

Geschäftsbericht 2005



Kennzahlen 2005

Operative Geschäftstätigkeit vom 15.04.2005 bis 31.12.2005

Umsatz	4.235 TEUR
EBITDA bereinigt ¹	1.390 TEUR
Jahresüberschuss bereinigt ¹	487 TEUR
Eigenkapital	2.611 TEUR (vor dem Börsengang im Februar 2006)
Eigenkapitalrentabilität ber. ¹	18,7%
Bankverbindlichkeiten	Null
Liquidität inkl. Wechsel	1.722 TEUR (vor dem Börsengang im Februar 2006)
Anzahl Aktien	975.000

¹ bereinigt um 185 TEUR vorauslaufende Aufwendungen für den Börsengang im Februar 2006.

Aktie / Handelsdaten

Kürzel	FRG
WKN	A0F47J
ISIN	DE000A0F47J1
Markt	Open Market an der Frankfurter Wertpapierbörse
Segment	Entry Standard
Index	Entry Standard-Index
Designated Sponsors	Axxon Wertpapierhandelsbank AG Concord Effekten AG

Aktie / IPO-Daten

Bookbuildingspanne	12,00 – 13,50 Euro
Zuteilungskurs	13,50 Euro
Platzierungsvolumen	325.000 Aktien aus Kapitalerhöhung sowie 32.500 Aktien aus Altaktionärsbesitz im Rahmen eines Greenshoe
Joint Lead Manager	Axxon Wertpapierhandelsbank AG, Frankfurt am Main Concord Effekten AG, Frankfurt am Main



Inhalt

Kennzahlen 2005	2
Vorwort des Vorstands	4
Bericht des Aufsichtsrates	7
Presse-Information vom 23.02.2006	9
Jahresabschluss und Lagebericht 2005	12
Spotlight „Wird das virtuelle Leben das wahre Leben?“	22
Unternehmenskurzportrait	33
Impressum und Kontakt	35

Vorwort des Vorstands



Dirk Weyel
Christoph Gerlinger
Frédéric Bichat
(v.l.n.r.)

Liebe Aktionäre, Freunde und Mitarbeiter,

wir legen Ihnen heute unseren ersten Geschäftsbericht vor, in dem wir über die ersten 8 ½ Monate operativer Geschäftstätigkeit der Frogster Interactive Pictures AG berichten.

Wir freuen uns, dass wir in 2005 die Übernahme der Pointsoft Deutschland GmbH erfolgreich abgeschlossen und unter dem Label Frogster Interactive Pictures™ einen leistungsfähigen unabhängigen deutschen Entertainmentsoftwareverlag etabliert haben. Frogster war laut GfK in 2005 ebenso wie die Pointsoft in 2004 Marktführer bei in Deutschland verkauften PC-Spiele-Einheiten unter 10 Euro Einzelhandelspreis. Wir danken unseren Geschäftspartnern und Mitarbeitern für ihren Beitrag zu diesem Erfolg. Frogster hat in 2005 nicht nur 30 Arbeitsplätze geschaffen und 3 freie Mitarbeiter beschäftigt, sondern insbesondere den Wert des Unternehmens im Interesse der Aktionäre deutlich gesteigert. Das vergangene Jahr hat gleichzeitig angesichts der Übernahme der Pointsoft, des Geschäftsaufbaus, der Finanzierung und der Börsengangvorbereitung viel Aufmerksamkeit und Momentum für strukturelle Maßnahmen gefordert, die wir in 2006 vorwiegend in das Geschäft investieren wollen.

Als interessantesten Wachstumsbereich unseres Tätigkeitsbereichs haben wir die sogenannten Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) identifiziert, bei denen es sich trotz des sperrigen Begriffs um nicht mehr oder weniger als virtuelle Welten handelt. Der Trend kommt aus Korea und China - dort sind MMOGs bereits ein echtes Massen-Kulturphänomen. Wir sind der Überzeugung, dass in solchen interaktiven dreidimensionalen virtuellen Welten in wenigen Jahren viele der bisherigen Funktionen des Fernsehens und des Internet wie Entertainment, eCommerce und Dating in fernsehrealistischer Darstellungsqualität verschmelzen werden, so dass hierfür sogar der Begriff <Web 3.0> angebracht ist. Um Ihnen eine eigene Einschätzung zu ermöglichen, wie dieser Trend Fernsehen und Internet revolutionieren wird und welchen kulturellen Einfluss das Leben in virtuellen Welten auf unser reales Leben, unsere Freizeit- und Konsumgewohnheiten und unsere Gesellschaft haben wird, haben wir ein <Spotlight> verfasst und veröffentlicht es in diesem Geschäftsbericht.



Auf dieses Wachstumssegment wollen wir uns neben dem Ausbau unserer bisherigen Tätigkeit und Marktposition konzentrieren. Für den Eintritt in den Markt der MMOGs haben wir bereits vielfältige Vorbereitungen getroffen, darunter bekanntlich mit der größten deutschen MMOG-Internet-Community, deren Websites über 1 Mio. verschiedene Besucher monatlich anziehen, die Online Embassy GmbH gegründet und vielversprechende internationale Geschäftskontakte angebahnt. Hier streben wir in naher Zukunft Lizenzabschlüsse für den deutschsprachigen Markt an. Zur Finanzierung haben wir eine Kapitalerhöhung durchgeführt und die neuen Aktien mit unserem Börsengang in den Entry Standard, ein gehobenes Segment des Open Market an der Frankfurter Wertpapierbörse, erfolgreich bei institutionellen und privaten Anlegern platziert.

Wir verstehen uns Vorstände als mittelbare Angestellte der Aktionäre mit dem alleinigen Auftrag, den Wert des Unternehmens zu steigern. Die Aktionäre haben uns mit dem Erwerb der Aktien anlässlich des Börsengangs inhaltlich das Mandat erteilt, die Wertsteigerung in dem nach Europa kommenden Markt der MMOGs zu suchen, was natürlich Risiken beinhaltet, aber angesichts der Bedeutung für Fernsehens und Internet umgekehrt auch enorme Chancen bedeutet.

Berlin, im März 2006

Der Vorstand



Frédéric Bichat



Christoph Gerlinger
(Vorsitzender)



Dirk Weyel





VIRTUAL SKIPPER 4

ComputerBild Spiele

AUSGABE 04/2006:

Wertung „gut“: „

„Schöne Regatta-Schauplätze in aller Welt“

GAMESTAR

AUSGABE 04/2006:

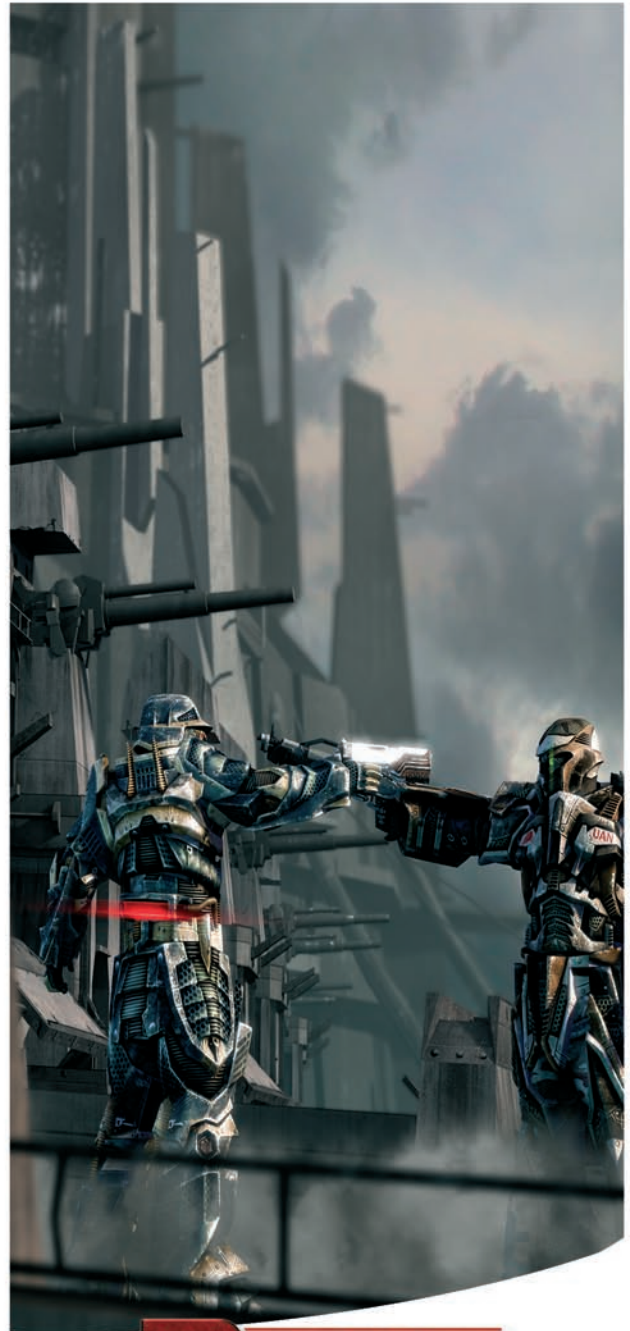
Wertung 78% - Preis/Leistung: sehr gut

Fazit: „Exzellente Segel-Simulation“

GBase.de

Fazit: 7.0

„Wunderschöne Optik, realistischer Wellengang, gut gewichtete Schwierigkeitsgrade.“



B.O.S.

Bet on Soldier

GAMESTAR

AUSGABE 04/2006:

„Bet on Soldier ist eine gelungene

Mischung aus UT2004 und Battlefield 1942.“

PC ACTION

AUSGABE 04/2006:

„... überzeugt durch eine saubere und detaillierte Optik und massig Action auf dem Monitor. Besonders verführerisch hört sich aber das riesige Waffenarsenal mit diversen Upgrades an.“

JUSTGAMERS.DE

„Wer glaubt nach Krachern wie Half Life 2 oder Doom 3 stehen demnächst keine großen Ego Shooter Kracher mehr an, täuscht sich. Denn Bet on Soldier ist schon auf dem besten Weg ein Kassenschlager zu werden.“



Bericht des Aufsichtsrates

Der Aufsichtsrat hat sich im Geschäftsjahr 2005 intensiv mit der Lage und Entwicklung der Frogster Interactive Pictures AG befasst. Er wurde vom Vorstand sowohl mündlich als auch schriftlich über die Gesamtlage des Unternehmens und die aktuelle Geschäftsentwicklung unterrichtet.

In insgesamt zwei Sitzungen hat sich der Aufsichtsrat von der Ordnungsmäßigkeit der Geschäftsführung überzeugt und die erforderlichen Beschlüsse gefasst. Vorstand und Aufsichtsrat haben die nach der Geschäftsordnung des Vorstandes und des Aufsichtsrates zustimmungsbedürftigen Geschäfte erörtert; sofern erforderlich wurden die entsprechenden Einwilligungen sowie Genehmigungen erteilt. Auf Grund der überschaubaren Größe des Aufsichtsrates war es nicht erforderlich, Ausschüsse zu bilden.

Der vom Vorstand aufgestellte Jahresabschluss und der Lagebericht für das Geschäftsjahr 2005 sind unter Einbeziehung der Buchführung vom gewählten Abschlussprüfer, der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft Dr. Rödl und Partner GmbH, Nürnberg, geprüft worden. Der Abschlussprüfer hat keine Einwendungen erhoben und jeweils den uneingeschränkten Bestätigungsvermerk erteilt.

Für das Geschäftsjahr 2005 sind dem Aufsichtsrat fristgerecht der Jahresabschluss, der Lagebericht sowie der Prüfungsbericht des Abschlussprüfers zur Prüfung vorgelegt worden.

Der Aufsichtsrat hat den Jahresabschluss der Frogster Interactive Pictures AG in der Sitzung vom 28.03.2006 zusammen mit dem Vorstand in Anwesenheit des Abschlussprüfers beraten. Nach dem abschließenden Ergebnis seiner Prüfung erhebt der Aufsichtsrat keine Einwendungen. Er hat den Jahresabschluss 2005 gebilligt. Dieser ist somit festgestellt.

Dem Aufsichtsrat gehörten im Berichtsjahr Gerhard A. Koning, Vorsitzender des Aufsichtsrats, Roland Gerlinger, stellvertretender Vorsitzender des Aufsichtsrats, und Erasmios Bizimis an.

Der Aufsichtsrat dankt dem Vorstand und allen Mitarbeitern der Gesellschaft für die im Geschäftsjahr 2005 erbrachten, guten Leistungen.

Berlin, im März 2006



Gerhard A. Koning
(Vorsitzender)





GAMESTAR

AUSGABE 05/2005:
Wertung: sehr gut

„Faszinierend! Star Wolves fesselt mich von der ersten Minute an.“

PC ACTION

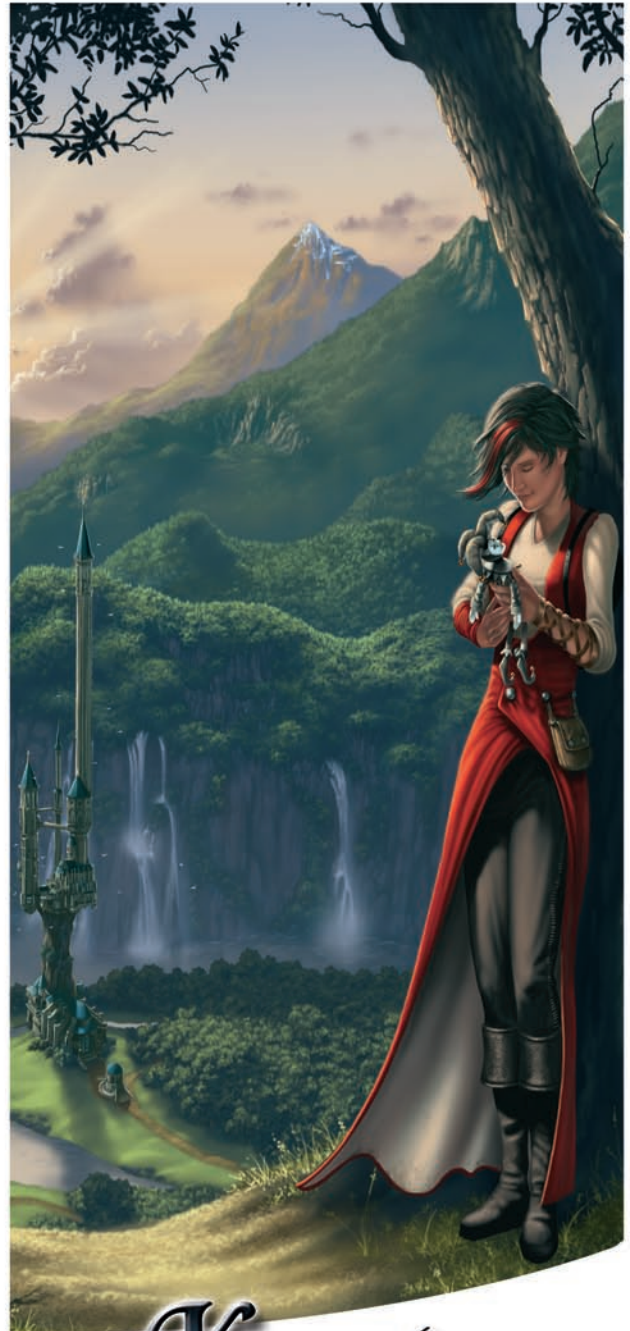
Wertung: 80%

„GUT - Gelungener Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel mit Suchtgefahr.“

JUSTGAMERS.DE

Wertung: 85% und GoldAward

„Schon lange hat mich kein Spiel mehr so gepackt wie Star Wolves. ... Die 30 Euro, die für diesen Spielgenuss fällig werden, sind sicherlich jeden einzelnen Cent wert.“



GAMESTAR

AUSGABE 01/2006:
Wertung: 78%

„Keepsake ist ein charmantes, leichtherziges Abenteuer, das zwei wundervolle Geschichten der Freundschaft erzählt – Klassenziel erreicht, wir sehen uns (hoffentlich) nächstes Jahr wieder!“

CT

AUSGABE 01/2006:

„Besonders bemerkenswert ist das Spiel in grafischer Hinsicht. Man bewegt sich durch vorgerenderte Bilder, deren Detailreichtum beeindruckt.“

GAMEZONE.DE

Wertung: 8,2 - Gut

„Damit ist Keepsake die aktuell erste Wahl für Adventure-Freunde um sich die bevorstehenden kalten Abende zu verkürzen.“



Presse-Information vom 23.02.2006

Frogster Interactive gibt Ergebnis 2005 bekannt

Ziele deutlich übertroffen

Berlin, 23.02.2006: Die Frogster Interactive Pictures AG, Publisher und Distributor von Computerspielen mit Sitz in Berlin/Potsdam und seit knapp zwei Wochen im Entry Standard notiert, hat in den ersten 8 ½ Monaten ihrer operativen Geschäftstätigkeit vom 15.04. bis 31.12.2005 einen Umsatz von 4,24 Mio. Euro und einen Jahresüberschuss von 302 TEUR erzielt. Der Jahresüberschuss beinhaltet vorauslaufende Aufwendungen für den Börsengang von 185 TEUR. Ohne diese Aufwendungen betrüge der Jahresüberschuss aus 8 ½ Monaten Geschäftstätigkeit somit 487 TEUR. Das als Vorratsgesellschaft 2004 gegründete Unternehmen ist Mitte April 2005 im Rahmen des Management Buy Out eines 1999 gegründeten Softwareverlags aktiv geworden.

Hochgerechnet auf 12 Monate ergäben sich ein annualisierter Umsatz von 5,98 Mio. Euro und ein um die Börsengangaufwendungen bereinigter, annualisierter Jahresüberschuss von 687 TEUR oder von 0,70 Euro pro Aktie.

Damit hat die Frogster Interactive Pictures bereits in den ersten 8 ½ Monaten ihrer Tätigkeit, in die zudem die komplexe Übernahmetransaktion, der Wiederanlauf des operativen Geschäfts der übernommenen Gesellschaft unter neuer Marke und Rechtsperson sowie die zeitaufwändige Vorbereitung des Börsengangs fallen, nicht nur aus dem Stand die Profitabilität erreicht, sondern eine um die Börsengangaufwendungen bereinigte Umsatzrendite von 11,5% erwirtschaftet. Die um die Börsengangaufwendungen bereinigte Eigenkapitalrendite betrug bezogen auf das Eigenkapital am 31.12.2005 18,7% und bezogen auf das durchschnittliche Eigenkapital (ohne den unterjährigen Jahresüberschuss) 49,8%.

Der erzielte Umsatz und Jahresüberschuss beinhaltet die Bildung einer Rückstellung für Handelsretouren und -rabatte zu Lasten des Umsatzes und des laufenden Ergebnisses in Höhe von 978 TEUR. Die Bildung einer Rückstellung im hohem Umfang von 22% des Umsatzes war im ersten Jahr der Geschäftstätigkeit ausnahmsweise notwendig, weil kein Anfangsbestand einer solchen Rückstellung vorhanden war, obwohl Frogster Interactive die Retourenannahmeverpflichtungen der per Management Buy Out erworbenen Gesellschaft übernommen und bedient hat. In 2006 und den Folgejahren werden solche Rückstellungen nur noch in dem Umfang zu bilden sein, in dem das Retourenrisiko, also in der Regel der Umsatz gewachsen ist, mithin für die Umsatzveränderung, nicht aber für den Gesamtumsatz.



Der annualisierte Umsatz der Frogster Interactive Pictures AG in 2005 ist gegenüber dem Umsatz der übernommenen Gesellschaft in 2004 um 57% gewachsen.

Das Eigenkapital beläuft sich zum 31.12.2005 auf 2,61 Mio. Euro und hat sich durch den Börsengang im Februar 2006 um rund 4,0 Mio. Euro erhöht. Die Gesellschaft hat keine Bankverbindlichkeiten.

Kontakt:

Guido Pickert

Value Relations

Tel. (069) 95 92 46-13

Ergänzende Hinweise

In dem Jahresüberschuss der Frogster Interactive Pictures AG ist eine Ausschüttung der Tochtergesellschaft von 610 TEUR enthalten, die nur möglich war, weil Frogster die Tochtergesellschaft aus Verpflichtungen insb. zur Annahme von Handelsretouren, für die nach Einschätzung des Vorstands Rückstellungen im Umfang von bis zu 400 TEUR zu bilden gewesen wären, entlassen und diese Verpflichtungen selbst übernommen hat; in diesem Umfang kann die Ausschüttung bei wirtschaftlicher Betrachtung dem operativen Ergebnis zugerechnet werden.





MEDIEVAL LORDS

→ Bauen, Verteidigen, Erobern →

COMPUTERBILD SPIELE

AUSGABE 10/2004:

Wertung: gut

„...Der Aufbau Part ist durchaus gelungen. Es gibt ein komplexes Wirtschaftssystem,...Besonders auf Faktoren wie „Sicherheit“ und „Gelassenheit“ der Bevölkerung haben die Macher größeren Wert gelegt, so dass man die Stimmung des Volkes im Auge behalten muss...“

GAMERSHALL.DE

Wertung: 81%

„MEDIEVAL LORDS (B,V,E), zeigt wo es langgeht. ... Langeweile kommt keine auf. Nach kurzer Einspielzeit fordert ML mit seiner stellenweise sehr hoch angesetzten Schwierigkeitsstufe den Spieler. ...Der Editor tut sein übriges dazu, so dass auch für genügend Nachschub gesorgt werden kann. Ein echter Konkurrent für jede Aufbausimulation und mit Sicherheit für Liebhaber dieses Genre, kein Fehlkauf.“



STARSHIP TROOPERS

GAMESTAR

AUSGABE 01/2006

Wertung: 77%

„Spaßige Ballerei mit grandioser Atmosphäre“

PCSPIELEMAGAZIN.DE

Wertung: 86%

„Spiele-Umsetzungen von Filmen sind in der Regel nichts“ – diesen Satz hat man in den letzten Monaten und Jahren immer wieder von Spieltestern hören können, doch „Starship Troopers“ beweist eindrucksvoll, dass eben jener Satz nicht zwangsläufig zutreffen muss...Wer auch nur im geringsten auf Ego-Shooter steht, muss diesen Titel haben.“



Bilanz

zum 31. Dezember 2005

Aktivseite	EUR	EUR	Vorjahr EUR
A. AUSSTEHENDE EINLAGEN AUF DAS GEZEICHNETE KAPITAL		243.750,00	37.500,00
B. ANLAGEVERMÖGEN			
I. Immaterielle Vermögensgegenstände			
1. Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	1.136.411,00		0,00
2. Geschäfts- oder Firmenwert	<u>151.824,00</u>		<u>0,00</u>
		1.288.235,00	<u>0,00</u>
II. Sachanlagen			
andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	<u>55.905,00</u>		<u>0,00</u>
		55.905,00	<u>0,00</u>
III Finanzanlagen			
Beteiligungen	<u>8.350,00</u>		<u>0,00</u>
		8.350,00	<u>0,00</u>
		<u>1.352.490,00</u>	<u>0,00</u>
C. UMLAUFVERMÖGEN			
I. Vorräte			
fertige Erzeugnisse und Waren	<u>281.078,53</u>		<u>0,00</u>
		281.078,53	<u>0,00</u>
II. Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände			
1. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	2.844.631,41		0,00
2. sonstige Vermögensgegenstände - davon mit einer Restlaufzeit von mehr als einem Jahr: EUR 26.677,86 (Vj.: EUR 0,00)	<u>126.059,20</u>		<u>0,00</u>
		2.970.690,61	<u>0,00</u>
III Kassenbestand, Guthaben bei Kreditinstituten und Schecks		567.866,66	12.498,52
		<u>3.819.635,80</u>	<u>12.498,52</u>
D. RECHNUNGSABGRENZUNGSPOSTEN		<u>13.547,00</u>	<u>0,00</u>
		5.429.422,80	49.998,52



Bilanz

zum 31. Dezember 2005

Passivseite	EUR	EUR	Vorjahr EUR
A. EIGENKAPITAL			
I. Gezeichnetes Kapital		975.000,00	50.000,00
II. Kapitalrücklage		1.333.750,95	0,00
III Bilanzgewinn		301.886,10	(1,48)
		<u>2.610.637,05</u>	<u>49.998,52</u>
B. RÜCKSTELLUNGEN			
sonstige Rückstellungen	1.358.346,00		0,00
		<u>1.358.346,00</u>	<u>0,00</u>
C. VERBINDLICHKEITEN			
1. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	946.215,90		0,00
- davon mit einer Restlaufzeit bis zu einem Jahr: EUR 946.215,90 (Vj.: EUR 0,00)			
2. Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	58.273,47		0,00
- davon mit einer Restlaufzeit bis zu einem Jahr: EUR 58.273,47 (Vj.: EUR 0,00)			
3. sonstige Verbindlichkeiten	455.950,38		0,00
- davon mit einer Restlaufzeit bis zu einem Jahr: EUR 455.950,38 (Vj.: EUR 0,00)			
- davon aus Steuern: EUR 236.093,97 (Vj.: EUR 0,00)			
- davon im Rahmen der sozialen Sicherheit: EUR 22.572,54 (Vj.: EUR 0,00)			
		<u>1.460.439,75</u>	<u>0,00</u>
		5.429.422,80	49.998,52



Gewinn- und Verlustrechnung

für das Geschäftsjahr vom 1.01.2005 bis 31.12.2005

	EUR	2005 EUR	EUR	Vorjahr EUR
1. Umsatzerlöse		4.235.367,62		0,00
2. sonstige betriebliche Erträge		<u>31.203,60</u>		<u>0,00</u>
			4.266.571,22	0,00
3. Materialaufwand				
a) Aufwendungen für Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe und für bezogene Waren	(1.369.479,15)			0,00
b) Aufwendungen für bezogene Leistungen	<u>(119.322,20)</u>			<u>0,00</u>
		(1.488.801,35)		0,00
4. Personalaufwand				
a) Löhne und Gehälter	(631.016,92)			0,00
b) soziale Abgaben und Aufwendungen für Altersversorgung und für Unterstützung	<u>(86.010,66)</u>			<u>0,00</u>
		(717.027,58)		0,00
5. Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens und Sachanlagen		(800.671,35)		0,00
6. sonstige betriebliche Aufwendungen		<u>(1.462.853,13)</u>		<u>(1,48)</u>
			(4.469.353,41)	(1,48)
			(202.782,19)	(1,48)
7. Erträge aus Beteiligungen		610.000,00		0,00
- davon aus verbundenen Unternehmen: EUR 610.000,00 (Vj.: EUR 0,00)				
8. sonstige Zinsen und ähnliche Erträge		2.999,76		0,00
9. Abschreibungen auf Finanzanlagen und auf Wertpapiere des Umlaufvermögens		(75.000,00)		0,00
10. Zinsen und ähnliche Aufwendungen		(30.876,95)		0,00
- davon an verbundene Unternehmen: EUR 14.189,07 (Vj.: EUR 0,00)				
			<u>507.122,81</u>	<u>0,00</u>
11. Ergebnis der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit			304.340,62	(1,48)
12. sonstige Steuern			(2.453,04)	0,00
13. Jahresüberschuss/-fehlbetrag			<u>301.887,58</u>	<u>(1,48)</u>
14. Verlustvortrag			(1,48)	0,00
15. Bilanzgewinn/-verlust			<u>301.886,10</u>	<u>(1,48)</u>



Anhang

zum Jahresabschluss auf den 31. Dezember 2005

I. Allgemeine Angaben

Der Jahresabschluss zum 31. Dezember 2005 wurde nach den Vorschriften des HGB bzw. den ergänzenden Vorschriften des Aktiengesetzes nach im übrigen unveränderten Bilanzierungsgrundsätzen aufgestellt.

Die Frogster Interactive Pictures AG ist eine kleine Kapitalgesellschaft im Sinne des § 267 Abs. 1 HGB.

Die Gliederung der Bilanz und der Gewinn- und Verlustrechnung entspricht den Vorschriften der §§ 266 und 275 Abs. 2 HGB sowie § 158 AktG. Die Vermögens- und Schuldposten sowie die Aufwendungen und Erträge sind den einzelnen Posten des Jahresabschlusses zutreffend zugeordnet. Der Anhang wurde grundsätzlich unter Inanspruchnahme zulässiger Erleichterungen gemäß § 288 HGB erstellt.

Den Zahlen des Jahresabschlusses zum 31. Dezember 2005 wurden die Vergleichszahlen des Jahresabschlusses auf den 31. Dezember 2004 gegenübergestellt.

Die Gesellschaft ging aus der am 9. November 2004 gegründeten HOHH 18. Vermögensverwaltungs AG, einer Vorratsgesellschaft, hervor. Da die laufenden Geschäfte erst am 15. April 2005 begannen, sind die Vorjahreszahlen nur bedingt vergleichbar.

Der Jahresabschluss wurde unter Beachtung der generellen Ansatzvorschriften der §§ 246 bis 251 HGB sowie unter Berücksichtigung der besonderen Ansatzvorschriften für Kapitalgesellschaften, §§ 268, 274a, 276 bis 278, erstellt. Die Bewertung der Vermögens- und Schuldposten entspricht den Vorschriften der §§ 252 bis 256 bzw. der §§ 279 bis 283 HGB.



II. Erläuterungen zu den einzelnen Positionen

Die Aufgliederung und Entwicklung des Anlagevermögens stellt sich wie folgt dar:

	Immaterielle Vermögens- gegenstände	Sach- anlagen	Finanz- anlagen	Insgesamt
	€	€	€	€
Stand zu Anschaffungskosten 1.1.2005	0,00	0,00	0,00	0,00
Zugänge zu Anschaffungskosten	2.034.567,14	110.243,94	8.350,00	2.153.161,08
Abgänge zu Anschaffungskosten	0,00	14.529,41	0,00	14.529,41
Stand zu Anschaffungskosten 31.12.2005	2.034.567,14	95.714,53	8.350,00	2.138.631,77
Abschreibungen kumuliert	746.332,41	39.809,53	0,00	786.141,94
Stand zu Buchwerten 31.12.2005	1.288.235,00	55.905,00	8.350,00	1.352.490,00
Abschreibungen bis 31.12.2005	746.332,41	54.338,94	0,00	800.671,35

Immaterielle Vermögensgegenstände

Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten werden zu Anschaffungskosten zuzüglich Anschaffungsnebenkosten angesetzt. Sie enthalten vor allem erworbene Lizenzen für Spiele in Höhe von € 1.132.290,00, Software zum betrieblichen Einsatz in Höhe von € 4.121,00 und den Geschäftswert der Pointsoft (Deutschland) GmbH in Höhe von € 151.824,00. Erworbene Lizenzen werden entsprechend dem Abverkaufsverlauf vermindert; bei der Produktgruppe „Budget“ wurde eine außerplanmäßige Abschreibung nach § 253 Abs. 3 Satz 3 HGB in Höhe von € 59.000,00 vorgenommen. Die Software zum betrieblichen Einsatz wird unter Zugrundelegung einer Nutzungsdauer von drei Jahren planmäßig nach der linearen Methode abgeschrieben.

Geleistete Anzahlungen sind zu ihrem Nennwert angesetzt, Wertberichtigungen waren nicht vorzunehmen.

Mit Kaufvertrag vom 15. April 2005 hat die Tochtergesellschaft Pointsoft (Deutschland) GmbH, Düren, im Rahmen eines Asset Deals die wesentlichen Vermögensgegenstände, bestimmte Schulden sowie Kundenbeziehungen auf die Frogster Interactive Pictures AG übertragen. Der Geschäfts- oder Firmenwert wird in Höhe des Betrages angesetzt, um den die für die Übernahme bewirkte Gegenleistung den Wert der einzelnen Vermögensgegenstände abzüglich der Schulden übersteigt. Der Geschäftswert in Höhe von € 151.824,00 wird planmäßig auf die Geschäftsjahre verteilt, in denen er voraussichtlich genutzt wird. Die Nutzungsdauer beträgt 10 Jahre.

Sachanlagen

Andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung sind mit den Anschaffungskosten zuzüglich Anschaffungsnebenkosten abzüglich Anschaffungspreisminderungen angesetzt.



Die Abschreibungen werden für sämtliche Sachanlagen mit steuerlich zulässigen Sätzen für Normalabschreibungen linear bzw. degressiv berechnet. Gegenstände des beweglichen Sachanlagevermögens werden bei Zugang pro rata temporis, abgeschrieben.

Geringwertige Anlagegüter im Einzelwert von nicht mehr als € 410,00 werden grundsätzlich im Zugangsjahr voll abgeschrieben, es wird der Abgang im Berichtsjahr unterstellt (2005: € 14.529,41).

Die Abschreibung der Büro- und Geschäftsausstattung wurde auf der Basis von Nutzungsdauern von 3 – 13 Jahren vorgenommen.

Die Finanzanlagen sind mit den Anschaffungskosten oder wegen nachhaltiger Wertminderung mit dem niedrigeren beizulegenden Wert angesetzt. Soweit der nach vorstehenden Grundsätzen ermittelte Wert von Gegenständen des Anlagevermögens über dem Wert liegt, der ihnen am Abschlussstag beizulegen ist, wird dem durch außerplanmäßige Abschreibungen Rechnung getragen. Soweit Gründe für diese Abschreibungen nicht mehr bestehen, werden Zuschreibungen vorgenommen.

Die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sind grundsätzlich zum Nennwert ausgewiesen. Für das allgemeine Ausfallrisiko, für Zinsverluste und Skontoabzüge besteht eine Pauschalwertberichtigung, die aktivisch abgesetzt wurde. Einzelwertberichtigungen auf Forderungen aus Lieferungen und Leistungen werden vorgenommen, soweit dies erforderlich ist.

Sonstige Vermögensgegenstände sind mit ihren Nominalwerten, Zahlungsbeträgen oder Barwerten angesetzt. Wertberichtigungen sind nicht vorzunehmen.

Anteile an verbundenen Unternehmen (Umlaufvermögen) bestanden an der Pointsoft (Deutschland) GmbH. Im Berichtszeitraum wurde für diese Beteiligung eine außerplanmäßige Abschreibung in Höhe von € 75.000 vorgenommen gem. § 253 Abs. 2 Satz 3 HGB.

Kassenbestand, Guthaben bei Kreditinstituten und Schecks sind zum Nennwert bewertet.

Die Rechnungsabgrenzungsposten sind zu Anschaffungskosten, bezogen auf den jeweiligen Gesamtbetrag unter Zugrundelegung des voraussichtlichen Zeitraums der Abgrenzung bzw. in Höhe des noch nicht in Anspruch genommenen Anteils bewertet.

Das Grundkapital beträgt € 975.000,00 und ist eingeteilt in 975.000 Stückaktien. Im Geschäftsjahr wurde eine Kapitalerhöhung um € 925.000,00 durchgeführt.

Im Geschäftsjahr wurden € 1.333.750,95 in die Kapitalrücklage eingestellt.



Der Bilanzgewinn entwickelte sich wie folgt:

Verlustvortrag 2004	€ 1,48
Jahresüberschuss 2005	€ 301.887,58
Bilanzgewinn	€ 301.886,10

Der Jahresüberschuss in Höhe von € 301.887,58 wird auf neue Rechnung vorgetragen.

Die Hauptversammlung vom 27.10.2005 hat beschlossen, das Grundkapital der Gesellschaft um € 55.750,00 durch Ausgabe von bis zu 55.750 auf den Inhaber lautende Stückaktien bedingt zu erhöhen (Bedingtes Kapital 2005) und den Aufsichtsrat im Rahmen des Aktienoptionsplans 2006 zu ermächtigen, bis zu 55.750 Aktienoptionen an die Mitglieder des Vorstands auszugeben.

Die Rückstellungen decken in angemessenem Umfang die erkennbaren Risiken und ungewissen Verpflichtungen; sie wurden auf Grund der im Zeitpunkt der Bilanzaufstellung vorliegenden Erkenntnisse in Höhe der Beträge gebildet, die nach vernünftiger kaufmännischer Beurteilung notwendig sind.

Die Verbindlichkeiten werden grundsätzlich mit dem Rückzahlungsbetrag bilanziert.

Verbindlichkeiten mit einer Restlaufzeit von mehr als 5 Jahren bestehen nicht.

Die Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen in Höhe von € 58.273,47 betreffen die Pointsoft (Deutschland) GmbH.

Eventualverbindlichkeiten aus Begebung und Übertragung von Wechseln bestehen zum Stichtag in Höhe von € 1.570.896,91.

III. Sonstige Angaben



Zum Vorstand waren in 2005 bestellt:

- Herr Christoph Gerlinger, Königstein im Taunus, CEO (Vorsitzender) (ab 6. April 2005)
- Herr Frédéric Bichat, Berlin, COO (ab 11. Mai 2005)
- Herr Dirk Weyel, Berlin, CMO (ab 11. Mai 2005)

- Herr Detlev Enneking, Damme, (bis 6. April 2005)

Der Aufsichtsrat setzte sich in 2005 wie folgt zusammen:

- Herr Gerhard A. Koning, Kaufmann, (ab 6. April 2005) (Aufsichtsratsvorsitzender)
- Herr Roland Gerlinger, Kaufmann, (ab 6. April 2005) (stv. Aufsichtsratsvorsitzender)
- Herr Ari Bizimis, Kaufmann, (ab 6. April 2005)

- Frau Roswitha Matern (bis 6. April 2005)
- Frau Astrid Majchrzak (bis 6. April 2005)
- Frau Doreen Hohberger (bis 6. April 2005)

Die Gesellschaft ist zum 31. Dezember 2005 zu 100,0 % an der Pointsoft (Deutschland) GmbH, Düren, und zu 33,3 % an der Online Embassy GmbH, Offenbach, beteiligt.

Berlin, 27. Februar 2005

Frogster Interactive Pictures AG
Der Vorstand

Frédéric Bichat

Christoph Gerlinger

Dirk Weyel

An die Frogster Interactive Pictures AG, Potsdam:

Wir haben den Jahresabschluss - bestehend aus Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung sowie Anhang - unter Einbeziehung der Buchführung und den Lagebericht der Frogster Interactive Pictures AG, Potsdam, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2005 geprüft. Die Buchführung und die Aufstellung von Jahresabschluss und Lagebericht nach den deutschen handelsrechtlichen Vorschriften und den ergänzenden Bestimmungen der Satzung liegen in der Verantwortung der gesetzlichen Vertreter der Gesellschaft. Unsere Aufgabe ist es, auf der Grundlage der von uns durchgeführten Prüfung eine Beurteilung über den Jahresabschluss unter Einbeziehung der Buchführung und über den Lagebericht abzugeben.

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

Unsere Prüfung hat zu keinen Einwendungen geführt.

Nach unserer Beurteilung aufgrund der bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse entspricht der Jahresabschluss den gesetzlichen Vorschriften und den ergänzenden Bestimmungen der Satzung und vermittelt unter Beachtung der Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft. Der Lagebericht steht in Einklang mit dem Jahresabschluss, vermittelt insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft und stellt die Chancen und Risiken der künftigen Entwicklung zutreffend dar.

Nürnberg, den 28. Februar 2006

Rödl & Partner GmbH
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Selch
Wirtschaftsprüferin

Hahn
Wirtschaftsprüferin



Lagebericht

für den Zeitraum 1.01. bis 31.12.2005

Bericht zum Geschäftsverlauf und seinen Rahmenbedingungen

Die Frogster Interactive Pictures AG (im Folgenden: Frogster) betätigt sich als Computerspieleverlag. Im Berichtszeitraum befand sie sich in der Anlaufphase der nach Abschluss einer Übernahmetransaktion am 15.04.2005 begonnenen operativen Tätigkeit.

Erfolgreiche Übernahmetransaktion und Anlauf der Geschäftstätigkeit

Zur Finanzierung von Übernahmetransaktionen und Aufnahme der Geschäftstätigkeit erfolgte am 06.04.2005 eine erste Kapitalerhöhung. Hierbei erfolgte die Ausgabe von 450.000 Aktien. Insgesamt wurden dem Grundkapital sowie der Kapitalrücklage 756 TEUR zugeführt.

Weiterhin hat Frogster mit Anteilsübertragungsvertrag gleichen Datums sämtliche Anteile an der Pointsoft Deutschland GmbH (im Folgenden: Pointsoft) erworben. Am 15.04.2005 hat Frogster ferner sämtliche Vermögensgegenstände der Pointsoft zusammen mit bestimmten Verbindlichkeiten erworben. In diesem Zusammenhang hat Frogster gemäß § 613a BGB zudem sämtliche Mitarbeiter der Pointsoft übernommen und in der Folge neue Arbeitsverträge mit ihnen ausgehandelt. Weiterhin hat Frogster im Zusammenhang mit der Transaktion den Vertragspartnern der Pointsoft ihren Eintritt in die bestehenden Verträge angeboten, was von diesen ganz überwiegend angenommen wurde.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Transaktion hat Frogster das - während der der Transaktion vorausgehenden Verhandlungen zum Ruhen gekommene - operative Geschäft wieder anlaufen lassen, insb. die Einwerbung von Kundenaufträgen seitens ihres Außendienstes bei unseren Groß- und Einzelhandelskunden sowie deren Bedienung durch Versand aus ihrem Operations Center in Düren.

Titelneuveröffentlichungen

Im Mai hat Frogster mit den Produkten „Starwolves“ und „RPM Tuning“ die beiden ersten neuen Midprice-Titel veröffentlicht. Starwolves ist von der Fachpresse mit sehr guten Testwertungen bedacht worden, unter anderem seitens der renommierten „Gamestar“ mit 85% und einem „Gold Award“ sowie einem „Award für Innovation“. Im August hat Frogster den von der Spieler-Community erwarteten Fullprice-Titel „Bet on Soldier“ veröffentlicht, der vorübergehend Platz 3 in den PC-Games-Charts (GfK Vollpreis) erreicht hat und auf der in Leipzig stattfindenden größten deutschen Computerspiele-Messe „Games Convention“ vom Publikum zum besten Spiel der Messe gewählt wurde („Gamesconvention Best Gamers Choice“).



Für das branchentypisch umsatzstarke Herbstgeschäft hat Frogster vor Weihnachten eine größere Zahl Titel erfolgreich veröffentlicht, darunter

Keepsake	Stalin Subway
Starship Troopers	18 Wheels of Steel: Convoy
Hellforces	Kreuzfahrt Tycoon
Prison Tycoon	Fast Lane Carnage

Kapitalerhöhungen

Mit Datum vom 11.08.2005 erfolgte aus dem genehmigten Kapital eine weitere Erhöhung des Grundkapitals sowie der Kapitalrücklage in Höhe von 437 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien.

Mit Datum vom 26.10.2005 erfolgte aus dem genehmigten Kapital eine weitere Erhöhung des Grundkapitals sowie der Kapitalrücklage in Höhe von 740 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien.

Im Herbst 2005 hat der Vorstand der Frogster beschlossen, Aktien aus einer weiteren, zu beschließenden Kapitalerhöhung öffentlich anzubieten und im Entry Standard, einem gehobenen Teilssegment des Open Market an der Frankfurter Wertpapierbörse handeln und notieren zu lassen. Am 27.10.2005 hat die Hauptversammlung der Frogster unten anderem die Erhöhung des genehmigten Kapitals um 225 TEUR beschlossen. Mit Datum vom 1.12.2005 erfolgte aus dem genehmigten Kapital eine weitere Erhöhung des Grundkapitals sowie der Kapitalrücklage in Höhe von nominal 325 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien, die von der Axxon Wertpapierhandelsbank mit der Maßgabe der Platzierung beim Publikum und der Abführung des Veräußerungserlöses an Frogster gezeichnet wurden.

Lizenzeinkauf

Zugleich hat Frogster im Herbst 2005 nach Verhandlungen mit in- und ausländischen Entwicklern und Publishern einige Lizenzen für Spieletitel im Budget-, Midprice und Fullprice-Segment erworben, um ihren Lizenzrechtekatalog zu vergrößern und in 2006 mit Titelneuerscheinungen wachsen zu können.

Marktposition

Frogster konnte im deutschen Markt für PC-Spiele in 2005 laut GfK nach Abverkaufsstückzahlen Platz 5 erringen, bei Eingrenzung auf PC-Spiele im Budget-Segment unter 10 Euro Durchschnittsverkaufspreis sogar die Marktführung.



Mitarbeiter

Zum Stichtag waren neben dem dreiköpfigen Vorstand 20 Mitarbeiter und 7 Aushilfen für unsere Gesellschaft tätig. Daneben sind drei freie Mitarbeiter mit Aufträgen von uns laufend beschäftigt.

Forschung und Entwicklung

Frogster lizenziert regelmäßig von fremden Dritten entwickelte Computerspiele-Softwaretitel; sie führt keine eigene Forschung und Entwicklung durch.

Lage der Gesellschaft

Ertragslage

Bereits in der vorliegenden Anlaufphase des operativen Geschäfts vom 15.04. bis 31.12.05 konnte Frogster einen Umsatz von 4.235 TEUR realisieren. Diese Umsatzzahl versteht sich nach Berücksichtigung von Gutschriften für branchenübliche Retouren und Umsatzvergütungen (1.139 TEUR), die Frogster sowohl bezüglich eigener Umsätze als auch im Rahmen des Eintritts in die Vertragsbeziehungen zwischen ihren Kunden und der Pointsoft an-/vorgenommen hat. Der Umsatz wurde zu 89 % im Inland und zu 11 % mit dem Ausland, insb. Österreich und der Schweiz erzielt.

Frogster hat in den ersten 8 ½ Monaten ihrer operativen Geschäftstätigkeit vom 15.04. bis 31.12.2005 einen Jahresüberschuss von 302 TEUR erzielt. Der Jahresüberschuss beinhaltet vorauslaufende Aufwendungen für den Börsengang von 185 TEUR. Ohne diese Aufwendungen betrüge der Jahresüberschuss aus 8 ½ Monaten Geschäftstätigkeit somit 487 TEUR.

Damit hat die Frogster Interactive Pictures AG bereits in den ersten 8 ½ Monaten ihrer Tätigkeit, in die zudem die komplexe Übernahmetransaktion, der Wiederanlauf des operativen Geschäfts der übernommenen Gesellschaft unter neuer Marke und Rechtsperson sowie die zeitaufwändige Vorbereitung des Börsengangs fallen, nicht nur aus dem Stand die Profitabilität erreicht, sondern eine um die Börsengangaufwendungen bereinigte Umsatzrendite von 11,5% erwirtschaftet. Die um die Börsengangaufwendungen bereinigte Eigenkapitalrendite betrug bezogen auf das Eigenkapital am 31.12.2005 18,7%.

Der erzielte Umsatz und Jahresüberschuss beinhaltet die Bildung einer Rückstellung für Handelsretouren und –rabatte zu Lasten des Umsatzes und des laufenden Ergebnisses in Höhe von 978 TEUR. Die Bildung einer Rückstellung im hohem Umfang von 23% des Umsatzes war im ersten Jahr der Geschäftstätigkeit ausnahmsweise notwendig, weil kein Anfangsbestand einer solchen Rückstellung vorhanden war, obwohl Frogster die Retourenannahmeverpflichtungen der erworbenen Gesellschaft übernommen und bedient hat. In 2006 und den Folgejahren werden solche Rückstellungen nur noch in dem Umfang zu bilden sein, in dem das Retourenrisiko, also in der Regel der Umsatz gewachsen ist, mithin voraussichtlich für die Umsatzveränderung, nicht aber für den Gesamtumsatz.

In dem Jahresüberschuss der Frogster Interactive Pictures AG ist eine Ausschüttung der Tochtergesellschaft von 610 TEUR enthalten, der eine Abschreibung auf die Beteiligung in



Höhe von 75 TEUR entgegensteht und die in dieser Höhe nur möglich war, weil Frogster die Tochtergesellschaft im Rahmen des Asset Deals aus Verpflichtungen insb. zur Annahme von Handelsretouren, für die nach Einschätzung des Vorstands Rückstellungen im Umfang von bis zu 400 TEUR zu bilden gewesen wären, entlassen und diese Verpflichtungen selbst übernommen hat; in diesem Umfang kann der positive Ergebniseffekt von 535 TEUR (Ausschüttung abzgl. Abschreibung) bei wirtschaftlicher Betrachtung dem operativen Ergebnis zugerechnet werden.

Vermögenslage

Die Vermögenslage ist auf der Passivseite der Bilanz geprägt durch die Erhöhungen des Eigenkapitals. Das Eigenkapital beläuft sich zum 31.12.2005 auf 2.611 TEUR, darunter das gezeichnete Kapital von 975 TEUR und die Kapitalrücklage aus Einzahlungen und Agien bei der Ausgabe von Aktien in Höhe von 1.334 TEUR. Die aus den Kapitalerhöhungen erhaltenen Mittel wurden auf der Aktivseite der Bilanz verwendet, um die operative Geschäftstätigkeit der Gesellschaft aufzunehmen und auszuweiten. So erfolgte unter anderem der Erwerb neuer Lizenzen in Höhe von 1.866 TEUR (inkl. darauf geleistete Anzahlungen) und in dem Zusammenhang der Aufbau des Warenbestandes in Höhe von 281 TEUR. Zum Bilanzstichtag beträgt die Eigenkapitalquote 48%. Das Anlagevermögen von 1.352 TEUR ist somit vollständig gedeckt. Die Gesellschaft hat keine Bankverbindlichkeiten.

Finanzlage

Der Cash Flow ist im Berichtszeitraum geprägt von den vorstehenden Finanzierungs-, Übernahme- und Lizenzeinkaufstransaktionen. Die Liquiditätslage der Gesellschaft war zum Stichtag trotz der erheblichen in das Anlagevermögen getätigten Investitionen, insb. in den Computerspiele-Lizenzrechtekatalog von 1.866 TEUR (inkl. darauf geleistete Anzahlungen) und des Aufbaus eines Vorratsbestands von 281 TEUR mit liquiden Mitteln von 568 TEUR und einem Wechselbestand von 1.154 TEUR gut. Der Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit im Berichtszeitraum beläuft sich auf 656 TEUR, der Cash Flow aus Investitionstätigkeit auf -2.153 TEUR und der Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit auf 2.053 TEUR.

Zum Stichtag bestanden aus geschlossenen Lizenzverträgen noch nicht fällige Zahlungsverpflichtungen für Lizenzrechte in Höhe von 1.500 TEUR.

Auftragslage

Frogster beliefert die Bestellungen ihre Kunden direkt und unverzüglich ab Lager. Mit Ausnahme von Vorbestellungen noch nicht erschienener Neuveröffentlichungen, die in der Regel für einen Zeitraum von ca. 6 Wochen ermöglicht werden, baut sich somit kein nennenswerter Auftragsbestand auf.

Bericht zu den Risiken der künftigen Entwicklung

Im Hitgeschäft des Software Entertainment Publishing sind die Erfolgskriterien insbesondere ein den Abverkaufschancen eines Titel gerecht werdender Lizenzeinkauf, die kreative und kosteneffiziente Vermarktung der eingekauften Titel sowie ihr flächendeckender Verkauf an die Groß- und Einzelhandelskunden im Lizenzgebiet.



Da PC-Spiele-Erstvermarktungslizenzen zumeist in einem Zeitpunkt erworben werden, in dem das Spiel noch nicht fertig gestellt ist, bestehen stets Risiken einer Verzögerung oder gar Unmöglichkeit ihrer Fertigstellung, eines Zurückbleibens gegenüber der erhofften Qualität sowie des Verlusts der an den Lizenzgeber geleisteten Anzahlungen. Dieses Risiko besteht wegen des größeren Umfangs und des höheren Innovationsgrads in besonderer Ausprägung für die beabsichtigte Lizenzierung von Massive Multiplayer Online Games.

In einer kleinen Organisation mit flacher Hierarchie hängt der Unternehmenserfolg naturgemäß sehr stark von den Vorstandsmitgliedern und damit von ihrer Verfügbarkeit und der Qualität ihrer Entscheidungen ab.

Auf einem höheren Abstraktionsniveau ist Einwerbung, Bindung und Motivation gut ausgebildeter, erfahrener, kreativer Mitarbeiter erfolgskritisch.

Produkthaftungsrisiken bestehen durch fehlerhafte oder virenbefallene Software, die im Regelfall weitgehend durch die zwischenzeitlich von Frogster um diese Deckung erweiterte Haftpflichtversicherung abgedeckt sein dürften.

Daneben ist Frogster selbstverständlich üblichen unternehmerischen Risiken wie Konjunkturschwankungen, Wettbewerbsverschärfung, Veränderungen der politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen, Währungskursschwankungen, Forderungsausfällen oder Organisations- und Kontrollversagen ausgesetzt. Zur Schadensminimierung bei etwaigen Forderungsausfällen besteht eine Kreditversicherung bei Euler Hermes, die allerdings auf bestimmte kundenbezogene Deckungssummen beschränkt ist und einen Selbstbehalt vorsieht. Auf Abnehmerseite besteht eine branchentypische Konzentration auf die MediaMarkt/Saturn-Handelskette, mit in 2005 der 55 % der Umsatzerlöse erzielt wurden. Hierbei handelt es sich um 320 voneinander unabhängig einkaufende Märkte/Filialen.

Im Jahr 2005 wurde ein Risikomanagement eingeführt, das angesichts der überschaubaren Größe der Gesellschaft und der unmittelbaren Einbindung der Vorstandsmitglieder in das operative Geschäft und die Kommunikation nicht automatisiert ist, sondern aus Handlungsanweisungen der Mitarbeiter zur Beobachtung und Meldung von Risiken in Form eines Risikohandbuchs besteht, das eine Risk Map, also eine Identifikation und Bewertung der Risiken beinhaltet.

Nachtragsbericht: Wesentliche Entwicklungen nach Ende des Berichtszeitraums

Anfang Februar 2006 wurde die Kapitalerhöhung von 325.000 Aktien zum Kurs von 13,50 Euro erfolgreich im Publikum platziert und am 10. Februar 2006 erfolgte die Notierungsaufnahme im Entry Standard, einem gehobenen Teilsegment der Frankfurter Wertpapierbörse mit einem Tageshoch von 14,40 Euro. Damit flossen der Gesellschaft rund 4 Mio. Euro Eigenkapital zu.



Prognosebericht

Für 2006 erwarten wir in Anbetracht der von uns geplanten, zahlreichen Produktneuerscheinungen ein lebhaftes Geschäft mit ansteigendem Jahresumsatz. Unter anderem sind in 2006 folgende Titelneuerscheinungen geplant und in Vorbereitung sowie teilweise bereits im Vorverkauf oder tatsächlichen Verkauf:

Air Conflicts	Fire Department 3
Diver	Star Wolves 2
El Matador	Virtual Skipper 4
Championsheep Rally	B.O.S. Blood of Sahara

Für das Jahr 2006 gehen wir im Einklang mit verschiedenen Marktforschungsergebnissen von einem nicht bis moderat wachsenden Markt für konventionelle Entertainment Software für Personal Computer aus. Daneben erwarten wir im Segment der Online-Games und Massive-Multiplayer-Online-Games erhebliches Wachstum, dessen Potenzial wir durch Lizenzierung entsprechender Titel ausschöpfen wollen.

Die weitere Entwicklung im Jahr 2006 wird stark von dem Geschick der Gesellschaft bei der Auswahl, Lizenzierung, Lokalisierung, Vermarktung und dem Verkauf von Computerspieltiteln abhängig sein. Im Rahmen des beabsichtigten Umsatzwachstums plant Frogster allgemein den Ausbau ihrer organisatorischen Unternehmensressourcen. Unter anderem plant Frogster die Lizenzierung von sog. Massive Multiplayer Online Games, deren Vermarktung den laufenden Betrieb dieser „virtuellen Welten“ im Internet zB. zur Erzielung laufender Abonnementserlöse beinhalten kann. Für den Betrieb solcher Spiele hat die Gesellschaft mit dritten Partnern als Joint Venture die Online Embassy GmbH mit Sitz in Offenbach mitgegründet, die im Zuge einer Tätigkeitsaufnahme mit finanziellen und materiellen Ressourcen ausgestattet werden soll.

Beziehungen zu verbundenen Unternehmen

Die von Frogster übernommene Pointsoft (Deutschland) GmbH hat aus dem für die Vermögensgegenstände erzielten Veräußerungserlös ihre Verbindlichkeiten gegen fremde Dritte bezahlt und ruht seit der Transaktion, in deren Zuge wie vorstehend beschrieben das operative Geschäft samt Mitarbeitern auf unsere Gesellschaft übergegangen ist. Pointsoft verfügt neben dem Eigenkapital von 28 TEUR über kein nennenswertes Vermögen. Die Pointsoft soll im weiteren Verlauf veräußert oder liquidiert werden.



Kapitalflussrechnung

für den Zeitraum 1. Januar bis 31. Dezember 2005

1.01.05 - 31.12.05
EUR

1. Jahresüberschuss	301.887,58
2. Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens und Sachanlagen	800.671,35
3. Abschreibungen auf Finanzanlagen	75.000,00
4. Veränderung der sonstigen Rückstellungen	1.358.346,00
5. Cashflow	2.535.904,93
6. Veränderung der Vorräte	-281.078,53
7. Veränderung der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	-2.844.631,41
8. Veränderung der aktiven RAP u. der sonstigen Vermögensgegenstände	-214.606,20
9. Veränderung der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	946.215,90
10. Veränderung der Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	58.273,47
11. Veränderung der sonstigen Verbindlichkeiten	455.950,38
12. Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	656.028,54
13. Investitionen in das Finanzanlagevermögen	-8.350,00
14. Investitionen in das immaterielle Anlagevermögen	-2.034.567,14
15. Investitionen in das Sachanlagevermögen	-110.243,94
16. Cashflow aus der Investitionstätigkeit	-2.153.161,08
17. Einzahlungen aus Kapitalerhöhungen	2.052.500,95
18. Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	2.052.500,95
19. Veränderung der liquiden Mittel (Summe der Zeilen 12, 16 und 18)	555.368,41
20. Liquide Mittel zu Beginn der Periode	12.498,52
21. Liquide Mittel am Ende der Periode	567.866,93



Spotlight

Wird das virtuelle Leben das wahre Leben?

Schöne ganz neue Welt

In Asien entsteht - bisher außer vom SPIEGEL kaum bemerkt - ein neues kulturelles Massenphänomen und kommt auch zu uns: Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) oder besser schlicht, was sie eigentlich sind: virtuelle Welten.

Der derzeit in Deutschland erfolgreichste Titel, World of Warcraft, konnte bereits rund 300.000 Abonnenten gewinnen, die zu zwei Dritteln täglich etwa 1 bis 5 Stunden in dieser Fantasywelt verbringen und dort mit anderen Menschen oder vielmehr ihren virtuellen Repräsentanten Abenteuer erleben und Geschichte schreiben.

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Sie kaufen eine DVD und installieren die auf ihr befindliche, noch menschenleere dreidimensionale virtuelle Welt auf Ihrem PC. Die Welt ist in ihrer Erscheinung kaum von einem Kinofilm zu unterscheiden: Licht, Schatten, Oberflächentexturen, Gesichtsausdrücke, Reflektionen und Bewegungen allesamt fotorealistisch gestaltet und jeweils in Echtzeit um Ihren jeweiligen Blickwinkel herum gerendert. Sie starten das Programm und werden zunächst aufgefordert, sich selbst wohlwollend zu beschreiben: Ethnik, Geschlecht, Alter, Größe, Hautfarbe, Physiognomie von Körper und Gesicht, Bewegungsstil, Frisur, Haarfarbe, Körperbehaarung oder auch Tattoos, Piercings etc. – großzügiges Schummeln erlaubt. Sie suchen sich Kleidung, Schuhe und Accessoires aus. Das virtuelle Handy und der virtuelle iPod dürfen dann natürlich auch nicht fehlen.

Mit Ihrem virtuellen Alter Ego betreten Sie nun die virtuelle Welt, zum Beispiel ein virtueller Nachbau der Gegenwartswelt, also aus Landschaften, Städten, Gebäuden, Läden, Fahrzeugen, Gegenständen und natürlich Menschen bestehend. Dazu loggen Sie sich mit Ihrem PC, der mit einem schnellen Flatrate-DSL-Anschluss ausgestattet sein sollte, auf der Website der von Ihnen erworbenen virtuellen Welt ein. Vermutlich werden Sie eine spannende Weltstadt wie New York oder Rio auswählen und keine Kleinstadt in der deutschen Provinz. Sie blicken aus Ihren Augen in die virtuelle Welt und bewegen sich mit natürlichen Bewegungen via Maus und Tastatur Ihres PCs. Sie sprechen über Texteingaben in der Chatleiste oder natursprachlich über ein Headset ähnlich dem von

Grassierendes kulturelles Massenphänomen aus Asien

Reise in die virtuelle Welt



Handies. Sie hören Ihre Schritte, Ihr Atmen und die Umgebungsgeräusche. Die virtuelle Welt ist persistent, dreht sich also rund um die Uhr weiter, unabhängig davon, ob Sie nun gerade anwesend sind oder nicht.

In der neuen Welt sind Sie wie in der alten Welt aufgefordert, Geld zu verdienen und damit ihr virtuelles Leben zu bestreiten. Immobilien, Autos und sonstige Güter sind knapp. Es gibt eine virtuelle Währung. Sie können durch kreative Gestaltung selbst körperliche Objekte entwerfen und ihnen durch Zukauf von Materialien zu Lasten Ihres virtuellen Vermögens Körperlichkeit geben und Funktionen zuweisen. Die von Ihnen erschaffenen Produkte sind hoffentlich so einzigartig, sodass sie beim Verkauf an Mitbürger der virtuellen Welt reißenden Absatz finden. Natürlich können Sie ebenso gut Dienstleistungen erbringen wie zum Beispiel die Beratung von Mitspielern oder ihren virtuellen Unternehmen, den Handel mit virtuellen Gütern einschließlich Immobilien oder als Ingame-Werbeagentur. Vielleicht werden Sie auch ein virtueller Sportstar, der Preis- und Werbegelder einsammelt. Künstlerische Wertschöpfung wie Objekt- und Modedesign, Architektur, Innengestaltung, die Erschaffung von Kunstwerken oder die Komposition von Musik sind ebenso willkommen.

Mit dem Erlös mieten Sie eine größere virtuelle Wohnung mit Blick auf das virtuelle Meer, richten Sie nach Ihrem Geschmack mit Designermöbeln ein und legen Musik aus Ihrem realen iPod in die virtuelle Stereoanlage und hören sie zusammen mit den virtuell anwesenden Mitspielern aus dem Lautsprecher Ihres PCs.

Nun wird es Zeit, in der virtuellen Welt zu leben, Spaß zu haben und an ihrer Geschichte mitzuwirken. Sie treffen auf der virtuellen Vernissage eines virtuellen Künstlers einen virtuellen Traumpartner, der einzigartig und so gut aussieht wie ein realer Filmstar (und wie Sie selbst natürlich). Sie sprechen ihn/sie an, verabreden sich, gehen aus, unterhalten sich und erleben Dinge gemeinsam. Es ist Liebe auf den ersten Blick – schon wirken Sie an einer interaktiven Story mit, die einer TV-Soap zum Beispiel wie Sex and the City ähneln mag. Apropos: Sex ist natürlich nicht ausgeschlossen, sondern bei Teilnehmern ab 18 Jahren durchaus erwünscht; so ungefährlich wie Telefonsex, aber so interaktiv wie echter Sex.

Die Erfolgserlebnisse in der virtuellen Welt, Ihre Karriere, Ihr virtuelles Vermögen, die virtuellen Promis, die Sie zu Ihren Freunden zählen, machen Sie schon bald exzentrisch. Sie kaufen jede Menge virtuelle Designerklamotten real existierender Labels, tunen Ihr virtuelles Auto und fangen an, über ein virtuelle Designerhaus und

Virtuelles Geld verdienen

Im virtuellen Luxus leben ...

... Spaß haben und Geschichte schreiben



eine virtuelle Yacht nachzudenken. Sie veranstalten virtuelle Parties. Sie bereisen fremde Städte in der virtuellen First Class. Sie unterziehen sich virtuellen Schönheitsoperationen. Sie leben Ihr virtuelles Leben, finden aufgrund der höheren Freiheitsgrade ganz zu sich selbst und kommen kaum noch dazu, Ihr reales Leben abzuwickeln.

Für Ihr Leben in der virtuellen Welt bezahlen Sie nur eine flat tax im Wert von rund 10 bis 20 echten Euro monatlich. Kaum ein anderes Entertainment ist pro Stunde so günstig: je nach Nutzungsintensität bis zu nur 10 Cent pro Stunde – dafür kann man weder ins Kino noch in die Kneipe. Natürlich können Sie auch virtuelle Güter und virtuelle Währung mit realen Euro hinzukaufen, um sich in der virtuellen Welt etwas zu leisten, für das Ihr virtuelles Einkommen noch nicht ganz reicht.

Wahrscheinlich lernen Sie in der virtuellen Welt Menschen kennen, die Sie in der realen Welt treffen, kaufen in virtuellen Shops bequem reale Produkte ein, die Ihnen am nächsten Tag zugestellt werden, oder laden Musik und Filme herunter, die Sie in der realen Welt hören und sehen.

In der virtuellen Welt lernen Sie einiges für das reale Leben, zum Beispiel über verschiedene Berufe, Länder, Epochen. Sie können virtuelle Welten wählen, die nicht heute, sondern zum Beispiel im alten Rom, im wilden Westen, in der Zukunft oder unter Wasser spielen. Oder Sie tauchen ein in Fantasy-Settings, schlüpfen in die Körper von Fabelwesen, Robotern, Außerirdischen oder anderen Nicht-Humanoiden.

Wenn Ihnen in der realen Welt vorübergehend der Job verloren geht, können Sie virtuelle Güter oder Dienstleistungen verkaufen oder an der Schnittstelle zwischen virtueller und realer Welt wirken, in dem Sie zum Beispiel in der virtuellen Welt Werbung und product placements für reale Produkte schalten, um so einen in reale Währung konvertierbaren Überschuss an virtueller Währung erzielen. Das ist tatsächlich heute schon in den virtuellen Welten Second Life und Project Entropia möglich und der Fall. Eine junge Lehrerin aus Südhessen hat auf diese Weise als virtuelle Immobilienobjektentwicklerin in 2 Jahren 200.000 Dollar hinzuverdient.

Wir sind überzeugt, dass in wenigen Jahren das wahre Leben auch in virtuellen Welten stattfinden wird. Sämtliche beschriebenen Features sind schon heute in einzelnen Titeln realisiert worden, nur noch nicht alle Features in einer einzigen virtuellen Welt. In Korea, dem Vorreiter des Trends spielen zwei Drittel der Bevölkerung zwi-

Noch weniger Steuern als FDP, Kirchhof und Merz zusammen

Auch in der realen Welt mehr Spaß

Auch historische, Sci-Fi- und Fantasy-Settings

Mit virtuellen Jobs echtes Geld verdienen

In Korea schon Realität



schen 9 und 39 Jahren häufig oder sehr häufig MMOGs, insgesamt deutlich über 10 Millionen Menschen. Bis zu 150.000 Teilnehmer befinden sich dort gleichzeitig in einer einzigen virtuellen Welt. Unter anderem wird gerade eine Massenklage auf Schadenersatz für den Verlust virtueller Identitäten im Titel Lineage gegen den Anbieter eingereicht. Besonders talentierte Action-Spieler werden dort gefeiert wie Fußballstars. Ihre Auftritte finden vor vollen Zuschauerrängen statt und werden live im Fernsehen übertragen und kommentiert.

In einigen Jahren werden viele reale Menschen in ihrer realen Wohnung einen dedizierten Raum mit PC, großem Bildschirm, möglicherweise mit 3D-Effekten, Soundanlage und gegebenenfalls taktilem Impulsgeber und Geruchsspender als Schleuse zur virtuellen Welt einrichten und mindestens eine ernsthafte virtuelle Zweitidentität leben – der logische Endpunkt des seit Jahren anhaltenden Internet- und Cocooning-Megatrends.

Übrigens besteht in der virtuellen Welt weder die Gefahr einer gesundheitlichen Ansteckung, eines Verkehrsunfalls, einer Straftat noch eines Terroranschlags, jedenfalls nicht mit gesundheitlichen Folgen. Eine weitere gute Nachricht: körperlich gehandicapte Teilnehmer sind in der virtuellen Welt chancengleich, wenn sie Maus und Tastatur bedienen können.

Man könnte statt von virtuellen Welten auch von interaktiven Filmen sprechen – jeder Teilnehmer ist selbst mitten in und aktiv an der Handlung beteiligt, jeder quasi selbst im Big Brother-Container, jeder sein eigener Schauspieler, jeder auf der Bühne und ein potenzieller Star. Schon kurzfristig wird ein nahezu perfektes audiovisuelles Erlebnis darstellbar sein, dass im Gegensatz zum realen Erleben keinen physischen Restriktionen unterworfen ist: Häuser erfordern keinen Bau und kein echtes Vermögen, Ortswechsel in ferne Länder keinen Reiseweg, Schönheitsoperationen keine Schmerzen. Letztlich findet jedes Erlebnis ohnehin nur im Kopf, in unserer Wahrnehmung statt. Wertschöpfungen wie die der führenden <Web 2.0>-Internet-Unternehmen Amazon, Ebay, Yahoo und der vielen Dating- und Erotik-Seiten könnten von ihnen in solchen virtuellen dreidimensionalen Welten unseres Erachtens viel attraktiver dargeboten werden als auf den bisherigen, zweidimensional listenartig aufgebauten Webseiten. Im Grunde werden ihre einzelnen Angebote zu interaktiven dreidimensionalen Erlebniswelten zusammengefügt, in der der Nutzer nicht mehr durch einen Mauszeiger, sondern durch eine selbst gewählte virtuelle Person repräsentiert wird. Die erfolgreichen eCommerce-Anbieter werden vermutlich virtuelle Ladengeschäfte in bester Auflage der virtuellen Städte unterhalten.

Weder Verkehrsunfälle noch Terroranschläge

Jeder vom Sofa aus ein Star



Wir sind der Überzeugung, dass in den beschriebenen interaktiven virtuellen Welten in wenigen Jahren viele der bisherigen Funktionen des Fernsehens und des Internet wie Entertainment, eCommerce und Dating in fernsehrealistischer Darstellungsqualität verschmelzen werden, so dass hierfür sogar der Begriff <Web 3.0> angebracht ist.

Die infolge der Loslösung von tatsächlichen Gegebenheiten und physischen Restriktionen ermöglichten ständigen Erfolgserlebnisse und Erlebnisdichte der Teilnehmer führen zu einer sehr hohen Identifikation mit ihrem virtuellen Alter Ego bis hin zur Suchtgefahr und zu einem allgemeinen Glücksgefühl innerhalb der virtuellen Welt, das das alltägliche reale Leben vorübergehend in den Schatten stellen kann. In der virtuellen Welt können Alte jung sein, Arme reich, Schüler Berufe ausprobieren, Angestellte Unternehmer sein, Unternehmer das werden, was sie eigentlich werden wollten, zum Beispiel Musiker, Sachsen in Hollywood leben, Städter am Meer, Gegenwartsmüde in der Vergangenheit, Einzelgänger in der Community, Singles als Paare und Verheiratete als Singles. So werden virtuelle Welten nicht nur Fernsehen, Kino, Printmedien, Sport und Gastronomie kannibalisieren, sondern auch das reale Leben insgesamt. Die bisher bekannten Computerspiele werden im Vergleich zu den vorhergesagten virtuellen Welten aussehen wie die einstigen Puppentheater im Vergleich zu großen Hollywood-Movies.

Berlin, im März 2006 © Frogster Interactive Pictures™

Christoph Gerlinger

CEO / Vorstandsvorsitzender

Frogster Interactive Pictures AG
Bleibtreustr. 38 · 10623 Berlin · Germany

www.frogster-interactive.de

Hinweis des Verfassers: World of Warcraft, iPod, Sex and the City, Second Life, Project Entropia, Lineage, Big Brother, Amazon, Ebay und Yahoo sind eingetragene Markenzeichen der jeweiligen Anbieter.

Web 3.0

Überwindung sämtlicher physischen Restriktionen



Unternehmenskurzportrait

Geschäftsbeschreibung der Frogster Interactive Pictures AG

Die Frogster Interactive Pictures AG betätigt sich als Computerspieleverlag. Sie erwirbt Computerspiele- und ähnliche Lizenzen im In- und Ausland, lässt die lizenzierten Titel in deutsche Sprache und Text lokalisieren, führt verschiedene Marketing- und PR-Maßnahmen durch, lässt die Produkte produzieren/herstellen und vertreibt und versendet sie an Groß- und Einzelhandelskunden. Im Rahmen des Lizenzerwerbs prüft Frogster regelmäßig eine Vielzahl ihr angebotener Softwaretitel auf ihre Vermarktungschancen, testet die enthaltenen Qualitätsmerkmale unter verschiedenen Gesichtspunkten und verhandelt die Lizenzkonditionen und sonstigen Lizenzvertragsbedingungen mit den Anbietern. Im Rahmen des Marketings gestaltet Frogster u.a. die CD/DVD, ihre Verpackung, etwaige Werbemittel, schaltet diese in verschiedenen Fachpublikationen und der allgemeinen Publikumspresse (Print, Online, TV), führt in Zusammenarbeit mit einer PR-Agentur aktive Pressearbeit zur Förderung der redaktionellen Berichterstattung über ihre Produkte durch und ergreift andere geeignete Maßnahmen, um den Abverkauf zu fördern. Im Rahmen des Vertriebs besuchen die Vertriebsmitarbeiter regelmäßig nahezu flächendeckend die Groß- und Einzelhandelskunden von Frogster in Deutschland und verkaufen an Großhändler in Österreich und der Schweiz. Frogster verfügt nicht über Produktionsressourcen zur physischen Herstellung ihrer Produkte, sondern beauftragt damit regelmäßig hierauf spezialisierte Unternehmen. Für Entgegennahme, Lagerung und Versand der physischen Ware betreibt Frogster Interactive Pictures AG ein Logistik-Center in Düren.

Das Produktsortiment der Frogster Interactive Pictures AG setzt sich aus Computerspielen verschiedener Genres zusammen. Bei den Genres wird nach dem Hauptzweck des Titels bspw. Sport, Racing, Shooter, Strategy, Role Playing, Adventures usw. unterschieden. Daneben lassen sich Computerspiele nach der Anzahl der beteiligten Spieler in Single, Multiplayer und Massive-Multiplayer-Spiele, nach ihren Internetfunktionalitäten in Online- und Offline-Spiele, nach der von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergebenen Alterseinstufung, z.B. USK16, und nach dem Preissegment z.B. in Fullprice, Midprice und Budget unterscheiden. Frogster Interactive Pictures AG verfolgt keine Sortimentsspezialisierungsstrategie in den vorstehenden Kategorien, sondern betätigt sich in allen Genres und sonstigen Unterscheidungen, bislang mit Ausnahme der Massive Multiplayer Online Games („MMOGs“).

Für die verschiedenen Preissegmente hat Frogsterverschiedene sog. Labels geschaffen, Brigades für Fullprice-Titel, Eclipse für Midprice-Erstveröffentlichungen und Hall of Game für Zweitvermarktungen ehemaliger Fullprice-Produkte im Midprice-Segment sowie Back to Games für Budget-Titel.



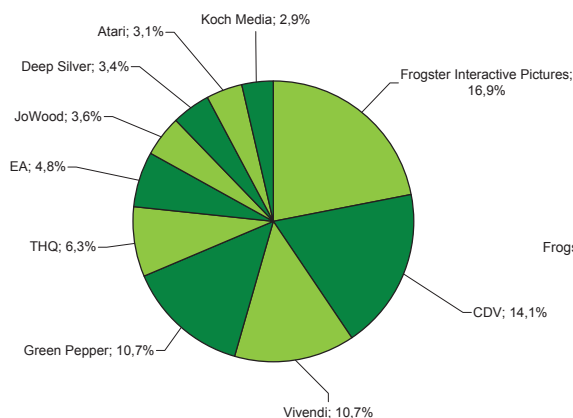
Unter dem Gesichtspunkt des Zeitpunkts des Erscheinens eines Titels unterscheidet die Frogster kommende Neuheiten und bestehende, bereits in der Vergangenheit veröffentlichte Titel aus dem sog. Back Catalogue.

Das Produktsortiment von Frogster setzt sich zum 28. November 2005 wie folgt zusammen:

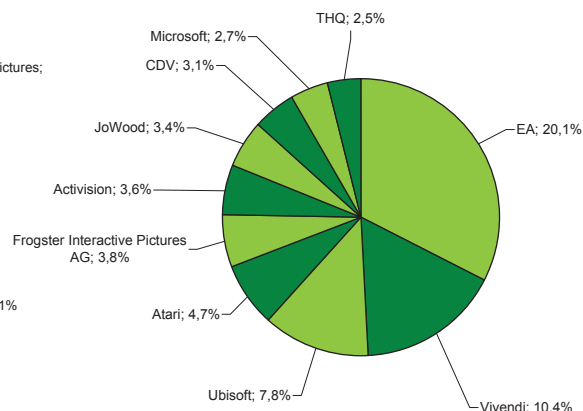
Sortiment	Anzahl Titel Neuheiten	Anzahl Titel Back Catalogue
Fullprice; Label Brigades	9	7
Midprice; Label Eclypse	15	20
Midprice; Label Hall of Game	0	5
Budget; Label Back to Games	10	83
Summe	34	115

Nach Verkaufsstückzahlen stellt sich die Marktposition von Frogster in Deutschland laut Erhebung der GfK AG, Nürnberg, im Jahr 2005 wie folgt dar:

PC-Spiele unter 10 EUR



PC-Spiele insgesamt



Frogster beschäftigte zum 31. Dezember 2005 neben dem Vorstand ein Team von 23 erfahrenen und hoch motivierten Mitarbeitern in den Bereichen Licensing, Marketing, Sales, und Administration (einschl. 3 freien Mitarbeitern) sowie 7 Aushilfen.

Impressum

Frogster Interactive Pictures AG
Bleibtreustr. 38
10623 Berlin · Germany

T: +49 (30) 28 47 01 – 0
F: +49 (30) 28 47 01 – 11

E-Mail: ir@frogster-ip.de
Internet: www.frogster-ip.de

Vorstand · Frédéric Bichat, Christoph Gerlinger (Vors.), Dirk Weyel

Aufsichtsratsvorsitzender · Gerhard A. Koning
Handelsregister-Nummer · B 18651 Amtsgericht Potsdam

Kontakt

Von Frogster mit dem Investor Relations-Mandat betraut:

Value Relations GmbH
Investor Relations
Guido Pickert

Sternstrasse 15
60318 Frankfurt · Germany

T: +49 (69) 95 92 46-13
F: +49 (69) 95 92 46-20

E-Mail: frogster@ir-services.de
Internet: www.value-relations.de

