusiv lizenziert. In Asien vermarktet gamigo nicht selbst, sondern arbeitet mit Lizenzpartnern zusammen.

Den wichtigsten Umsatzanteil haben die sogenannten Free-to-play Massively Multiplayer Online Games (MMOG's) 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. Mithilfe dieses Geschäftsmodells haben die Umsätze das Potenzial für eine bessere Skalierung, da die Kunden i. d. R. nicht nur einmal bezahlen, sondern aufgrund diverser Anreize in den Spielen dazu motiviert werden, kontinuierlich und über einen längeren Zeitraum Geld in die Spiele zu investieren. MMOG bedeutet, dass sich auf einem Spielfeld bzw. einer Serverumgebung oft mehrere tausend Spieler treffen und miteinander in Interaktion treten. Aufgrund der großen Anzahl von Mitspielern, die zu den unterschiedlichsten Zeiten dem Spiel nachgehen und häufig durch feste Spielergemeinschaften (sog. „Gilden“ bzw. „Clans“) miteinander verbunden sind, spielen die Nutzer ein Spiel meist über mehrere Monate oder sogar Jahre. Bei den MMOG's gibt es einen technischen Unterschied zwischen Browsergames (Spiele werden im Browser online gespielt), 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) und Konsolenspielen (Spiele werden online auf Konsolen wie Xbox und Playstation gespielt). 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 MMOG's, 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 5000 Casual Games 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 stabilisiert bzw. wieder auf Wachstum gebracht werden können.

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. In diesem Bereich wurden unter anderem folgende Unternehmen und Assets übernommen: die INTENIUM GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Portals GmbH), die GameSpree GmbH (Gesellschaft, heute gamigo Publishing GmbH), die Piraya Mobile GmbH (heute gamigo Portals GmbH), die Fiesta Online Spielrechte (zuerst USA, später auch die weltweiten exklusiven IP's jeweils als Asset Deals), die Infernum Games GmbH (Gesellschaft, verschmolzen auf die gamigo Publishing GmbH), die Last Chaos Spielerechte, 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, die Spielerechte von Heroes and Puzzles (globale exklusive Lizenz, Asset Deal), die Trion Worlds Inc. (Asset Deal) und die Wild Tangents Inc. (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 (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 (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 B2B/Medien und Plattform-Services

Neben dem Bereich B2C/Game Publishing baut der gamigo-Konzern seit 2014 das Geschäftsfeld B2B/Medien- und Plattform-Services auf, das sich an Geschäftskunden richtet. 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. Während die Plattformmodule im Jahr 2019 vorrangig für eigene gamigo-Aktivitäten genutzt wurden, ist zukünftig geplant, die Services auch als „Software as a Service“-Lösungen für andere Spielepublisher und -entwickler zur Verfügung zu stellen.

Innerhalb des Bereiches Medien- und Plattform-Services bietet der gamigo-Konzern insbesondere Vermarktungs- und Vertriebsdienste an. Auch werden nach wie vor „Platform as a Service“-Dienstleistungen in geringerem Maße angeboten. Der gamigo Konzern schafft es mittels Akquisitionen weitere Synergien zu heben, sodass das separate Anbieten von Payment-Dienstleistungen mittels der 100%igen Beteiligung an der Mobile Business Engine GmbH nicht mehr notwendig war und dieses Unternehmen Anfang 2019 veräußert werden konnte. Durch die gehobenen Synergien kann gamigo seinen Kunden vergleichbare und zum Teil bessere Payment-Lösungen anbieten.

Im Bereich Medienvermarktung und -vertrieb werden die Dienstleistungen bei der adspreedia GmbH sowie bei der Mediakraft Networks GmbH konzentriert. Die adspreedia GmbH, die früher unter SevenGames Network firmierte, ist eine internationale 360-Grad-Vermarktungsagentur für Spieleunternehmen. adspreedia GmbH steuert die Akquisition neuer Nutzer bzw. Spieler performanceorientiert und effizient über die wichtigsten Kanäle. Dazu zählen u. a. Suchmaschinenoptimierung (SEO), Suchmaschinenwerbung (SEA, z. B. Google, Bing), Facebook-Marketing, Programmatic/Real-Time Media Buying, Influencer Marketing, Affiliate Marketing und TV-Werbung. Zusätzlich verfügt adspreedia 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 diesen Ländern eine starke Marktposition hat. Die Mediakraft-Gruppe be-

treibt komplette YouTube-Kanäle für Unternehmen, betreut YouTube-Stars und Influencer und konzipiert und realisiert Influencer-Kampagnen. Die eigenen YouTube-Kanäle wurden zum Ende des Jahres aufgrund geringer bzw. unsicherer Werbeeinnahmen eingestellt bzw. an Partner übergeben. Neben

Gaming Channels und gaming-affinen Stars verfügt die Mediakraft-Gruppe auch über Inhalte in anderen Bereichen.

Synergien werden hier einerseits auf der Vertriebsseite gehoben, wie z. B. die Bedienung von adspree Gaming-Kunden durch Mediakraft-Kampagnen oder die Ansprache von Gaming-Zielgruppen durch die adspree media GmbH für (teilweise auch non-gaming) Mediakraft-Kunden. Andererseits werden die Online-Video-Produktionskompetenzen von der Mediakraft-Gruppe auch für adspree-Kampagnen und die Generierung von Bewegtbildinhalten für die Spieleportale genutzt.

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/Medien- und Plattform-Services wird als wichtiger Bestandteil der Wachstumsstrategie auf M&A gesetzt. Seit 2014 wurden diverse IT- und Medienunternehmen sowie Portale bzw. Assets gekauft. Im Bereich Advertising/Portale wurden die POGED GmbH (verschmolzen mit der 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 wurde im Bereich Plattform-Services die HoneyTracks Software im Rahmen eines Assets Deals erworben.

b) Segmentumsatzerlöse und Segmentergebnisse

Segmentumsatzerlöse und Segmentergebnisse

in TEUR	B2C 2019	B2B 2019	Eliminierung 2019	Konsolidiert 2019
Umsatzerlöse	<u>43.129</u>	<u>15.787</u>	<u>0</u>	<u>58.916</u>
Segmentergebnis	<u>14.854</u>	<u>1.476</u>	<u>0</u>	<u>16.330</u>
Abschreibungen				-10.071
Finanzerträge				8
Finanzierungskosten				-5.117
Ergebnis vor Steuern				<u>1.150</u>
Ertragsteuern				820
Ergebnis nach Steuern				<u>1.970</u>

in TEUR	B2C 2018	B2B 2018	Eliminierung 2018	Konsolidiert 2018
Umsatzerlöse	<u>29.671</u>	<u>15.618</u>	<u>0</u>	<u>45.289</u>
Segmentergebnis	<u>10.042</u>	<u>1.009</u>	<u>0</u>	<u>11.051</u>
Abschreibungen				-8.464
Finanzerträge				14
Finanzierungskosten				-2.110
Ergebnis vor Steuern				<u>491</u>
Ertragsteuern				1.126
Ergebnis nach Steuern				<u>1.617</u>

Der Konzern nutzt keine geographischen Informationen für Zwecke der Steuerung oder für Management-Reports. Eine separate Erhebung dieser Daten wäre für den Konzern mit unverhältnismäßigen Kosten verbunden.

Im B2C Segment existieren aufgrund der Kundenstruktur keine Kunden, welche einen Anteil von mehr als 10 % an den Umsatzerlösen des Konzerns ausmachen. Das B2B Segment ist insgesamt durch eine weniger kleinteilige Kundenstruktur geprägt, dennoch bestehen auch hier keine Kunden, welche für

mehr als 10 % an den Umsatzerlösen des Konzerns verantwortlich sind.

Die Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden der berichtspflichtigen Segmente entsprechen den beschriebenen Konzern-Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden. Das Segmentergebnis stellt das Ergebnis dar, das jedes Segment ohne Zuordnung des Anteils am Ergebnis von assoziierten Unternehmen und Joint Ventures, der zentralen Verwaltungskosten einschließlich der Vergütung des Vorstands, des Finanzergebnisses, der nicht operativen Gewinne und Verluste aus Finanzinstrumenten und Finanzierungskosten sowie des Ertragsteueraufwands erzielt. Das so ermittelte Segmentergebnis wird dem Hauptentscheidungsträger des Konzerns im Hinblick auf Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen zu dem jeweiligen Segment und der Bewertung seiner Ertragskraft berichtet.

c) Segmentvermögen

	31-12-19	31-12-18
	in TEUR	in TEUR
B2C	115.174	79.914
B2B	9.414	13.878
Summe Segmentvermögen	124.588	93.792
Nicht zugeordnete Vermögenswerte	0	0
Konsolidierte Summe Vermögenswerte	124.588	93.792

Zum Zwecke der Überwachung der Segmentleistung und der Ressourcenallokation auf die Segmente überwacht der Hauptentscheidungsträger des Konzerns die den einzelnen Segmenten zuzuordnenden materiellen, immateriellen und finanziellen Vermögenswerte. Alle Vermögenswerte incl. Geschäfts- und Firmenwert sind den berichtspflichtigen Segmenten zugeordnet.

5. Immaterielle Vermögenswerte

Die immateriellen Vermögenswerte entwickelten sich wie folgt:

	Selbst erstellte immaterielle Vermögens- werte	Sonstige immaterielle Vermögens- werte	Geleistete Anzah- lungen auf sons- tige immaterielle Vermögenswerte	Geschäfts- oder Fir- menwert	Gesamt
in TEUR					
Anschaffungs- oder Herstel- lungskosten					
01.01.2018	2.503	78.220	3.940	47.309	131.972
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	10.501	0	0	10.501
Zugänge	2.533	694	415	0	3.642
Zugänge IFRS 16	0	14.152	0	0	14.152
Abgänge	0	-223	0	-1.020	-1.243
Währungskursdifferenzen	19	0	0	13	32
Umbuchungen	0	0	0	0	0
31.12.2018 / 01.01.2019	5.055	103.344	4.355	46.301	159.056
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	4.447	0	0	4.447
Zugänge	8.560	4.622	178	0	13.359
Zugänge IFRS 16	0	0	0	0	0
Abgänge	-294	-1.086	0	0	-1.379
Währungskursdifferenzen	-8	170	0	4	166
Umbuchungen	-846	-17	0	0	-863
31.12.2019	12.467	111.481	4.533	46.306	174.786

	Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte	Sonstige immaterielle Vermögenswerte	Geleistete Anzahlungen auf sonstige immaterielle Vermögenswerte	Geschäfts- oder Firmenwert	Gesamt
In TEUR					
Abschreibungen und Wertminderungen					
01.01.2018	604	61.993	3.515	18.393	84.505
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	0	0	0
Zugänge des Geschäftsjahres	724	5.770	0	0	6.494
Zugänge IFRS 16	0	472	0	0	472
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0	0
Zuschreibungen	0	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0	0
Umbuchungen					
31.12.2018 / 01.01.2019	1.327	68.235	3.515	18.393	91.471
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	334	0	0	334
Zugänge des Geschäftsjahres	630	3.314	10	0	3.954
Zugänge IFRS 16	0	2.830	0	0	2.830
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0	0
Zuschreibungen	0	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	26	0	0	26
31.12.2019	1.957	74.739	3.525	18.393	98.615

Die Geschäfts- oder Firmenwerte wurden zum Zwecke der Wertminderungsprüfung den folgenden zahlungsmittelgenerierenden Einheiten zugeordnet:

	31.12.2019 TEUR	31.12.2018 TEUR
B2C	21.285	21.281
B2B	6.627	6.628
	<u>27.912</u>	<u>27.909</u>

Der Konzern überprüft die Geschäfts- oder Firmenwerte jährlich auf Wertminderungen und zusätzlich, wenn es Anzeichen dafür gibt, dass die Geschäfts- oder Firmenwerte wertgemindert sein könnten.

Es bestehen Geschäfts- oder Firmenwerte im Konzern aus dem Erwerb von Geschäftsbetrieben (Asset-Deal) sowie aus dem Erwerb von beherrschenden Anteilen an Unternehmen. Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden zum Bilanzstichtag mit TEUR 27.913 (Vorjahr: TEUR 27.909) ausgewiesen.

Die Werthaltigkeit dieser Geschäfts- oder Firmenwerte wurde durch zum Abschlussstichtag durchgeführte Werthaltigkeitstests bestätigt. Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden auf Ebene der Geschäftssegmente B2B und B2C getestet, da dies dem Ansatz der internen Steuerung des Konzerns entspricht.

Die zahlungsmittelgenerierenden Einheiten bestehen aus Geschäftssegmenten „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 Nutzungswertes. Für diese Berechnung werden Cashflow-Prognosen herangezogen, die auf einer von der Geschäftsleitung genehmigten Finanzplanung für fünf Jahre beruhen. Zahlungsströme für den fünf Jahre übersteigenden Zeitraum enthalten wie im Vorjahr keine Wachstumsrate. Aufgrund der langfristigen Volatilität des Online Gaming Geschäfts wurde nicht mit Wachstumsraten gerechnet. Es wurden Gross Margen von mehr als 50 % und EBITDA-Margen von mehr als 30 % angenommen. Die unterstellten EBITDA-Margen basieren auf historischen Erfahrungswerten bzw. wurden auf Basis eingeleiteter kostenreduzierender Maßnahmen prognostiziert. Die Cashflows wurden nach der Discounted Cash Flow- (DCF-) Methode mit 8,1 % abgezinst. Der zu Diskontierung verwendete gewichtete durchschnittliche Gesamtkapitalkostensatz spiegelt jeweils den vom Kapitalmarkt abgeleiteten, risikoadjustierten Zinssatz vor Steuern wider (Weighted Average Cost of Capital).

6. Sachanlagen

Die Sachanlagen entwickelten sich wie folgt:

in TEUR	Bauten auf fremden Grundstücken	Technische Anlagen und Maschi- nen	Betriebs- und Ge- schäftsausstattung	Gesamt
Anschaffungs- oder Herstellungskosten				
01.01.2018	680	23	9.263	9.966
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	1.127	1.127
Zugänge des Geschäftsjahres	1.525	0	0	1.525
Zugänge IFRS 16	1.684	0	18	1.702
Abgänge des Geschäftsjahres	-13	0	-347	-360
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0
31.12.2018 / 01.01.2019	3.876	23	10.061	13.960
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	727	727
Zugänge des Geschäftsjahres	0	0	158	158
Zugänge IFRS 16	440	0	0	440
Abgänge des Geschäftsjahres	32	0	4	36
Währungskursdifferenzen	-29	0	16	-13
31.12.2019	4.319	23	10.966	15.308
Abschreibungen und Wertminderungen				
01.01.2018	655	23	7.596	8.275
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	0	0
Zugänge des Geschäftsjahres	0	0	613	613
Zugänge IFRS 16	873	0	13	886
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	0	0
31.12.2018 / 01.01.2019	1.528	23	8.222	9.774
Zugänge: Erstkonsolidierung	0	0	0	0
Zugänge des Geschäftsjahres	9	0	930	939
Zugänge IFRS 16	1.525	0	0	1.525
Abgänge des Geschäftsjahres	0	0	0	0
Währungskursdifferenzen	0	0	703	703
31.12.2019	3.061	23	9.855	12.940
Buchwert 31. Dezember 2018	2.348	0	1.839	4.187
Buchwert 31. Dezember 2019	1.257	0	1.111	2.368

7. Aktive latente Steuern

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

Die aktiven latenten Steuern in Höhe von TEUR 16.662 (Vorjahr: TEUR 16.082) entfallen in Höhe von TEUR 12.440 (Vorjahr: TEUR 10.870) aus der wahrscheinlichen zukünftigen Nutzung von steuerlichen Verlustvorträgen sowie in Höhe von TEUR 4.139 (Vorjahr: TEUR 5.256) aus dem Ansatz des IFRS 16. Aktive und passive latente Steuern wurden für identische Steuersubjekte saldiert, sodass sich insgesamt aktive latente Steuern in Höhe von TEUR 9.170 (Vorjahr: TEUR 8.127) ergeben.

8. Finanzielle Vermögenswerte

Die Bewertung der finanziellen Vermögenswerte nach IFRS 9 erfolgt nach folgender Klassifizierung.

	IFRS 9 Bewertung
Anteile an assoziierten Unternehmen	Beizulegender Zeitwert mit Erfassung der Veränderungen im sonstigen Gesamtergebnis
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	fortgeführte Anschaffungskosten
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	fortgeführte Anschaffungskosten
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	fortgeführte Anschaffungskosten

Die Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente werden nicht zu Handelszwecken gehalten. Stattdessen werden sie für mittel- bis langfristige strategische Zwecke gehalten. Dementsprechend hat sich der Vorstand dafür entschieden, die Eigenkapitalinstrumente als erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert bewertet zu designieren, da dieser der Ansicht ist, dass die Erfassung kurzfristiger Schwankungen des beizulegenden Zeitwerts dieser Anlagen in der Gewinn- und Verlustrechnung nicht im Einklang mit der Strategie des Konzerns stehen würde, diese Anlagen für mittel- bis langfristige Zwecke zu halten und ihr Kurspotenzial entsprechend zu realisieren. Aus Wesentlichkeitsgründen wird für die Anteile an assoziierten Unternehmen angenommen, dass der Buchwert zum 31.12.2019 dem beizulegenden Zeitwert entsprach. Der Konzern hat zum 31. Dezember 2019 die Finanzinvestitionen in Eigenkapitalinstrumente in Höhe von TEUR 1.096.

Darüber hinaus enthalten sowohl die langfristigen sonstigen finanziellen Vermögenswerte (TEUR 1.896) als auch die sonstigen kurzfristigen finanziellen Vermögenswerte (TEUR 144) Darlehen und Forderungen gegen Mitarbeiter, andere Parteien sowie Kautionen.

Sowohl die langfristigen Darlehen und Forderungen gegen Mitarbeiter und andere Parteien als auch Kautionen werden vom Konzern in einem Geschäftsmodell gehalten, dessen Zielsetzung darin besteht,

finanzielle Vermögenswerte zur Vereinnahmung der vertraglichen Zahlungsströme zu halten und deren Vertragsbedingungen ausschließlich Zins- und Tilgungszahlungen auf den ausstehenden Nominalbetrag darstellen. Dementsprechend werden alle diese finanziellen Vermögenswerte zu fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

Der Konzern hat an nahestehende Unternehmen Ausleihungen in Höhe von TEUR 2 ausgereicht. Deren Verzinsung entspricht der durchschnittlichen Marktverzinsung.

9. Wertminderungen von finanziellen Vermögenswerten

Im Rahmen der Bestimmung der Wertberichtigungen der Darlehen an nahestehende Unternehmen oder Personen liegt kein Ausfallrisiko vor.

In der laufenden Berichtsperiode gab es hinsichtlich der Bestimmung der Wertberichtigungen keine Änderungen der Schätzungsmethoden oder der wesentlichen Annahmen.

10. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

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

Der Konzern bucht eine Forderung aus Lieferungen und Leistungen aus, wenn Informationen vorliegen, die darauf hindeuten, dass sich der Schuldner in erheblichen finanziellen Schwierigkeiten befindet und keine realistische Aussicht auf eine Zahlung besteht. Dies wäre beispielsweise der Fall, wenn der Schuldner sich in einem Liquidations- oder Insolvenzverfahren befindet oder wenn die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen mehr als zwei Jahre überfällig sind, je nachdem, welches Ereignis früher eintritt. Keine der ausgebuchten Forderungen aus Lieferungen und Leistungen ist Gegenstand von Zwangsvollstreckungsmaßnahmen.

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

in TEUR	Einzelwertberichtigungen		Portfoliowertberichtigungen		Gesamt	
	2019	2018	2019	2018	2019	2018
01. Januar	156	279	6	6	162	285
Zugänge aus Erstkonsolidierung	0	0	0	0	0	0
Ergebniswirksame Veränderungen der Wertberichtigungen und Forderungsabschreibungen	158	-123	-5	0	153	-123
31. Dezember	314	156	1	6	315	162

Die obige Tabelle zeigt die Fälligkeitsstruktur bestehender Forderungen. Da die historischen Erfahrungen bei den Ausfällen des Konzerns im Hinblick auf die verschiedenen Segmente keine signifikanten Unterschiede aufweisen, wird die auf Überfälligkeit basierende Wertberichtigung nicht weiter zwischen den verschiedenen Segmenten des Konzerns unterschieden.

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

in TEUR	nicht fällig	Überfällig			Buchwerte
		1-30 Tage	31-180 Tage	mehr als 180 Tage	
31.12.2019	6.011	516	429	142	7.098
31.12.2018	3.931	1.191	1.071	86	6.279

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

11. Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente

Dieser Posten enthält Bankguthaben von TEUR 21.951 (Vorjahr: TEUR 4.154) und einen Kassenbestand von TEUR 5 (Vorjahr: TEUR 5).

12. Nicht zahlungswirksame Geschäftsvorfälle

Wesentliche nicht zahlungswirksame Geschäftsvorfälle resultieren aus Anwendung von IFRS 16 sowie aus dem Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte und Schulden der Wild Tangent. Hierzu verweisen wir auf die Anhangsabschnitte 18 und 3.1.

13. Konzerneigenkapital

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

GEZEICHNETES KAPITAL

Das Grundkapital ist in 2.310.716 Stückaktien (nennwertlose Namensaktien) aufgeteilt. Alle bis zum 31. Dezember 2019 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 2019	2.310.716
Ausgabe neuer Aktien	0
Stand 31. Dezember 2019	2.310.716
Gewichteter Durchschnitt der Aktien im Geschäftsjahr 2019	2.310.716

KAPITALRÜCKLAGE

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

AUSSCHÜTTUNGEN

Gamigo setzt seine 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.

UNTERSCHIEDSBETRAG AUS DER FREMDWÄHRUNGSUMRECHNUNG

Umrechnungsdifferenzen aus der Umrechnung der Währung ausländischer Geschäftsbetriebe in die Berichtswährung des Konzerns (Euro) werden im Konzernabschluss direkt im sonstigen Ergebnis erfasst und in der Rücklage aus Fremdwährungsumrechnung kumuliert. Darin enthalten sind ebenfalls Gewinne und Verluste aus designierten Sicherungsinstrumenten zur Absicherung einer Nettoinvestition in einen ausländischen Geschäftsbetrieb. Zuvor in der Rücklage aus Fremdwährungsumrechnung erfasste Umrechnungsdifferenzen (im Hinblick auf die Umrechnung sowohl des Nettovermögens des ausländischen Geschäftsbetriebs als auch der Absicherung von Nettoinvestitionen in ausländische Geschäftsbetriebe) werden in die Gewinn- und Verlustrechnung überführt, wenn ein teilweiser oder vollständiger Verkauf des ausländischen Geschäftsbetriebs erfolgt.

ERWIRTSCHAFTETES KONZERNEIGENKAPITAL

Das erwirtschaftete Konzerneigenkapital umfasst die in den vergangenen sowie in der laufenden Periode erzielten und vorgetragenen Ergebnisse der in den Konzernabschluss einbezogenen Unternehmen.

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. 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 sein.

14. Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten

Die sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten gliedern sich in folgende Klassen:

in TEUR	31.12.19	31.12.18
Unbesichert – zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	870	837
Anleihen	49.558	25.327
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	13.033	16.291
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	722	1.002
Earn Out	1.615	144
Summe Finanzverbindlichkeiten	65.798	43.600
Davon:		
Kurzfristig	3.300	3.366
Langfristig	62.498	40.234
	65.798	43.600

Zu den sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten gehören die Bilanzposten Anleihe, Verbindlichkeiten gegenüber nahestehenden Unternehmen, sonstige langfristige Verbindlichkeiten, Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten und sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten.

Die Entwicklung der sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten zum 31. Dezember 2019 sieht wie folgt aus:

in TEUR	31.12.18	Aufnahme	Tilgung	Erlass	Abgegrenzte Zinsen	Zinszahlungen	31.12.19
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	837	0	0	0	33	0	870
Anleihen	25.327	23.790	0	0	441	0	49.558
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16*	16.291	0	4.128	0	870	0	13.033
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	1.002	259	539	0	0	0	722
Earn Out	144	1.471	0	0	0	0	1.615
Summe sonstige finanzielle Verbindlichkeiten	43.600	25.520	4.667	0	1.344	0	65.798

*nicht zahlungswirksam

Die Fälligkeitsanalyse der finanziellen Verbindlichkeiten zum 31. Dezember 2019 sieht wie folgt aus:

in TEUR	bis 1 Jahr	1 bis 5 Jahre
Unbesichert – zu fortgeführten Anschaffungskosten		
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	0	870
Anleihen	0	49.558
Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	1.414	11.619
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	271	450
Earn Out	1.615	0
Summe Finanzverbindlichkeiten	3.300	62.498

Analyse der sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten nach Währungen zum 31. Dezember 2019:

in TEUR	in EUR	in USD	Sonstige	Summe
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	870	0	0	870
Operating-Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	11.724	1.309	0	13.033
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	722	0	0	722
Anleihen	49.558	0	0	49.558
Earn Out	0	1.615	0	1.615
Summe	62.875	2.923	0	65.798

Analyse der sonstigen finanziellen Verbindlichkeiten nach Währungen zum 31. Dezember 2018

in TEUR	in EUR	in USD	Sonstige	Summe
Kredite von nahestehenden Unternehmen oder Personen	837	0	0	837
Operating-Leasingverbindlichkeiten nach IFRS 16	14.663	1.628	0	16.291
Sonstige Darlehen und finanzielle Verbindlichkeiten	1.002	0	0	1.002
Anleihen	25.327	0	0	25.327
Earn Out	0	144	0	144
Summe	41.829	1.771	0	43.600

15. Sonstige nicht-finanzielle Verbindlichkeiten

Die sonstigen nicht-finanziellen Verbindlichkeiten (TEUR 10.140; Vorjahr: TEUR 4.705) enthalten im Wesentlichen Verbindlichkeiten aus Steuern in Höhe von TEUR 3.735 (Vorjahr: TEUR 2.068) und passive Rechnungsabgrenzungsposten in Höhe von TEUR 4.583 (Vorjahr: TEUR 1.628)

16. Berichterstattung zu Finanzinstrumenten

KLASSEN UND KATEGORIEN VON FINANZINSTRUMENTEN SOWIE DEREN BEIZULEGENDE ZEITWERTE

Die folgende Tabelle umfasst Informationen über Klassen von Finanzinstrumenten, basierend auf ihrer Art und ihren Eigenschaften, sowie die Buchwerte der Finanzinstrumente. Der Buchwert der unten aufgeführten Finanzinstrumente entspricht den beizulegenden Zeitwerten der Finanzinstrumente. Zum 31. Dezember 2019 besitzt der Konzern keine Finanzinstrumente, deren Buchwerte wesentlich von den beizulegenden Zeitwerten abweichen, sodass auf eine Angabe der Fair Values verzichtet wurde. Daher werden in den unten aufgeführten Werten die Hierarchiestufen nicht angegeben.

31.12.2019 in TEUR	Buchwert				
	Finanzielle Vermögenswerte			Finanzielle Verbindlichkeiten	
	Erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert	Erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungskosten	Erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungskosten
Barmittel und Bankbestände	0	0	21.957	0	0
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und sonstige Forderungen	0	0	11.930	0	0
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	0	0	1.899	0	0
Assoziierte Unternehmen	0	1.094	0	0	0
Anleihe	0	0	0	0	49.558
Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten	0	0	0	0	16.240
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen und sonstige Verbindlichkeiten	0	0	0	0	17.858

	Buchwert

31.12.2018 in TEUR	Finanzielle Vermögenswerte			Finanzielle Verbindlichkeiten	
	Erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert	Erfolgsneutral zum beizulegenden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungskosten	Erfolgswirksam zum beizulegenden Zeitwert	Fortgeführte Anschaffungskosten
Barmittel und Bankbestände	0	0	4.158	0	0
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und sonstige Forderungen	0	0	7.925	0	0
Sonstige finanzielle Vermögenswerte	0	0	1.717	0	0
Assoziierte Unternehmen	0	94	0	0	0
Anleihe	0	0	0	0	24.877
Sonstige finanzielle Verbindlichkeiten	0	0	6.719	0	18.723
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen und sonstige Verbindlichkeiten	0	0	0	0	8.376

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 zum Bilanzstichtag Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente von insgesamt TEUR 21.957 (Vorjahr: TEUR 4.158) zur Verfügung. Das Liquiditätsrisiko wird insgesamt als gering eingestuft.

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.

WÄHRUNGSRISIKEN

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 den Tochtergesellschaften gamigo Inc. und gamigo US Inc. Erträge und Aufwendungen in US-Dollar anfallen. Aus diesem Grund wurde keine Währungssicherung 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 der US-amerikanischen Tochtergesellschaften würde sich bei einem Anstieg des Euro zum US-Dollar von 10 % keine wesentliche Auswirkung auf das Konzerneigenkapital und die Gesamtergebnisrechnung ergeben.

ZINSRISIKEN

Der Umfang der mit variablen Zinsen verbundenen Fremdfinanzierung ist durch die Anleihe substantiell, sodass das Risiko, dass aus sich volatil verhaltenden Zinssätzen resultiert, wesentlich ist. Vor dem Hintergrund wurde eine Zinssicherung für die variabel verzinsten Anleihe vorgenommen.

17. Anleihe

Die gamigo AG hat eine vorrangig besicherte Unternehmensanleihe in Höhe von TEUR 50.000 (Vorjahr TEUR 32.000) vollständig, vorwiegend auf dem schwedischen und kontinentaleuropäischen Anleihenmarkt, platziert. Die Anleihen mit ISIN SE0011614445 werden mit einem jährlichen variablen Kupon in Höhe von 7,75 % per annum (über dem 3-Monats EURIBOR mindestens 0,00 %) verzinst und werden am 11. Oktober 2022 fällig.

Die Anleihen werden an der Nasdaq in Stockholm (regulierter Markt) und am Open Market (Quotation Board) an der Frankfurter Börse gehandelt.

18. IFRS 16 Leasingverhältnisse

Der Konzern mietet diverse Vermögenswerte einschließlich der Gebäude, Betriebs- und Geschäftsausstattung sowie Softwarelizenzen. Die durchschnittliche Mietlaufzeit beträgt vier Jahre.

RoU-Vermögenswerte

Der Buchwert der RoU-Vermögenswerte und die Abschreibungen nach Klassen setzten sich wie folgt zusammen:

in TEUR	Buchwert 01.01.19	Zugänge	Abschreibungen	Buchwert 31.12.19
RoU aus Gebäudemieten	2.288	488	1.573	1.203
RoU aus Lizenzierungen	13.680	0	2.830	10.850
RuU aus Miete von IT-Ausstattung	66	0	12	54
RoU aus Fahrzeugleasing	11	0	11	0
Gesamt	16.045	488	4.427	12.106

Leasingverbindlichkeiten

in TEUR	31.12.2019	01.01.2019
Langfristig	11.619	13.880
Kurzfristig	1.404	2.411
Gesamt	13.023	16.291

Fälligkeitsanalyse

in TEUR	31.12.2019
Bis zu einem Jahr	1.404
Mehr als ein Jahr und bis zu fünf Jahren	11.619
Mehr als fünf Jahre	0
Gesamt	13.023

Der Konzern hat keine Sale-und-Lease Back-Transaktionen.

19. Passive latente Steuern

Die passiven latenten Steuern betreffen temporäre Differenzen, die im Rahmen der Erstkonsolidierung der erworbenen Gesellschaften zwischen den Zeitwerten der immateriellen Vermögenswerte und ihren steuerlichen Werten aufgetreten sind (TEUR 3.007; Vorjahr TEUR 3.159) sowie temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz der Anleihe nach IFRS und dem steuerlichen Wertansatz (TEUR 467; Vorjahr 359). In Höhe von TEUR 1.941 (Vorjahr TEUR 1.044) wurden passive latente Steuern auf temporäre Differenzen zwischen dem Wertansatz auf selbsterstellte immaterielle Vermögenswerte nach IFRS und der Steuerbilanz sowie in Höhe von TEUR 3.907 (Vorjahr TEUR 5.167) aufgrund der Bewertung von Leasingverhältnissen nach IFRS 16 gebildet. Die passiven latenten Steuern wurden für identische Steuersubjekte mit den jeweiligen aktiven latenten Steuern saldiert, sodass sich nach Saldierung passive latente Steuern in Höhe von TEUR 1.944 (Vorjahr TEUR 1.774) ergeben.

20. Kurzfristige Rückstellungen

in TEUR	01.01.19	Erstkonsolidierung	Inanspruchnahme	Auflösung	Zuführung	31.12.19
Personalabhängige Verpflichtungen	577	0	577	0	685	685
Abschluss- und Prüfungskosten	240	0	237	3	189	189
Übrige Rückstellungen	5.634	0	5.607	27	5.015	5.015
Summe kurzfristige Rückstellungen	6.451	0	6.421	30	5.889	5.889

Rückstellungen werden für gegenwärtige, rechtliche und faktische Verpflichtungen gebildet, die aus Ereignissen der Vergangenheit resultieren, die wahrscheinlich zu einer künftigen wirtschaftlichen Belastung führen werden und deren Höhe verlässlich geschätzt werden kann.

Resultiert aus einer geänderten Einschätzung eine Reduzierung des Verpflichtungsumfangs, wird die Rückstellung anteilig aufgelöst und der Ertrag in dem Bereich erfasst, der ursprünglich bei der Bildung der Rückstellung mit dem Aufwand belastet war.

Die übrigen Rückstellungen beinhalten Verpflichtungen aus Rechtsstreitigkeiten, Verpflichtungen für Lizenzkosten und Revenue Shares, sowie Milestone Zahlungen bei verschiedenen Spielen.

Alle Rückstellungen haben eine Laufzeit von bis zu einem Jahr.

21. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen

Die Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen umfassen im Wesentlichen ausstehende Beträge für den Kauf von Waren aus Lieferungen und Leistungen sowie laufende Kosten.

Von den meisten Lieferanten werden für die ersten Tage ab Rechnungsstellung keine Zinsen erhoben. Anschließend werden unterschiedliche Zinssätze auf den ausstehenden Betrag fällig.

Der Vorstand ist der Ansicht, dass der Buchwert der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen grundsätzlich ihrem Marktwert entspricht.

22. Rechtsstreitigkeiten und Eventualschulden

Rechtsstreitigkeiten und andere rechtliche Verfahren werfen oft komplexe Fragen auf und sind mit zahlreichen Unwägbarkeiten und Schwierigkeiten verbunden, u. a. aufgrund des Sachverhaltes und der Umstände jedes einzelnen Falls, des Gerichts, bei dem die Klage anhängig ist, sowie aufgrund von Unterschieden im anwendbaren Recht. Die Ergebnisse von gegenwärtig anhängigen bzw. künftigen

Verfahren sind in aller Regel nicht vorhersagbar. Durch das rechtskräftige Urteil in einem Gerichtsverfahren, durch behördliche Entscheidungen oder durch einen Vergleich können gamigo Aufwendungen entstehen, für die bisher mangels verlässlicher Ermittelbarkeit bilanziell nicht vorgesorgt wurde oder die über die hierfür gebildete Rückstellung hinausgehen.

Bei anhängigen bzw. künftigen juristischen Verfahren wird anhand den der Rechtsabteilung des gamigo-Konzerns vorliegenden Informationen und in enger Abstimmung mit den für den gamigo-Konzern tätigen Rechtsanwälten geprüft, ob und in welcher Höhe der Konzern bilanzielle Vorsorge treffen muss. Soweit nach vernünftigem Ermessen eines dieser Verfahren wahrscheinlich zu bereits heute verlässlich messbaren Mittelabflüssen führen wird, wird der Barwert als Rückstellung für Rechtsstreitigkeiten passiviert. Diese Rückstellungen decken die geschätzten Zahlungen an die Kläger, die Gerichts- und Verfahrenskosten, die Kosten für Rechtsanwälte sowie eventuelle Vergleichskosten ab. Zu jedem Bilanzstichtag ermitteln die internen und externen rechtlichen Berater den aktuellen Stand der wesentlichen rechtlichen Risiken des Konzerns. Auf dieser Grundlage wird geprüft, ob und gegebenenfalls in welcher Höhe eine Rückstellung zu bilden oder anzupassen ist. Wertaufhellende Informationen werden bis zum Aufstellungszeitpunkt des Konzernabschlusses berücksichtigt.

Der gamigo-Konzern ist im Rahmen seines allgemeinen Geschäftsbetriebs an verschiedenen Rechtsstreitigkeiten, insbesondere Prozessen und Schiedsverfahren beteiligt oder es könnten solche in Zukunft eingeleitet oder geltend gemacht werden.

Unter Rechtsstreitigkeiten aus dem laufenden Geschäftsbetrieb des gamigo-Konzerns werden Verfahren gegenüber IT-Dienstleistern, Service-Dienstleistern sowie Verkäufern und ehemaligen Partnern verstanden. Die Rechtsstreitigkeiten sind oft die Folge von M&A Transaktionen. Aufgrund der Übernahme von defizitären Firmen und Assets kommt es nach der Übernahme regelmäßig zu Rechtsstreitigkeiten. Hintergrund der ausstehenden Zahlung der Beträge sind oft mangelhafte Leistungserbringungen oder keine Leistungserbringungen bzw. auch Fälle, bei denen Parteien Alt-Verbindlichkeiten einfordern, die nicht uneindeutig vom gamigo-Konzern übernommen wurden, sodass dies per Schiedsverfahren oder Prozess entschieden werden muss. Rückstellungen wurden gebildet in Höhe von TEUR 185 für Auseinandersetzungen wegen Nichtzahlung von Forderungen der IT-Dienstleister und anderen Service-Dienstleistern sowie in Höhe von TEUR 618 für Verfahren aufgrund von Unternehmenstransaktionen gegenüber ehemaligen Dienstleistern des erworbenen Unternehmens und in Höhe von TEUR 227 für weitere Verfahrensrisiken durch Unternehmenstransaktionen.

23. Sonstige finanzielle Verpflichtungen

Sämtliche Verträge, die zu sonstigen finanziellen Verpflichtungen führen, sind als Leasingverhältnisse nach IFRS 16 klassifiziert und bilanziell berücksichtigt

24. Umsatzerlöse

Umsätze ergeben sich aus den Einnahmen der Online-, Konsolen- und mobilen Spielen (Casual-Games, Rollenspiele und Strategiespiele) sowie aus B2B Services (Plattform und Advertising-Services). Dies steht im Einklang mit den Umsatzzahlen, die gemäß IFRS 8 *Geschäftssegmente* für jedes berichtspflichtige Segment angegeben werden. Der Transaktionspreis, der den (teilweise) nicht erfüllten Leistungsverpflichtungen zum 31. Dezember 2019 zugeordnet war, stellt sich wie folgt dar:

in TEUR	2019	2018
B2C (business to consumer): Spiele	43.129	29.671
B2B (business to business): Plattform Services	15.787	15.618
Gesamt	58.916	45.289

in TEUR	2019	2018
Erlöse aus Spielen	49.599	29.139
Effekte aus der Umsatzabgrenzung für Spiele	-7.068	0
Erlöse aus Plattform Services	15.787	15.618
Erlöse mit nahestehenden Unternehmen	598	532
Umsatzerlöse	58.916	45.289

Die Position „Effekte aus der Umsatzabgrenzung für Spiele“ enthält den saldierten Effekt aus der Zuführung und Auflösung abgegrenzter Umsatzerlöse aus der Umsatzrealisierung aus Spielen. Im Zuge des Launch eines Spiels besteht für die Spieler erstmals die Möglichkeit im Rahmen von Subskriptionsmodellen über eine Laufzeit Ingame Produkte zu nutzen.

in TEUR	2019	2018
Forderungen, die in Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und sonstigen Forderungen enthalten sind	5.995	5.536
Vertragsverbindlichkeiten	4.806	0

Die Vertragsverbindlichkeiten betreffen die von Kunden erhaltenen Anzahlungen für die Spielennutzung, für die über einen bestimmten Zeitraum Umsatzerlöse realisiert werden und reflektieren deren Wert.

Wie nach IFRS 15 zulässig, werden keine Angaben zu den verbleibenden Leistungsverpflichtungen zum 31. Dezember 2019 oder zum 31. Dezember 2018 gemacht, die eine erwartete ursprüngliche Laufzeit von einem Jahr oder weniger haben.

25. 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.

26. Sonstige betriebliche Erträge

Die sonstigen betrieblichen Erträge beinhalten folgende Posten:

in TEUR	2019	2018
Lucky-Buy	2.160	5.065
Ausbuchen von Verbindlichkeiten, u.a. aus M&A Tätigkeit	0	1.211
Währungskursgewinne	364	196
Übrige	657	195
Gesamt	3.181	6.667

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 wiederkehrende Erlöse aus Bargain Purchase, dem Ausbuchen von Kaufpreisverbindlichkeiten sowie Erlöse aus dem Verkauf von Unternehmen, Rechten und Lizenzen. Die Erlöse stehen im Zusammenhang mit der betrieblichen Tätigkeit der gamigo Gruppe.

27. Bezogene Leistungen

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

28. Personalaufwand

Der Personalaufwand erhöhte sich im Jahr 2019 um TEUR 6.837 auf TEUR 21.567 (Vorjahr: TEUR 14.730). Die Veränderung ist im Wesentlichen auf die zusätzlichen Personalkosten im Zusammenhang mit der Übernahme der Trion-Mitarbeiter zurückzuführen.

in TEUR	2019	2018
Löhne und Gehälter	18.007	12.060
Soziale Abgaben	3.561	2.670
Gesamt	21.567	14.730

Für die beitragsorientierten staatlichen Pläne zur Altersversorgung (gesetzliche Rentenversicherung) wurden im Berichtsjahr TEUR 967 (Vorjahr TEUR 1.072) aufgewendet.

29. Sonstige betriebliche Aufwendungen

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen beinhalten folgende Aufwendungen:

in TEUR	2019	2018
Rechts- und Beratungskosten	2.821	1.986
Raumkosten	756	714
EDV Dienstleistungen	751	550
Reise- und Bewirtungskosten	623	361
Provisionen	365	265
Werbung und Medienkosten	241	6.205
Währungskursverluste	193	194
Verluste aus Abgängen Anlagevermögen	1	188
Übrige	256	2.242
Gesamt	6.005	12.705

In Bezug auf die Vorjahresangaben ist anzumerken, dass direkt zurechenbare Marketingkosten seit dem Berichtsjahr 2019 unter den bezogenen Leistungen ausgewiesen werden. Bei gleichbleibendem Ausweis würde sich ein Wert von TEUR 3.686 ergeben.

Seit dem 01.01.2019 werden Werbungs- und Medienkosten, die dem Umsatz direkt zugeordnet werden können, unter „Bezogene Leistungen“ ausgewiesen.

30. Abschreibungen

Hinsichtlich der Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen verweisen wir auf die Erläuterungen zu den immateriellen Vermögenswerten (Abschnitt 7) und Sachanlagen (Abschnitt 8). Im Berichtsjahr wurden keine außerplanmäßigen Wertminderungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen aufwandswirksam erfasst, da kein Ausfallrisiko festzustellen ist.

Abschreibungen auf Finanzanlagen wurden analog zum Vorjahr nicht vorgenommen.

31. Finanzergebnis

Die Finanzerträge und Finanzaufwendungen setzen sich wie folgt zusammen:

in TEUR	2019	2018
Finanzerträge		
Zinserträge	8	14
Übriges Beteiligungsergebnis	0	0
Finanzaufwand		
Zinsaufwendungen	-4.683	-2.110
Sonstige Finanzaufwendungen	-433	0
Gesamt	-5.109	-2.096

32. Ertragsteuern

in TEUR	2019	2018
Laufende Ertragsteuern	-9	-103
Latente Steuern	829	1.229
Gesamt	820	1.126

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

Der angewendete Steuersatz entspricht dem von der Gesellschaft in Deutschland zu leistenden Unternehmenssteuersatz von 32,3 % auf steuerbare Gewinne (Vorjahr: 32,3 %) gemäß dem Steuerrecht der Bundesrepublik Deutschland. Der Steueraufwand in anderen Ländern wird mit den in den jeweiligen Rechtskreisen geltenden Steuersätzen berechnet.

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, darüber hinaus gehende 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.

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

in TEUR	2019	2018
Ergebnis vor Ertragsteuern	1.150	491
Ertragsteuersatz	32%	32%
erwarteter Steueraufwand	-371	-157
Abweichungen vom erwarteten Steueraufwand:		
Steuerminderungen aufgrund steuerfreier Erträge		367
Nicht aktivierte latente Steuern auf temporäre Differenzen und Veränderung der Verlustvorträge sowie Veränderung Wertberichtigung	1.169	944
Steuereffekt aus abweichenden ausländischen Steuersätzen	50	-19
Steuermehrungen aufgrund steuerlich nicht abzugsfähiger Aufwendungen	0	-18
Sonstige Steuereffekte	-28	9
tatsächlicher Steuerertrag	820	1.126
effektiver Steuersatz	71%	230%

Zum Bilanzstichtag bestehen körperschaftsteuerliche Verlustvorträge in Höhe von TEUR 99.344 (Vorjahr: TEUR 92.569) und gewerbsteuerliche Verlustvorträge von TEUR 92.928 (Vorjahr: TEUR 86.027). Keine aktiven latenten Steuern wurden für steuerliche Verluste angesetzt, deren Realisierbarkeit ungewiss ist. Die deshalb nicht berücksichtigten körperschaftsteuerlichen Verlustvorträge belaufen sich auf TEUR 62.971 (Vorjahr: TEUR 58.613) und die gewerbsteuerlichen Verlustvorträge auf TEUR 53.529 (Vorjahr: TEUR 53.253). Ungenutzte steuerliche Verluste sind auf unbestimmte Zeit vortragsfähig.

Nicht erfolgswirksam bzw. direkt im Eigenkapital erfasste Steuern resultieren aus dem Erwerb der Ver-

mögenswerte der WildTangent Inc. und betragen TUSD 936. Temporäre Differenzen mit nicht ausgeschütteten Gewinnen ausländischer Tochterunternehmen liegen nicht vor.

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

Zum 31. Dezember 2019 wurden alle latenten Steuern auf temporäre Differenzen auf der Basis eines Steuersatzes von gerundet 32,3 % für Deutschland (Vorjahr: 32,3 %) und 28,0 % für die USA (Vorjahr: 28,0 %) ermittelt. Letzteres setzt sich aus der US-Federal Tax und der State Tax für Delaware zusammen. Der Rückgang resultiert aus der US-Steuerreform. 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.

33. Geschäftsvorfälle mit nahestehenden Unternehmen und Personen

Salden und Geschäftsvorfälle zwischen der Gesellschaft und ihren Tochterunternehmen, die nahestehende Unternehmen und Personen sind, wurden im Zuge der Konsolidierung eliminiert und werden in dieser Anhangsangabe nicht erläutert. Einzelheiten zu Geschäftsvorfällen zwischen dem Konzern und anderen nahestehenden Unternehmen und Personen sind nachfolgend angegeben.

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.

Remco Westermann ist alleiniger Vorstand der gamigo AG. Er ist als Vorstand in diversen anderen Unternehmen tätig und hält Anteile an Unternehmen, die in Beziehungen mit der gamigo AG stehen.

Die Media and Games Invest plc (ehemals blockescence plc), Malta, hält zum 31.12.2019 mittelbar 52,65% der Anteile der gamigo AG. Remco Westermann hält 90 % der Anteile der Bodhivas GmbH (Düsseldorf), die wiederum 62,4% der Anteile der Media and Games Invest plc hält, die wiederum 100 % der Anteile der Samarion SE (Düsseldorf) hält, die wiederum 38,9 % (36,3 % direkt und 2,6 % über ihre 100 % Beteiligung Persogold GmbH (Hamburg)) der Anteile der gamigo AG. Auf Basis von Stimmrechtsvereinbarungen mit anderen Aktionären der gamigo AG hält die Media and Games mittelbar 66,97% der Stimmrechte der gamigo AG.

Remco Westermann ist Teil des aus drei Mitgliedern bestehenden Board of Directors der Media and Games Invest plc und hält persönlich indirekt über seine Holding Bodhivas GmbH zum Bilanzstichtag 56,2% der Anteile an der Media and Games Invest plc.

Die Media and Games Services AG (vormals blockescence services AG), Zug (Schweiz), ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der Media and Games Invest plc. Remco Westermann ist Präsident des Verwaltungsrats und vertritt die Gesellschaft allein. René Müller ist Mitglied des Verwaltungsrats und vertritt die Gesellschaft allein.

Die blockescence DLT Solutions GmbH, Düsseldorf, ist eine 100 %ige Tochtergesellschaft der Media and Games Invest plc. Remco Westermann ist alleiniger Geschäftsführer.

Die Persogold GmbH, Hamburg, ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der Samarion SE und hält 2,6 % der Anteile an der gamigo AG. Alleiniger Geschäftsführer der Persogold GmbH ist Remco Westermann. Rechtsgeschäfte mit der Persogold GmbH lagen im Berichtsjahr nicht vor.

Die gamigo AG hat diverse Verträge mit Unternehmen der blockescence Gruppe:

- Die Samarion SE hat der gamigo AG im Jahr 2012 Darlehen in Höhe von insgesamt EUR 800.000,00 mit einer Verzinsung von 4 % p. a. zur Verfügung gestellt.
- Des Weiteren bestehen Dienstleistungsverträge mit der blockescence DLT Solutions GmbH (seit 1. Januar 2019) und der Media and Games Services AG (seit 01. Mai 2018) bezüglich Dienstleistungen, die die gamigo Gruppe für die Media and Games Invest plc Tochtergesellschaften erbringt. Die blockescence DLT Solutions bezahlt eine Vergütung in Höhe der zu erbringenden tatsächlichen Gegenleistungen, aber mindestens EUR 5.000. Die gamigo AG hat entsprechend mit der Media and Games services AG seit Juli 2018 eine monatliche Vergütung in Höhe von EUR 20.000 abgerechnet. Bis zum 30. Juni 2018 wurden für umfangreiche einmalig anfallende Sonderarbeiten EUR 301.178 abgerechnet.
- Zusätzlich besteht seit dem 22. Oktober 2018 eine Kooperationsvereinbarung zwischen der blockescence DLT Solutions GmbH und der gamigo Publishing GmbH, die einer zeitlich unbegrenzte Lizenzvereinbarung für die Nutzung der Trion IPs sowie eine Call-Option zum Kauf der Trion Ips zum Gegenstand hat.

34. Mitarbeiter

Die durchschnittliche Anzahl der Arbeitnehmer betrug:

	2019	2018
Deutschland	287	258
USA	65	59
Türkei	18	16
Polen	5	8
Korea	2	1
Gesamt	377	342

35. Honorar des Konzernabschlussprüfers

Für die in den Geschäftsjahren 2019 und 2018 erbrachten Dienstleistungen des Abschlussprüfers sind die folgenden Honorare für die Prüfungen der jeweiligen Jahresabschlüsse als Aufwand erfasst worden:

in TEUR	2019	2018
Abschlussprüfungsleistungen	273	200
Sonstige Beratungsleistungen	0	0

36. Organe der Gesellschaft und Bezüge

Der Vorstand bestand im Geschäftsjahr aus Remco Westermann (Chief Executive Officer).

Der Aufsichtsrat setzte sich im Geschäftsjahr wie folgt zusammen:

- Axel Sartingen (Vorsitzender), Diplom-Volkswirt, Köln, Managing Partner der Milaco GmbH,
- Florian Hörtlehner (stellv. Vorsitzender), Investor, Wien (Österreich),
- Martin Otten, Köln (ab 22. Februar 2019), Managing Partner der WPNO Wirtschaftsprüfungsgesellschaft,
- Dr. Anton Steyrer, Portfoliomanager, London
- Oliver Strutynski, Berlin, Chief Financial Officer der Studio 71 GmbH,
- Alexander von Voß, München, Chief Legal Officer der ProSiebenSat. 1 Media SE.

Im aktuellen Geschäftsjahr beliefen sich die Bezüge des Aufsichtsrats auf TEUR 30 (Vorjahr: TEUR 30) und die des Vorstands auf TEUR 223 (Vorjahr: TEUR 223). Die Gesamtbezüge des Vorstands setzen sich ausschließlich aus kurzfristigen Komponenten zusammen.

Zum 31. Dezember 2019 bestanden, wie im gesamten Jahr und im Vorjahr, keine Vorschüsse und Kredite an Mitglieder des Vorstands oder des Aufsichtsrats.

37. Ereignisse nach dem Abschlussstichtag

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

Am 22. Januar 2020 hat die gamigo AG über ihre zu diesem Zweck neu gegründete 100%ige Tochtergesellschaft Verve Group Inc. die Vermögenswerte des Geschäftsbetriebs und die Schulden der Verve Wireless Inc. (Verve) übernommen. Verve Wireless Inc. ist ein führender Marketing Provider von Programmatic und Open Market Traffic in Carlsbad (Kalifornien), USA.

Mit der Übernahme führt die gamigo-Gruppe ihre Serie von erfolgreichen Akquisitionen fort und nutzt die Konsolidierungspotenziale des Marktes. Ferner wird mittels der Akquisition analog dem europäischen Modell der B2B Bereich in den USA aufgebaut. Hieraus ergeben sich strategische Synergien für

das B2B und B2C Segment in den USA. Diese Synergieeffekte sollen zu weiterem profitablen Wachstum der Gruppe beitragen.

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 2019 geführt hätten.

38. Genehmigung des Abschlusses

Der Konzernabschluss der gamigo AG zum 31. Dezember 2019 wird am 16. April 2020 gebilligt und zur Veröffentlichung freigegeben.

Hamburg, den 15. April 2020



*Remco Westermann
(Vorstand)*

BESTÄTIGUNGSVERMERK DES UNABHÄNGIGEN ABSCHLUSSPRÜFERS

An die gamigo AG

VERMERK ÜBER DIE PRÜFUNG DES KONZERNABSCHLUSSES UND DES KONZERNLAGEBERICHTS

Prüfungsurteile

Wir haben den Konzernabschluss der gamigo AG, Hamburg, und ihrer Tochtergesellschaften (der Konzern) – bestehend aus der Konzernbilanz zum 31. Dezember 2019, der Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung, dem Konzerneigenkapitalspiegel und der Konzernkapitalflussrechnung für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 sowie dem Konzernanhang, einschließlich der Darstellung der Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden – geprüft. Darüber hinaus haben wir den Konzernlagebericht der gamigo AG, Hamburg, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 geprüft.

Nach unserer Beurteilung aufgrund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse

- entspricht der beigefügte Konzernabschluss in allen wesentlichen Belangen den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 HGB anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften und vermittelt unter Beachtung dieser Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens- und Finanzlage des Konzerns zum 31. Dezember 2019 sowie seiner Ertragslage für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2019 und
- vermittelt der beigefügte Konzernlagebericht insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage des Konzerns. In allen wesentlichen Belangen steht dieser Konzernlagebericht in Einklang mit dem Konzernabschluss, entspricht den deutschen gesetzlichen Vorschriften und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

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

Grundlage für die Prüfungsurteile

Wir haben unsere Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts in Übereinstimmung mit § 317 HGB und der EU-Abschlussprüferverordnung (Nr. 537/2014; im Folgenden „EU-APrVO“) unter Beachtung der vom Institut der Wirtschaftsprüfer (IDW) festgestellten deutschen Grundsätze ordnungsmäßiger Abschlussprüfung durchgeführt. Unsere Verantwortung nach diesen Vorschriften und Grundsätzen ist im Abschnitt „Verantwortung des Abschlussprüfers für die Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts“ unseres Bestätigungsvermerks weitergehend beschrieben. Wir sind von den Konzernunternehmen unabhängig in Übereinstimmung mit den europarechtlichen sowie den deutschen handelsrechtlichen und berufsrechtlichen Vorschriften und haben unsere sonstigen deutschen Berufspflichten in Übereinstimmung mit diesen Anforderungen

erfüllt. Darüber hinaus erklären wir gemäß Artikel 10 Abs. 2 Buchst. f) EU-APrVO, dass wir keine verbotenen Nichtprüfungsleistungen nach Artikel 5 Abs. 1 EU-APrVO erbracht haben. Wir sind der Auffassung, dass die von uns erlangten Prüfungsnachweise ausreichend und geeignet sind, um als Grundlage für unsere Prüfungsurteile zum Konzernabschluss und zum Konzernlagebericht zu dienen.

Besonders wichtige Prüfungssachverhalte in der Prüfung des Konzernabschlusses

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

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

1. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte und Schulden der WildTangent Inc.,
2. Emission einer Anleihe über Mio. EUR 50 an den Börsenplätzen Frankfurt a.M. und Stockholm,
3. Werthaltigkeit der Geschäfts- oder Firmenwerte.

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

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

1. Erwerb der wesentlichen Vermögenswerte und Schulden der WildTangent Inc.:

- a) Am 3. April 2019 hat der Konzern wesentliche Vermögenswerte und Schulden (Geschäftsbetrieb) der WildTangent Inc. (WildTangent) übernommen. Die Vermögenswerte und Schulden wurden im Rahmen eines „Asset Purchase Agreement“ erworben, bei dem der Käufer nur die Vermögenswerte und Schulden kauft, mit denen er das Geschäft fortsetzen möchte.

Die Gamigo Inc., Wilmington, Delaware/USA, eine 100%ige Tochter der gamigo AG, hat den Geschäftsbetrieb der WildTangent für TUSD 6.650 erworben.

Der Erwerb wurde in der Konzernbilanz als Unternehmenserwerb nach IFRS 3 behandelt. Bei seiner Bewertung der erworbenen Vermögenswerte und Schulden haben sich die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG auf die Arbeiten eines externen Gutachters gestützt.

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

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG zum Erwerb der Vermögenswerte und Schulden sind in den Abschnitten 2 und 3 des Konzernanhangs enthalten.

- b) Wir haben beurteilt, ob der Kauf der Vermögenswerte und Schulden der WildTangent in den Anwendungsbereich des IFRS 3 fällt. Dazu haben wir untersucht, ob der Konzern die Beherrschung über einen Geschäftsbetrieb und die Verfügungsgewalt in Übereinstimmung mit IFRS 10 über den Geschäftsbetrieb erlangt hat. Insbesondere haben wir die korrekte Anwendung der entsprechenden Standards untersucht.

Wir haben uns von der Kompetenz, den Fähigkeiten und der Objektivität des externen Gutachters überzeugt, der die erworbenen Vermögenswerte und Schulden im Auftrag der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG bewertet hat. Die verwendeten Bewertungsverfahren und die zugrunde liegenden Annahmen und Parameter haben wir anhand von externen Marktdaten beurteilt. Die mathematische Korrektheit des Rechenmodells haben wir überprüft.

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

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

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

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

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter der gamigo AG zur Anleihe sind in den Abschnitten 2 und 14 bis 17 des Konzernanhangs enthalten.

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

Folgebewertung haben wir überprüft, ob die Anwendung der Effektivzinsmethode sachgerecht erfolgt ist.

Die Erfassung der Transaktionskostenbestandteile haben wir in Stichproben geprüft.

3. Werthaltigkeit der Geschäfts- oder Firmenwerte:

- a) Im Konzernabschluss der gamigo AG werden Geschäfts- oder Firmenwerte in Höhe von TEUR 27.913 ausgewiesen, dies entspricht rd. 22,4 % der Konzernbilanzsumme bzw. 92,5 % des Konzerneigenkapitals zum 31. Dezember 2019.

Die Geschäfts- oder Firmenwerte werden jeweils innerhalb des Geschäftsjahres oder anlassbezogen Werthaltigkeitstests (Impairment Tests) durch die gesetzlichen Vertreter der gamigo AG unterzogen. Im Rahmen der Werthaltigkeitstests werden die Buchwerte der zahlungsmittelgenerierenden Einheiten ihrem jeweiligen erzielbaren Betrag gegenübergestellt, wobei als zahlungsmittelgenerierende Einheiten die beiden Geschäftssegmente B2C und B2B identifiziert wurden. Der erzielbare Betrag wird grundsätzlich auf der Basis des beizulegenden Zeitwerts abzüglich Veräußerungskosten auf der Grundlage von Discounted Cashflow-Modellen ermittelt. Hierbei werden die zukünftigen Zahlungsmittelüberschüsse auf Grundlage einer Fünfjahresplanung abgeleitet, die durch den Aufsichtsrat genehmigt worden ist. Die Abzinsung erfolgt mittels der gewichteten Kapitalkosten der jeweiligen Geschäftssegmente, denen die zahlungsmittelgenerierenden Einheiten zugeordnet sind.

Das Ergebnis dieser Bewertung ist in hohem Maße von der Einschätzung der künftigen Zahlungsmittelüberschüsse der jeweiligen zahlungsmittelgenerierenden Einheit sowie des verwendeten Diskontierungszinssatzes durch die gesetzlichen Vertreter abhängig und daher mit erheblichen Unsicherheiten behaftet. Vor diesem Hintergrund und aufgrund der Komplexität des Bewertungsmodells war dieser Sachverhalt im Rahmen unserer Prüfung von besonderer Bedeutung.

Die Angaben der gesetzlichen Vertreter zu den Geschäfts- oder Firmenwerten sind im Konzernanhang enthalten.

- b) Im Rahmen unserer Prüfung haben wir insbesondere das methodische Vorgehen zur Durchführung der Impairment Tests nachvollzogen. Wir haben beurteilt, ob das verwendete Bewertungsmodell die konzeptionellen Anforderungen der relevanten Standards sachgerecht abbildet, ob die erforderlichen Inputdaten vollständig und sachgerecht ermittelt und übernommen werden, sowie ob die Berechnungen in dem Modell korrekt erfolgen. Ob die bei der Berechnung verwendeten künftigen Zahlungsmittelüberschüsse eine sachgerechte Grundlage bilden, haben wir insbesondere durch deren Abgleich mit der aktuellen Fünfjahresplanung sowie durch Befragung der gesetzlichen Vertreter zu den wesentlichen Annahmen dieser Planung überprüft. Darüber hinaus haben wir die Planung unter Berücksichtigung allgemeiner und branchenspezifischer Markt- und Branchenerwartungen kritisch gewürdigt.

Aufgrund der Bedeutung und aufgrund der Tatsache, dass die Bewertung der Geschäfts- oder Firmenwerte auch von volkswirtschaftlichen Rahmenbedingungen abhängt, die außerhalb der Einflussmöglichkeit des Konzerns liegen, haben wir uns mit den bei der Bestimmung des verwendeten Diskontierungszinssatzes herangezogenen Parametern kritisch auseinandergesetzt

und das Berechnungsschema nachvollzogen. Ferner haben wir aufgrund der Bedeutung der Geschäfts- oder Firmenwerte ergänzend die Sensitivitätsanalysen des Mandanten für die zahlungsmittelgenerierenden Einheiten kritisch gewürdigt. Bei der Prüfung der Bewertung haben wir außerdem interne Spezialisten in das Prüfungsteam eingebunden.

Verantwortung der gesetzlichen Vertreter für den Konzernabschluss und den Konzernlagebericht

Die gesetzlichen Vertreter sind verantwortlich für die Aufstellung des Konzernabschlusses, der den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315e Abs. 1 HGB anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften in allen wesentlichen Belangen entspricht, und dafür, dass der Konzernabschluss unter Beachtung dieser Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns vermittelt. Ferner sind die gesetzlichen Vertreter verantwortlich für die internen Kontrollen, die sie als notwendig bestimmt haben, um die Aufstellung eines Konzernabschlusses zu ermöglichen, der frei von wesentlichen – beabsichtigten oder unbeabsichtigten – falschen Darstellungen ist.

Bei der Aufstellung des Konzernabschlusses sind die gesetzlichen Vertreter dafür verantwortlich, die Fähigkeit des Konzerns zur Fortführung der Unternehmenstätigkeit zu beurteilen. Des Weiteren haben sie die Verantwortung, Sachverhalte in Zusammenhang mit der Fortführung der Unternehmenstätigkeit, sofern einschlägig, anzugeben.

Darüber hinaus sind sie dafür verantwortlich, auf der Grundlage des Rechnungslegungsgrundsatzes der Fortführung der Unternehmenstätigkeit zu bilanzieren, sofern dem nicht tatsächliche oder rechtliche Gegebenheiten entgegenstehen.

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

Verantwortung des Abschlussprüfers für die Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichts

Unsere Zielsetzung ist, hinreichende Sicherheit darüber zu erlangen, ob der Konzernabschluss als Ganzes frei von wesentlichen – beabsichtigten oder unbeabsichtigten – falschen Darstellungen ist, und ob der Konzernlagebericht insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage des Konzerns vermittelt sowie in allen wesentlichen Belangen mit dem Konzernabschluss sowie mit den bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnissen in Einklang steht, den deutschen gesetzlichen Vorschriften entspricht und die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend darstellt, sowie einen

Bestätigungsvermerk zu erteilen, der unsere Prüfungsurteile zum Konzernabschluss und zum Konzernlagebericht beinhaltet.

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

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

- identifizieren und beurteilen wir die Risiken wesentlicher – beabsichtigter oder unbeabsichtigter – falscher Darstellungen im Konzernabschluss und im Konzernlagebericht, planen und führen Prüfungshandlungen als Reaktion auf diese Risiken durch sowie erlangen Prüfungsnachweise, die ausreichend und geeignet sind, um als Grundlage für unsere Prüfungsurteile zu dienen. Das Risiko, dass wesentliche falsche Darstellungen nicht aufgedeckt werden, ist bei Verstößen höher als bei Unrichtigkeiten, da Verstöße betrügerisches Zusammenwirken, Fälschungen, beabsichtigte Unvollständigkeiten, irreführende Darstellungen bzw. das Außerkraftsetzen interner Kontrollen beinhalten können.
- gewinnen wir ein Verständnis von dem für die Prüfung des Konzernabschlusses relevanten internen Kontrollsystem und den für die Prüfung des Konzernlageberichts relevanten Vorkehrungen und Maßnahmen, um Prüfungshandlungen zu planen, die unter den gegebenen Umständen angemessen sind, jedoch nicht mit dem Ziel, ein Prüfungsurteil zur Wirksamkeit dieser Systeme der Gesellschaft abzugeben.
- beurteilen wir die Angemessenheit der von den gesetzlichen Vertretern angewandten Rechnungslegungsmethoden sowie die Vertretbarkeit der von den gesetzlichen Vertretern dargestellten geschätzten Werte und damit zusammenhängenden Angaben.
- ziehen wir Schlussfolgerungen über die Angemessenheit des von den gesetzlichen Vertretern angewandten Rechnungslegungsgrundsatzes der Fortführung der Unternehmenstätigkeit sowie, auf der Grundlage der erlangten Prüfungsnachweise, ob eine wesentliche Unsicherheit im Zusammenhang mit Ereignissen oder Gegebenheiten besteht, die bedeutsame Zweifel an der Fähigkeit des Konzerns zur Fortführung der Unternehmenstätigkeit aufwerfen können. Falls wir zu dem Schluss kommen, dass eine wesentliche Unsicherheit besteht, sind wir verpflichtet, im Bestätigungsvermerk auf die dazugehörigen Angaben im Konzernabschluss und im Konzernlagebericht aufmerksam zu machen oder, falls diese Angaben unangemessen sind, unser jeweiliges Prüfungsurteil zu modifizieren. Wir ziehen unsere Schlussfolgerungen auf der Grundlage der bis zum Datum unseres Bestätigungsvermerks erlangten Prüfungsnachweise. Zukünftige Ereignisse oder Gegebenheiten können jedoch dazu führen, dass der Konzern seine Unternehmenstätigkeit nicht mehr fortführen kann.

- beurteilen wir die Gesamtdarstellung, den Aufbau und den Inhalt des Konzernabschlusses einschließlich der Angaben sowie ob der Konzernabschluss die zugrunde liegenden Geschäftsvorfälle und Ereignisse so darstellt, dass der Konzernabschluss unter Beachtung der IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und der ergänzend nach § 315 e Abs. 1 HGB anzuwendenden deutschen gesetzlichen Vorschriften ein tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns vermittelt.
- holen wir ausreichende geeignete Prüfungsnachweise für die Rechnungslegungs- informationen der Unternehmen oder Geschäftstätigkeiten innerhalb des Konzerns ein, um Prüfungsurteile zum Konzernabschluss und zum Konzernlagebericht abzugeben. Wir sind verantwortlich für die Anleitung, Überwachung und Durchführung der Konzernabschlussprüfung. Wir tragen die alleinige Verantwortung für unsere Prüfungsurteile.
- beurteilen wir den Einklang des Konzernlageberichts mit dem Konzernabschluss, seine Gesetzesentsprechung und das von ihm vermittelte Bild von der Lage des Konzerns.
- führen wir Prüfungshandlungen zu den von den gesetzlichen Vertretern dargestellten zukunftsorientierten Angaben im Konzernlagebericht durch. Auf Basis ausreichender geeigneter Prüfungsnachweise vollziehen wir dabei insbesondere die den zukunftsorientierten Angaben von den gesetzlichen Vertretern zugrunde gelegten bedeutsamen Annahmen nach und beurteilen die sachgerechte Ableitung der zukunftsorientierten Angaben aus diesen Annahmen. Ein eigenständiges Prüfungsurteil zu den zukunftsorientierten Angaben sowie zu den zugrunde liegenden Annahmen geben wir nicht ab. Es besteht ein erhebliches unvermeidbares Risiko, dass künftige Ereignisse wesentlich von den zukunftsorientierten Angaben abweichen.

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

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

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

SONSTIGE GESETZLICHE UND ANDERE RECHTLICHE ANFORDERUNGEN

Übrige Angaben gemäß Artikel 10 EU-APrVO

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

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

Verantwortlicher Wirtschaftsprüfer

Der für die Prüfung verantwortliche Wirtschaftsprüfer ist Gert Nacken.

Köln, 16. April 2020

MORISON Köln AG

Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Gert Nacken

Wirtschaftsprüfer

