Geschäftsbericht 2006

FROGSTER
INTERACTIVE PICTURES

Kennzahlen 2006 (IFRS)

Umsatz inkl. sonst. betriebl. Erträge	7.940 TEUR
EBITDA	-882 TEUR
Jahresfehlbetrag	1.413 TEUR
Eigenkapital	6.781 TEUR
Eigenkapitalquote	65,9%
Bankverbindlichkeiten	Null
Liquidität inkl. Wechsel	692 TEUR
Anzahl Aktien per 11.05.2007	1.255.500

Aktie

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

Inhalt

Kennzahlen 2006	2
Vorwort des Vorstands	4
Bericht des Aufsichtsrates	7
Presse-Information	9
Bilanz Aktiva	11
Bilanz Passiva	12
Eigenkapitalveränderungsrechnung	13
GuV	14
Anhang	15
Anlagenspiegel	39
Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers	40
Lagebericht	42
Kapitalflussrechnung	51
Spotlight „Schafft die virtuelle Welt Millionen neue Jobs?“	53
Unternehmenskurzportrait	58
Impressum und Kontakt	62

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

Sherlock Holmes
Die Spur der Erwachten

COMPUTERBILD SPIELE

Ausgabe 09/2006 | **Wertung: „gut"**

„Die spielerisch höchst anspruchsvoll gestalteten Kriegskulissen verlangen Ihnen ein großes Maß an taktischem Geschick ab..."

NEXTGAME

Ausgabe 02/2007 | **Wertung: 85%**

„Wirklich: „Red Orchestra" rockt immer noch. Die neuen Maps und Waffen lassen frischen Wind wehen und der Support, den „Tripwire Interactive" bietet, sucht seines Gleichen."

MEGA GAMING

Wertung: 83%

„Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten ist ein Muss für alle Liebhaber von Kriminal-Adventures."

PC POWERPLAY

Ausgabe 12/2006 | **Wertung: 73%**

„Bei der Spurensuche fühle ich mich wirklich wie Meisterdetektiv Sherlock Holmes, der diesmal auch weniger arrogant daher kommt. Spitze auch, dass die gebotenen Aufgaben schön abwechslungsreich sind und nicht eintönig werden."

Vorwort des Vorstands

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

Liebe Aktionäre, Freunde und Mitarbeiter,

wir legen Ihnen heute unseren Geschäftsbericht für das Jahr 2006 vor. Dieser Bericht fällt zweigeteilt aus.

In unserem angestammten Geschäft des Verlags von konventionellen PC-Spielen waren die Marktwachstumsprognosen schon im voraus schwach. Tatsächlich hat dieser Markt in 2006 stagniert. Die daraus resultierende Wettbewerbsintensivierung hat es uns nicht erlaubt, unseren Marktanteil in diesem Geschäft wie angestrebt auszuweiten. Gleichzeitig ist unsere Marge so unter Druck geraten, dass wir in diesem Geschäft einen spürbaren Verlust erlitten haben.

Zugleich haben wir einen Strategiewechsel hin zu sog. Massive Multiplayer Online Games oder Virtuellen Welten eingeleitet und uns in diesem Wachstumsbereich in 2006 nach unserer Auffassung sehr gut positioniert. MMOGs sind persistente, interaktive virtuelle Welten in sehr guter 3D-Darstellungsqualität, in denen tausende Teilnehmer mit ihren individuellen Avataren verkehren und sich eine virtuelle Existenz aufbauen. Die hohe Identifikation mit dem eigenen virtuellen Helden und die enorme Erlebnisdichte lassen die Mehrzahl der Nutzer zwischen 10 und 40 Stunden wöchentlich in ihrer virtuellen Welt ausharren – neben den dafür anfallenden Abonnementgebühren ergibt sich daraus eine steigende Zahlungsbereitschaft für virtuelle Gegenstände.

Bis zum Jahresende 2006 ist es uns gelungen, insg. drei Beteiligungen im Wertschöpfungsbereich der MMOGs einzugehen und drei solche geplante virtuelle Welten zu lizenzieren. Bei den Beteiligungen handelt es sich um OnlineWelten, die größte deutschsprachige MMOG-Community mit einer sehr hohen Reichweite in der Zielgruppe der Core Gamer, um Yusho, einen Dienstleister, der MMOGs und eSports-Games technisch betreiben und abrechnen kann sowie um Frogster Studios in Seoul, das erste europäisch-koreanische Joint Venture im Bereich der MMOGs, das es sich zum Ziel gesetzt hat, sowohl eine eigene virtuelle Welt zu erschaffen als auch ein von uns lizenziertes

MMOG in Asien zu vermarkten. Bei den lizenzierten MMOGs handelt es sich um „Bounty Bay Online", eine virtuelle Welt in der Epoche der Seefahrer und Entdecker, die wir Ende Februar 2007 gestartet haben, um „The Chronicles of Spellborn", eine Fantasy-Welt in wegweisender Grafik-Qualität, die wir in Kürze im deutschsprachigen Raum und über Frogster Studios in Asien veröffentlichen wollen und um die bei Frogster Studios begonnene Produktion „DSH Project", deren Veröffentlichung für Ende 2008 geplant ist.

Unter anderem um den Strategiewechsel zu finanzieren haben wir im Februar 2006 neue Aktien öffentlich angeboten und die Frogster-Aktie in den Handel im Entry Standard, einem gehobenen Teilsegment des Open Market an der Frankfurter Wertpapierbörse einbeziehen lassen. Mit dem per Saldo positiven Kursverlauf in 2006 sind wir sehr zufrieden.

Wir verstehen uns Vorstände als mittelbare Angestellte der Aktionäre mit dem Auftrag, den Wert des Unternehmens zu steigern. Die Aktionäre haben uns mit dem Erwerb ihrer Aktien angesichts unserer darauf gerichteten Kommunikation das Mandat erteilt, die Wertsteigerung in dem Wachstumsmarkt der MMOGs zu suchen, was natürlich Risiken beinhaltet, aber umgekehrt auch enorme Chancen bedeutet.

Berlin, im Mai 2007

Der Vorstand

Frédéric Bichat

Christoph Gerlinger
(Vorsitzender)

Dirk Weyel

Bericht des Aufsichtsrates

Der Aufsichtsrat hat sich im Geschäftsjahr 2006 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 vier Sitzungen hat sich der Aufsichtsrat von der Ordnungsmäßigkeit der Geschäftsführung überzeugt und die erforderlichen Beschlüsse gefasst. Schriftliche Beschlüsse wurden vom Aufsichtsrat zudem auch im Umlaufverfahren gefasst. Vorstand und Aufsichtsrat haben die nach der Geschäftsordnung des Vorstandes zustimmungsbedürftigen Geschäfte erörtert; sofern erforderlich wurden die entsprechenden Einwilligungen sowie Genehmigungen erteilt. Auf Grund der Tatsache, dass der Aufsichtsrat nur aus drei Mitgliedern besteht, war es nicht erforderlich, Ausschüsse zu bilden.

Der vom Vorstand aufgestellte Jahresabschluss und der Lagebericht für das Geschäftsjahr 2006 wurden vom gewählten Abschlussprüfer, der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft Dr. Rödl und Partner GmbH, Nürnberg, geprüft. Der Abschlussprüfer hat keine Einwendungen erhoben und den uneingeschränkten Bestätigungsvermerk erteilt.

Für das Geschäftsjahr 2006 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 16.05.2007 zusammen mit dem Vorstand in Anwesenheit des Abschlussprüfers eingehend erörtert. Nach dem abschließenden Ergebnis seiner Prüfung erhebt der Aufsichtsrat keine Einwendungen. Er hat den Jahresabschluss 2006 gebilligt. Dieser ist somit festgestellt.

Der Aufsichtsrat dankt dem Vorstand und allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Gesellschaft für die im Geschäftsjahr 2006 erbrachten guten Leistungen.

Berlin, im Mai 2007

Gerhard A. Koning
(Vorsitzender)

THE CHRONICLES OF SPELLBORN©

Massive Multiplayer Online Game für Abonnement-Betrieb

GAMONA.DE
13.03.2007
„Die teilweise skurrile Grafik erinnert zwar streckenweise an den Comic-Stil von „World Of Warcraft", ist dem Marktführer von Blizzard Entertainment allerdings um Lichtjahre voraus."

GAMESTAR
04/2007
„Das klingt mir alles fast zu schön, um wahr zu sein."

ONLINEWELTEN.DE
13.03.2007
„Gibt es doch Konkurrenz zu World Of Warcraft?"

Presse-Information vom 18.05.2007

Frogster veröffentlicht Geschäftsbericht 2006
Ausgliederung des Geschäfts mit konventionellen PC-Spielen

Berlin, 18.05.2007: Die Frogster Interactive Pictures AG, Publisher von Computerspielen mit Sitz in Berlin, hat ihren Geschäftsbericht 2006 auf der Unternehmenswebsite veröffentlicht. Umsatz- und Ergebnisschätzung 2006 hatte Frogster bereits im März veröffentlicht. Umsatz und sonstige Erlöse belaufen sich mit 7.940 TEUR wie erwartet auf knapp 8 Mio. Euro und der Jahresverlust liegt mit 1.413 TEUR in der damals geschätzten Spanne von 1.200 bis 1.500 TEUR (IFRS). Frogster verweist dazu auf die Pressemitteilung vom 21.03.2007. Die Eigenkapitalquote per 31.12.2006 beträgt 65,9%.

Der Vorstand beabsichtigt die Ausgliederung des verlustträchtigen Verlags von konventionellen PC-Spielen in die 100%ige Tochtergesellschaft FIP Distribution GmbH mit Sitz in Berlin, um die Voraussetzungen für eine Beteiligung Dritter an diesem Geschäft zu schaffen und sich auf den Wachstumsmarkt der Massive Multiplayer Online Games zu konzentrieren. Dazu hat Frogster unter dem Vorbehalt der Zustimmung von Aufsichtsrat und Hauptversammlung einen Kaufvertrag über die dem Geschäftsbereich des Verlags konventioneller PC-Spiele zuzuordnenden Vermögensgegenstände mit der FIP Distribution GmbH geschlossen.

Bounty Bay Online

Massive Multiplayer Online Game im Abonnement-Betrieb

BILD AM SONNTAG	GAMESTAR	PC GAMES
11.03.2007	Januar 2007	Ausgabe 02/2007
„SPIEL DER WOCHE"	**„GEHEIMTIPP DES MONATS"**	**„MOST WANTED"**

Bilanz
zum 31. Dezember 2006 (IFRS)

Aktivseite	Anhang		31.12.2006	31.12.2005
		€	€	€
A. Langfristige Vermögenswerte				
I. Immaterielle Vermögenswerte	(15)			
1. Gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten		2.744.708,26		1.136.411,00
2. Geschäfts- oder Firmenwert		164.134,47		164.134,47
3. Geleistete Anzahlungen		1.419.934,57		0,00
			4.328.777,30	1.300.545,47
II. Sachanlagen	(15)			
Betriebs- und Geschäftsausstattung			82.123,65	55.905,00
III. Finanzanlagen	(15)			
1. Anteile an verbundenen Unternehmen		25.000,00		25.000,00
2. Beteiligungen		1.100.691,04		8.350,00
			1.125.691,04	33.350,00
			5.536.591,99	1.389.800,47
IV. Latente Steueransprüche	(4)		1.087.010,00	105.100,00
			6.623.601,99	1.494.900,47
B. Kurzfristige Vermögenswerte				
I. Vorräte	(16)			
1. Waren		855.299,10		281.078,53
2. Geleistete Anzahlungen		62.500,00		0,00
			917.799,10	281.078,53
II. Forderungen und sonstige Vermögenswerte				
1. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen - davon aus Wechselforderung: € 593.045,50 (Vj.: € 1.153.807,82)	(17)	2.118.994,17		2.844.631,41
2. Forderungen gegenüber Unternehmen, mit denen ein Beteiligungsverhältnis besteht	(18)	5.796,31		0,00
3. Laufende Ertragsteueransprüche	(14) (19)	9.687,63		868,23
4. Sonstige Vermögenswerte	(20)	517.478,13		181.276,47
			2.651.956,24	3.026.776,11
III. Liquide Mittel	(21)		98.505,78	567.866,66
			3.668.261,12	3.875.721,30
			10.291.863,11	5.370.621,77

Bilanz
zum 31. Dezember 2006 (IFRS)

Passivseite	Anhang		31.12.2006	31.12.2005
		€	€	€
A. Eigenkapital				
I. Gezeichnetes Kapital	(22)	1.100.000,00		975.000,00
ausstehende Einlagen		0,00		-243.750,00
- bedingtes Kapital: EUR 55.750,00 (Vj.: EUR 55.750,00)				
II. Kapitalrücklage	(22)	6.557.384,87		1.333.750,95
III. Gewinnvortrag (Vj.: Verlustvortrag)	(22)	536.990,02		-1,48
IV. Jahresfehlbetrag (Vj.: Jahresüberschuss)	(22)	-1.413.314,23		536.991,50
			6.781.060,66	2.601.990,97
B. Langfristige Schulden				
I. Passive latente Steuern	(4)		10.915,30	79.690,00
C. Kurzfristige Schulden				
I. Rückstellungen	(23)		712.401,00	1.003.047,00
II. Sonstige Schulden				
1. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	(24)	1.937.983,07		913.370,95
2. Verbindlichkeiten gegenüber verbundenen Unternehmen	(24)	0,00		58.273,47
3. sonstige Verbindlichkeiten	(25)	849.503,08		714.249,38
			2.787.486,15	1.685.893,80
			10.291.863,11	5.370.621,77

Eigenkapitalveränderungsrechnung
für das Geschäftsjahr vom 1. 01.2006 bis 31.12. 2006 (IFRS)

2005	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage	Bilanzverlust/ Bilanzgewinn*	Gesamt
	EUR	**EUR**	**EUR**	**EUR**
1. Januar 2005	**12.500,00**	**0,00**	**-1,48**	**12.498,52**
Kapitaleinzahlungen	718.750,00	1.333.750,95	0,00	2.052.500,95
Jahresergebnis	0,00	0,00	536.991,50	536.991,50
31. Dezember 2005	**731.250,00**	**1.333.750,95**	**536.990,02**	**2.601.990,97**

* Die Position Bilanzgewinn enthält für das Geschäftsjahr 2005 den Verlustvortrag zum 1. Januar in Höhe vor Euro 1,48 sowie den Jahresüberschuss des Geschäftsjahres 2005 in Höhe von Euro 536.991,50.

2006	Gezeichnetes Kapital	Kapitalrücklage	Bilanzgewinn/ Bilanzverlust*	Gesamt
	EUR	**EUR**	**EUR**	**EUR**
1. Januar 2006	**731.250,00**	**1.333.750,95**	**536.990,02**	**2.601.990,97**
Kapitaleinzahlungen	368.750,00	5.445.000,00	0,00	5.813.750,00
Verrechnung aus gewährten Aktienoptionen	0,00	89.910,00	0,00	89.910,00
Verrechnung IPO Aufwendungen (net of tax)	0,00	-311.276,08	0,00	-311.276,08
Jahresergebnis	0,00	0,00	-1.413.314,23	-1.413.314,23
31. Dezember 2006	**1.100.000,00**	**6.557.384,87**	**-876.324,21**	**6.781.060,66**

* Die Position Bilanzverlust enthält für das Geschäftsjahr 2006 den Gewinnvortrag zum 1. Januar in Höhe vor Euro 536.990,02 sowie den Jahresfehlbetrag des Geschäftsjahres 2006 in Höhe von Euro 1.413.314,23.

Gewinn- und Verlustrechnung
für das Geschäftsjahr vom 1.01.2006 bis 31.12.2006 (IFRS)

	Anhang		01.01.2006 bis 31.12.2006		01.01.2005 bis 31.12.2005
			€		€
1. Umsatzerlöse	(6)		7.281.000,98		4.235.367,62
2. Sonstige betriebliche Erträge	(7)		658.737,00		31.203,60
				7.939.737,98	4.266.571,22
3. Materialaufwand	(8)				
a) Aufwendungen für bezogene Waren		-2.010.664,14			-1.369.479,15
b) Aufwendungen für bezogene Leistungen		-304.094,74			-119.322,20
			-2.314.758,88		-1.488.801,35
4. Personalaufwand	(9)				
a) Löhne und Gehälter		-1.332.083,61			-631.016,92
b) Soziale Abgaben		-202.517,04			-86.010,66
			-1.534.600,65		-717.027,58
5. Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen			-1.391.133,58		-788.360,88
6. Sonstige betriebliche Aufwendungen	(10)		-5.040.423,89		-1.267.922,72
- davon Kosten des Aktienlistings € 120.173,98 (Vj.: € 0,00)				-10.280.917,00	-4.262.112,53
				-2.341.179,02	4.458,69
7. Erträge aus Beteiligungen - davon aus verbundenen Unternehmen: € 68.000,00 (Vj.: € 610.000,00)	(11)		68.000,00		610.000,00
8. Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge	(12)		27.910,56		2.999,76
9. Abschreibungen auf Finanzanlagen und Wertpapiere des Umlaufvermögens			0,00		-75.000,00
10. Zinsen und ähnliche Aufwendungen	(13)		-27.930,47		-30.876,95
- davon an verbundenen Unternehmen: € 1.457,00 (Vj.: € 14.189,07)				67.980,09	507.122,81
11. Ergebnis der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit				-2.273.198,93	511.581,50
12. Ertragsteuern	(14)			859.884,70	25.410,00
13. Jahresfehlbetrag (Vj.: Jahresüberschuss)				-1.413.314,23	536.991,50
14. Ergebnis je Aktie	(28)				
unverwässert				-1,39	1,20
verwässert				-1,37	1,20

Anhang

zum Jahresabschluss für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis zum 31. Dezember 2006 (IFRS)

Allgemeine Angaben

1. Geschäftstätigkeit

Die Frogster Interactive Pictures AG (im Folgenden auch „Gesellschaft" oder „Frogster" genannt) betätigt sich als Computerspieleverlag. Die Gesellschaft ging aus einer am 9. November 2004 gegründeten Vorratsgesellschaft hervor. Da die operativen Geschäfte erst mit Wirkung zum 15. April 2005 aufgenommen wurden, sind die Vorjahreszahlen des Geschäftsjahres 2005 nur bedingt mit denen des zwölf Monate dauernden Geschäftsjahres 2006 vergleichbar.

Im Herbst 2005 hat der Vorstand der Frogster beschlossen, Aktien der Gesellschaft baldmöglichst öffentlich anzubieten und im Entry Standard, einem gehobenen Teilsegment des Open Market der Frankfurter Wertpapierbörse, notieren zu lassen.

Nach erfolgreicher Platzierung von 325.000 Aktien aus Kapitalerhöhung zum Kurs von Euro 13,50 erfolgte am 10. Februar 2006 die Notierungsaufnahme der Frogster-Aktie im Entry Standard der Frankfurter Wertpapierbörse. Die den rechnerischen Nennwert der Aktien übersteigenden Aufgelder von insgesamt Euro 4.062.500 wurden in die Kapitalrücklagen eingestellt.

Mit Beschluss der Hauptversammlung vom 22. Mai 2006 wurde der Sitz der Gesellschaft von Potsdam nach Berlin verlegt. Die Frogster Interactive Pictures AG ist im Handelsregister des Amtsgerichts Berlin Charlottenburg unter HRB 102 897 B eingetragen. Der Sitz der Gesellschaft befindet sich in der Bleibtreustrasse 38, 10623 Berlin.

2. Grundlagen des Jahresabschlusses

Der Jahresabschluss der Frogster Interactive Pictures AG zum 31. Dezember 2006 ist erstmals in Übereinstimmung mit den am Abschlussstichtag gültigen International Financial Reporting Standards (IFRS) des International Accounting Standards Board (IASB), London, Großbritannien, unter Beachtung der Interpretationen des International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC) unter Anwendung des IFRS 1 „Erstmalige Anwendung der International Financial Reporting Standards" – wie von der Europäischen Union verabschiedet – erstellt. Der Jahresabschluss wurde ergänzt um die nach § 325 Abs. 2a HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften.

Der Jahresabschluss stellt die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage sowie die Cashflows den tatsächlichen Verhältnissen entsprechend dar. Dazu erfolgt eine den tatsächlichen Verhältnissen entsprechende Darstellung der Auswirkungen der Geschäftsvorfälle, sonstiger Ereignisse und Bedingungen gemäß den im IFRS-Rahmenkonzept enthaltenen Definitionen und Erfassungskriterien für Vermögenswerte, Schulden, Erträge und Aufwendungen.

Der Vorstand wird den Jahresabschluss am 16. Mai 2007 zur Weitergabe an den Aufsichtsrat freigegeben. Der Aufsichtsrat hat die Aufgabe, den Jahresabschluss zu prüfen und zu erklären, ob er

den Jahresabschluss billigt.

Der Übergang von HGB nach IFRS ist in gesonderten Überleitungsrechnungen für das Eigenkapital und die Gewinn- und Verlustrechnung unter Tz 4 dargestellt.

Die folgenden Erläuterungen umfassen Angaben und Bemerkungen, die nach IFRS neben der Bilanz, der Gewinn- und Verlustrechnung, der Eigenkapitalveränderungsrechnung und der Kapitalflussrechnung als Anhang in den Jahresabschluss aufzunehmen sind.

Die Gewinn- und Verlustrechnung wurde nach dem Gesamtkostenverfahren gegliedert. Der Jahresabschluss ist in Euro aufgestellt, soweit nichts anderes vermerkt ist, sind die Beträge in Euro oder TEUR angegeben.

3. Freiwillig angewandte IFRS Vorschriften

Eine frühzeitige Anwendung noch nicht in Kraft getretener IFRS oder deren Interpretationen wurde nicht durchgeführt. Eine Auflistung dieser Standards befindet sich am Ende des Anhangs.

4. Gesonderte Erläuterungen zur Umstellung der Rechnungslegung auf IFRS

Die Frogster Interactive Pictures AG hat ihre Rechnungslegung mit Eröffnungsbilanz zum 1. Januar 2005 auf IFRS umgestellt. Die sich ergebenden Unterschiedsbeträge zum Stichtag wurden erfolgsneutral im Eigenkapital erfasst. Alle Vermögenswerte und Schulden werden entsprechend den zum 31. Dezember 2006 verbindlich anzuwendenden Regelungen nach IFRS bilanziert.
Die Frogster Interactive Pictures AG ist gemäß IFRS 1, der explizite Regelungen zur Umstellung auf IFRS vorgibt, ein „First Time Adopter". Die erstmalige Anwendung der IFRS erfolgt gemäß IFRS 1 grundsätzlich retrospektiv. Dementsprechend sind die für die erstmalige Anwendung der IFRS erforderlichen Anpassungen der Ansatz- und Bewertungsmethoden rückwirkend so vorzunehmen, als ob die Frogster Interactive Pictures AG schon immer nach IFRS bilanziert hätte. Gemäß IFRS 1 gibt es hinsichtlich des Grundsatzes der retrospektiven Anwendung der IFRS einige Erleichterungswahlrechte.

Aufgrund der zum Zeitpunkt der Aufstellung der IFRS-Eröffnungsbilanz, dem 1. Januar 2005, noch nicht aufgenommenen operativen Geschäftstätigkeit ergaben sich keine Differenzen zwischen dem Jahresabschluss nach HGB zum 31. Dezember 2004 sowie der IFRS-Eröffnungsbilanz zum 1. Januar 2005.

Die gemäß IFRS 1. 39a vorzunehmende Überleitungsrechnung des nach den vorherigen Rechnungslegungsgrundsätzen ausgewiesenen Eigenkapitals auf das Eigenkapital nach IFRS wurde von der Gesellschaft richtigerweise zum 31. Dezember 2005 vorgenommen.

Im vorliegenden Jahresabschluss zum 31. Dezember 2006 ergaben sich Unterschiede zu den deutschen Rechnungslegungsvorschriften (HGB, AktG), insbesondere durch

- den Ansatz latenter Steuern aufgrund eines noch nicht genutzten steuerlichen Verlustvortrags (IAS 12),

- die in dem HGB-Abschluss verbuchten Abschreibungen auf den Firmenwert aus dem Erwerb von Vermögensgegenständen und Schulden der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH, seit 13. Dezember 2006 FIP Distribution GmbH,
- die Bewertung von an den Vorstand ausgegebenen Aktienoptionen,
- die neutrale Verrechnung der IPO-Aufwendungen mit der Kapitalrücklage aus den Aufgeldern im Zusammenhang mit der Notierungsaufnahme an der Frankfurter Wertpapierbörse.

Überleitungsrechnung, Konzern-Gewinn- und Verlustrechnung und Konzern-Eigenkapital

Gemäß den Vorgaben des IFRS 1 wurde die IFRS-Eröffnungsbilanz auf den 1. Januar 2005 aufgestellt, die in dem vorliegenden Jahresabschluss enthaltenen Vergleichszahlen betreffen die Geschäftsjahre 2005 und 2006.
Aufgrund der zum Zeitpunkt der Aufstellung der IFRS-Eröffnungsbilanz, dem 1. Januar 2005 noch nicht aufgenommenen operativen Geschäftstätigkeit ergaben sich keine Differenzen zwischen dem Jahresabschluss nach HGB zum 31. Dezember 2004 sowie der IFRS-Eröffnungsbilanz zum 1. Januar 2005.

Die wesentlichen Auswirkungen aus der Umstellung der Rechnungslegung von HGB auf IFRS auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage zum 31. Dezember 2005 werden anhand der nachfolgenden Überleitungsrechnung erläutert:

Überleitungsrechnung zum Jahresergebnis

	TEUR
Jahresüberschuss 2005 nach HGB	302
Eliminierung der Abschreibung auf den Firmenwert der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH	12
Verrechnung der im Geschäftsjahr 2005 angefallenen IPO-Aufwendungen mit der Kapitalrücklage	198
Aktivierung latente Steuern aus steuerlichen Verlustvorträgen	25
Jahresüberschuss 2005 nach IFRS	537

Überleitungsrechnung Eigenkapital

	TEUR
Eigenkapital nach HGB zum 31. Dezember 2005	2.610
Abweichung HGB – IFRS beim Jahresüberschuss 2005	235
Ausstehende Einlagen	-243
Eigenkapital nach IFRS zum 31. Dezember 2005	2.602

Ausstehende Einlagen wurde nach IFRS offen vom gezeichneten Kapital abgesetzt.

Die Frogster Interactive Pictures AG hat den nach handelsrechtlichen Grundsätzen aufgestellten

Jahresabschluss zum 31. Dezember 2005 im Internet auf der Webseite der Gesellschaft „www.frogster-ip.de" veröffentlicht.

Für die Bilanz zum 31. Dezember 2006 ergaben sich aus der Umstellung des nach den Vorschriften des HGB aufgestellten Jahresabschlusses und dem vorliegenden Jahresabschluss nach IFRS folgende Auswirkungen auf die betroffenen Bilanzpositionen:

	Bilanzwert nach HGB TEUR	Auswirkung der Umstellung TEUR	Bilanzwert nach IFRS TEUR
Immaterielle Vermögensgegenstände			
Firmenwert an der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH	135	29	164
Latente Steueransprüche	0	1.076	1.076
Kapitalrücklage / Auswirkung der an den Vorstand ausgegebenen Aktienoptionen	0	90	90
Neutrale Verrechnung der IPO Aufwendungen mit der Kapitalrücklage	0	311	311

Überleitungsrechnung Kapitalflussrechnung

Die Cashflows nach HGB und IFRS unterscheiden sich nicht, die Veränderungen der liquiden Mittel ist nach beiden Rechnungslegungsstandards identisch.

5. Allgemeine Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden

Die Frogster Interactive Pictures AG führt ihre Bücher und Unterlagen nach den Bestimmungen des Handelsrechtes, das die in Deutschland geltenden Grundsätze ordnungsmäßiger Rechnungslegung wiedergibt. Das deutsche Handelsrecht weicht teilweise von den nach IFRS anzuwendenden Grundsätzen ordnungsmäßiger Rechnungslegung ab. Sämtliche notwendigen Anpassungen, die zur Darstellung des Jahresabschlusses nach IFRS erforderlich waren, wurden durchgeführt.

Die Auswirkungen der Änderungen sind in den Überleitungsrechnungen dokumentiert. Die IFRS-Eröffnungsbilanz wurde nach den derzeit geltenden Vorschriften zum 1. Januar 2005 erstellt.

Sachanlagevermögen

Vermögensgegenstände des Sachanlagevermögens sind zu Anschaffungskosten abzüglich planmäßiger, nutzungsbedingter, linearer Abschreibungen bewertet. Für das bewegliche Sachanlagevermögen wird eine Nutzungsdauer von drei bis dreizehn Jahren zugrunde gelegt, die Festlegung der Nutzungsdauer erfolgt nach wirtschaftlichen Gegebenheiten. Abgeschrieben wird nach der linearen Methode. Die Abschreibungen werden in der Gewinn- und Verlustrechnung unter der Position „Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen" ausgewiesen. Geringwertige Wirtschaftsgüter werden im Jahr des Zugangs voll abgeschrieben. Fremdkapitalkosten

werden nicht als Anschaffungs- oder Herstellungskosten aktiviert. Eine Neubewertung des Sachanlagevermögens nach IAS 16 erfolgte nicht.

Der Bilanzansatz unterscheidet sich nicht vom HGB.

Immaterielle Vermögenswerte

Erworbene, immaterielle Vermögensgegenstände, mit Ausnahme von Geschäfts- oder Firmenwerten, werden gemäß IAS 38 aktiviert, wenn es hinreichend wahrscheinlich ist, dass mit der Nutzung des Vermögenswertes ein zukünftiger wirtschaftlicher Nutzen verbunden sein wird und die Anschaffungskosten zuverlässig bestimmt werden können. Sie werden zu Anschaffungskosten zuzüglich Anschaffungsnebenkosten angesetzt und entsprechend ihrer Nutzungsdauer planmäßig linear abgeschrieben. Sie enthalten vor allem erworbene Lizenzen für Spielesoftware zum betrieblichen Einsatz, gewerbliche Schutzrechte und den Geschäftswert der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH, Düren (seit 13. Dezember 2006: FIP Distribution GmbH, Berlin). Erworbene Lizenzen werden entsprechend dem Abverkaufsverlauf vermindert. Die Software zum betrieblichen Einsatz wird unter Zugrundelegung einer Nutzungsdauer von drei Jahren planmäßig nach der linearen Methode abgeschrieben. Die sonstigen immateriellen Vermögenswerte werden grundsätzlich über eine Nutzungsdauer zwischen drei und fünf Jahren abgeschrieben. Die Abschreibungen werden unter dem Posten „Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen" ausgewiesen.

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

Mit Kaufvertrag vom 15. April 2005 hat die Frogster Interactive Pictures AG die wesentlichen Vermögensgegenstände, bestimmte Schulden sowie Kundenbeziehungen im Rahmen eines „Asset Deals" von der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH, Düren (seit 13. Dezember 2006: FIP Distribution GmbH, Berlin) übernommen. Der Geschäfts- oder Firmenwert wurde in Höhe des Betrages angesetzt, um den die für die Übernahme bewirkte Gegenleistung den Wert der einzelnen Vermögensgegenstände abzüglich der Schulden überstiegen hat. Er wird wertberichtigt, sofern ein Wertminderungsaufwand festgestellt wird.

In dem nach den Vorschriften des HGB aufgestellten Jahresabschluss wird dieser Geschäftswert über einen Zeitraum von 10 Jahren linear abgeschrieben, in dem IFRS Abschluss war im Berichtsjahr keine entsprechende Abschreibung vorzunehmen.

Änderungen zwischen dem nach HGB und nach den IFRS-Grundsätzen aufgestellten Jahresabschluss ergeben sich damit aus der nach handelsrechtlichen Vorschriften vorzunehmenden Abschreibung auf den Geschäfts- oder Firmenwert in Höhe von 16 TEUR für das Geschäftsjahr und insgesamt in Höhe von 29 TEUR aus den kumulierten Abschreibungen für die Bilanzposition zum 31. Dezember 2006.

Finanzanlagen

Die Finanzanlagen werden zu Anschaffungskosten vermindert um Wertberichtigungen angesetzt.

Vorräte

Die Bewertung der Vorräte erfolgt nach den Vorschriften zu IAS 2 zu Anschaffungskosten unter Beachtung der verlustfreien Bewertung. Fremdkapitalzinsen werden in den Vorräten nicht aktiviert. Der Bilanzansatz unterscheidet sich nicht vom HGB.

Kurzfristiges Vermögen und Verbindlichkeiten

Unter kurzfristigem Vermögen bzw. Verbindlichkeiten werden alle Vermögensgegenstände und Schulden, die innerhalb des normalen Geschäftszyklus von einem Jahr fällig werden, ausgewiesen.

Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände

Bei den Forderungen und sonstigen Vermögensgegenständen handelt es sich um Vermögenswerte, die nicht zu Handelszwecken gehalten werden. Sie werden zu fortgeführten Anschaffungskosten bilanziert. Unverzinsliche oder niedrig verzinsliche Forderungen mit Laufzeiten von über einem Jahr liegen nicht vor. Allen erkennbaren Risiken wird durch entsprechende Wertminderungen Rechnung getragen.
Nach HGB werden Forderungen und sonstige Vermögensgegenstände grundsätzlich mit dem Nennwert angesetzt. Erkennbare Risiken werden durch entsprechende Vorsorge berücksichtigt.

Der Bilanzansatz unterscheidet sich nicht vom HGB.

Liquide Mittel

Die liquiden Mittel umfassen laufende Guthaben bei Kreditinstituten, Schecks und Kassenbestände sowie kurzfristig liquidierbare Festgelder mit einer Restlaufzeit von weniger als drei Monaten.

Latente Steuern

Nach IFRS sind die aktiven und passiven latenten Steuern auf temporäre Differenzen zwischen dem Steuerbilanzwert und dem IFRS-Bilanzwert eines Vermögenswertes oder einer Schuld gemäß dem Konzept der bilanzorientierten Verbindlichkeitsmethode („Liability Method") anzusetzen. Als temporäre Differenzen werden nach IFRS alle Differenzen eingeordnet, die nicht permanent sind. Nach HGB sind dagegen latente Steuern auf Grund von Differenzen zwischen dem steuerlichen und dem handelsrechtlichen Ergebnis (gewinn- und verlustrechnungsorientierter Ansatz) anzusetzen. Nach IFRS besteht bei Vorliegen der Ansatzkriterien sowohl für aktive als auch für passive latente Steuern eine Ansatzpflicht. Nach HGB besteht eine Ansatzpflicht lediglich für passive latente Steuern

auf Bewertungsunterschiede, während für aktive latente Steuern aus Bewertungsunterschieden ein Ansatzwahlrecht besteht.

Darüber hinaus sind nach IFRS latente Steuern für zu erwartende Steuerminderungen aus Verlustvorträgen zu aktivieren, wenn in absehbarer Zukunft wahrscheinlich in ausreichendem Umfang zu versteuerndes Einkommen erzielt wird, womit die noch nicht genutzten steuerlichen Verlustvorträge verrechnet werden können.

Für die in zukünftigen Geschäftsjahren zu nutzenden steuerlichen Verlustvorträge in Höhe von 2.771 TEUR (Vj. 277 TEUR) wurden aktive latente Steuern in Höhe von 862 TEUR (Vj. 105 TEUR) ermittelt. Basis für die Ermittlung der latenten Steuern war ein Körperschaftsteuersatz von 25 %, ein Solidaritätszuschlag auf die Körperschaftsteuer von 5,5 % sowie ein Gewerbesteuersatz von 17,01 %, wobei zu berücksichtigen ist, dass die Gewerbesteuer von der Bemessungsgrundlage der Körperschaftsteuer abzugsfähig ist.

Aus den an das Management im Berichtsjahr gewährten Aktienoptionen resultierten aktive latente Steuern in Höhe von 35 TEUR (Vj. 0 TEUR).

In dem HGB-Abschluss wurden zum Bilanzstichtag 31. Dezember 2006 keine latenten Steuern aktiviert; die in dem IFRS-Abschluss aktivierten latenten Steuern betragen zum Bilanzstichtag 1.087 TEUR (Vj. 105 TEUR), die zum Bilanzstichtag passivierten latenten Steuern betragen 11 TEUR (Vj. 80 TEUR).

Die passiven latenten Steuern in Höhe von 11 TEUR (Vj. 80 TEUR) resultieren aus der Eliminierung der in dem HGB-Abschluss verbuchten Abschreibungen auf den im Vorjahr erworbenen Geschäfts- oder Firmenwert der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH; die aktiven latenten Steuern entfallen in Höhe von 35 TEUR (Vj. 0 TEUR) auf die in dem IFRS - Abschluss verbuchten Personalaufwendungen aus den an das Management gewährten Aktienoptionen, in Höhe von 190 TEUR (Vj. 0 TEUR) aus den in dem IFRS Abschluss erfolgsneutral mit der Kapitalrücklage verrechneten IPO-Aufwendungen, die in dem HGB-Abschluss unter den sonstigen betrieblichen Aufwendungen in der Gewinn- und Verlustrechnung auszuweisen waren, sowie in Höhe von 862 TEUR (Vj. 105 TEUR) aus den steuerlichen Verlustvorträgen.

Die Werthaltigkeit der aktiven latenten Steuern ist durch die Ergebnisplanungen der Frogster Interactive Pictures AG, nach der zukünftig mit positiven steuerlichen Ergebnissen zu rechnen ist, unterlegt.

Sonstige Rückstellungen

Die sonstigen Rückstellungen dürfen nach IFRS nur passiviert werden, als sich aus einem vergangenen Ereignis eine gegenwärtige Verpflichtung gegenüber Dritten ergibt, die Inanspruchnahme wahrscheinlich ist und die voraussichtliche Höhe des notwendigen Rückstellungsbetrages geschätzt werden kann. Die Bewertung dieser Rückstellungen erfolgt zu Vollkosten, bzw. auf der Grundlage des Erfüllungsbetrages mit der höchsten Eintrittswahrscheinlichkeit. Langfristige Rückstellungen müssen abgezinst werden, wenn der sich aus der Diskontierung resultierende Effekt wesentlich ist.

Die sonstigen Rückstellungen nach HGB werden jeweils in Höhe des Betrages angesetzt, der nach vernünftiger kaufmännischer Beurteilung zum Bilanzstichtag erforderlich ist, um erkennbare Risiken und ungewisse Verpflichtungen abzudecken.

Finanzielle Verbindlichkeiten

Die finanziellen Verbindlichkeiten werden nach IAS 39 bei der erstmaligen Erfassung mit den Anschaffungskosten angesetzt, die dem beizulegenden Zeitwert der erhaltenen Gegenleistung entsprechen. Bei der erstmaligen Bewertung von finanziellen Verbindlichkeiten sind Transaktionskosten mit einzubeziehen. Nach dem erstmaligen Ansatz sind alle finanziellen Verbindlichkeiten mit den fortgeführten Anschaffungskosten bewertet.

Der Bilanzansatz unterscheidet sich nicht vom HGB.

Fremdkapitalkosten

Sofern Fremdkapitalkosten im Geschäftsjahr 2006 angefallen sind, wurden diese sofort aufwandswirksam in der Position Zinsen und ähnliche Aufwendungen erfasst. Eine Aktivierung von Fremdkapitalkosten hat im Geschäftsjahr 2006 nicht stattgefunden.

Leasing

Es liegen ausschließlich Operating-Leasingverhältnisse vor. Hierbei werden die Leasinggegenstände wirtschaftlich dem Leasinggeber zugeordnet, da die Risiken und Chancen bei dem Leasinggeber liegen. Die Leasingraten werden als Aufwand erfasst. Der Leasingaufwand umfasst Mieten für Geschäftsräume und Leasingraten für Kraftfahrzeuge.
Der Bilanzansatz unterscheidet sich nicht vom HGB.

Forschungs- und Entwicklungskosten

Die Gesellschaft betreibt keine eigenen Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten.

Umsatzerlöse

Umsatzerlöse werden entsprechend den Kriterien des IAS 18 mit der Übertragung der wesentlichen Chancen und Risiken realisiert, wenn ein Preis vereinbart oder bestimmbar ist und wirtschaftlich Nutzenzufluss aus dem Verkauf von Nutzungsrechten und Spielen hinreichend wahrscheinlich ist. Umsätze aus dem Verkauf von Waren werden zum Zeitpunkt des Eigentumsübergangs an den Kunden realisiert. Umsätze aus dem Verkauf von Lizenzen werden zum Zeitpunkt der Einräumung des Nutzungsrechts an den Erwerber der Lizenzen verbucht und realisiert.

Produktbezogene Aufwendungen

Aufwendungen für Werbung und Absatzförderung sowie absatzbezogene Aufwendungen werden im Zeitpunkt ihres Anfalls ergebniswirksam behandelt.

Schätzungen

Die Erstellung des Jahresabschlusses unter Beachtung der IFRS erfordert bei einigen Positionen, dass Annahmen getroffen werden, die sich auf den Ansatz und die Bewertung der Vermögenswerte und Schulden in der Bilanz bzw. auf die Höhe und den Ausweis der Erträge und Aufwendungen in der Gewinn- und Verlustrechung der Gesellschaft auswirken. Die wesentlichsten Annahmen und Schätzungen beziehen sich auf die Beurteilung der Werthaltigkeit, der Einbringlichkeit von Forderungen in Höhe von 2.125 TEUR (Vj. 2.845 TEUR) sowie die Bilanzierung und Bewertung von Rückstellungen in Höhe von 712 TEUR (Vj. 1.003 TEUR). Den Annahmen und Schätzungen liegen Prämissen zugrunde, die auf dem jeweils aktuell verfügbaren Kenntnisstand fußen.

Währungsumrechnung

Die Verbindlichkeiten in Fremdwährungen wurden zum jeweils höheren Kurs am Bilanzstichtag oder am Tag der erstmaligen Einbuchung passiviert. Forderungen in Fremdwährungen wurden zum jeweils niedrigeren Kurs am Bilanzstichtag oder am Tag der erstmaligen Einbuchung aktiviert. Da die Differenz zwischen Stichtagskurs und Tag der erstmaligen Einbuchung für den Jahresabschluss insgesamt ebenfalls als unwesentlich anzusehen ist, wurde für die Forderungen und Verbindlichkeiten in Fremdwährung in dem IFRS-Abschluss keine einheitliche Umrechnung zum Stichtagskurs vorgenommen.

Währungsrisiko

Forderungen und liquide Mittel sind teilweise in koreanischen Won bzw. in US-Dollar denominiert. Es besteht grundsätzlich das Risiko, dass sich der Wert der Finanzinstrumente aufgrund von Änderungen der Wechselkurse verändern kann. Originäre oder derivative Kurssicherungsgeschäfte werden nicht vorgenommen.

Preisänderungsrisiko

Es besteht grundsätzlich das Risiko, dass sich aufgrund von Schwankungen die Marktpreise ändern. Preisrisiken liegen zum Bilanzstichtag nicht vor.

Ausfallsrisiken

Es besteht grundsätzlich die Gefahr, dass ein Vertragspartner mangels Bonität ausfällt.

Wir gehen grundsätzlich davon aus, dass durch vorgenommene Wertminderungen – insbesondere auf Forderungen – das tatsächliche Verlustrisiko aus originären Finanzinstrumenten abgedeckt ist. Ein potenzielles Risiko besteht bei der Bewertung der Finanzanlagen, da die Werthaltigkeit der Beteiligungen von der zukünftigen Ertragslage dieser Gesellschaften abhängig ist.

Liquiditätsrisiko

Liquiditätsrisiko ist das Risiko, dass die Gesellschaft nicht in der Lage ist, die Finanzmittel zu beschaffen, die zur Begleichung der im Zusammenhang mit Finanzinstrumenten eingegangenen Verpflichtungen notwendig sind. Die Gesellschaft hat im Berichtsjahr einen positiven Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit erzielt. Zum Bilanzstichtag bestehen keine Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten. Über die Möglichkeit der Refinanzierung über den Kapitalmarkt ist weiterhin die Finanzposition der Gesellschaft gesichert. Allgemeine Liquiditätsrisiken bestehen aber grundsätzlich in der Verfolgung der Wachstumsstrategie der Gesellschaft.

Zinsänderungsrisiken

Wesentliche Zinsänderungsrisiken liegen bei der Gesellschaft nicht vor.

Erläuterungen zur Gewinn- und Verlustrechnung

6. Umsatzerlöse

Die Umsatzerlöse vergleichen sich zum Vorjahr wie folgt:

	2006 TEUR	2005 TEUR
Erlöse aus dem Verkauf von Spielen	5.595	5.155
Erlöse aus der Veräußerung von Lizenzen	2.402	38
Gewährte Skonti, Boni und Rabatte	-716	-958
	7.281	**4.235**

Die Umsatzerlöse der Frogster Interactive Pictures AG stellen an Kunden berechnete Lieferungen und Leistungen abzüglich Erlösschmälerungen dar. Die Erlöse aus der Veräußerung von Lizenzen enthalten im Wesentlichen eine im Berichtsjahr dem Beteiligungsunternehmen Frogster Studios Co. Ltd., Südkorea, berechnete Mindestlizenzgarantie in Höhe von US-$ 3,0 Mio (2.292 TEUR).

7. Sonstige betriebliche Erträge

	2006 TEUR	2005 TEUR
Erträge aus Fördermitteln	397	0
Erträge aus der Auflösung von Rückstellungen	72	0
Sachbezüge	34	17
Sonstige Erlöse	156	14
	659	**31**

Die Erträge aus Fördermitteln werden in der Gewinn- und Verlustrechnung unsaldiert zu den bezuschussten Aufwendungen dargestellt. Ergänzend verweisen wir auf unsere nachfolgenden Erläuterungen zu den sonstigen Vermögensgegenständen.

8. Materialaufwand

	2006 TEUR	2005 TEUR
Aufwendungen für bezogene Waren	2.011	1.369
Aufwendungen für bezogene Leistungen	304	119
	2.315	**1.488**

Die Zuordnung von Sachverhalten innerhalb der Position Materialaufwand der Gewinn- und Verlustrechnung wurde im Geschäftsjahr verfeinert. In diesem Zusammenhang haben sich die „Aufwendungen für bezogene Waren" um 278 TEUR verringert. Im Gegenzug haben sich die „Aufwendungen für bezogenen Leistungen" um 278 TEUR erhöht. Die korrespondierenden Vorjahreswerte in Höhe von 68 TEUR wurden nicht angepasst.

9. Personalaufwand

	2006 TEUR	2005 TEUR
Löhne und Gehälter	1.332	631
Soziale Abgaben und Aufwendungen für Altersversorgung und Unterstützung	203	86
	1.535	**717**

Zum Stichtag waren neben dem dreiköpfigen Vorstand 33 (Vj. 20) Mitarbeiter, 3 Auszubildende (Vj. 0), 2 Praktikanten (Vj. 0) und 17 Aushilfen (Vj. 7) für unsere Gesellschaft tätig. Daneben sind zwei freie Mitarbeiter (Vj. 3) mit Aufträgen von uns laufend beschäftigt.

10. Sonstige betriebliche Aufwendungen

	2006 TEUR	2005 TEUR
Zuführungen zu Wertberichtigungen und Forderungsverluste	2.411	32
Werbe- und Reisekosten	1.568	524
Kosten der Warenabgabe	236	114
Kfz – Kosten	158	81
Raumkosten	111	48
Versicherungen / Beiträge	39	15
Reparaturen und Instandhaltungen	18	4
Übrige	499	450
	5.040	**1.268**

Zu den Zuführungen zu Wertberichtigungen und Forderungsverlusten verweisen wir auf die nachfolgenden Erläuterungen zu den Forderungen gegenüber Unternehmen, mit denen ein Beteiligungsverhältnis besteht sowie auf die nachfolgenden Erläuterungen zu den sonstigen Vermögenswerten.

11. Erträge aus Beteiligungen

Die Erträge aus Beteiligungen betreffen eine im Geschäftsjahr 2006 erhaltene Gewinnausschüttung der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH, seit dem 13. Dezember 2006 firmierend unter FIP Distribution GmbH, Berlin.

12. Sonstige Zinsen und ähnliche Erträge

	2006 TEUR	2005 TEUR
Zinsen aus kurzfristigen Anlagen	**28**	**3**

13. Zinsen und ähnliche Aufwendungen

	2006 TEUR	2005 TEUR
Zinsaufwand	**28**	**31**

14. Ertragsteuern

Auf den Jahresfehlbetrag des Geschäftsjahres 2006 waren keine Steuern vom Einkommen und vom Ertrag zu entrichten. Die ausgewiesenen Ertragsteuern betreffen ausschließlich die latenten Steuern des Berichtsjahres. Wir verweisen hierzu auf unsere diesbezüglichen vorangegangenen Erläuterungen. Mit Ausnahme der latenten Steuern auf steuerliche Verlustvorträge sind sämtliche latente Steuern auf das Entstehen bzw. die Umkehrung temporärer Unterschiede zurückzuführen. Änderungen von Steuersätzen oder aus der Einführung neuer Steuern waren im Geschäftsjahr 2006 bei der Ermittlung der latenten Steuern nicht zu berücksichtigen.

Eine Minderung des tatsächlichen Ertragsteueraufwandes auf Grund der Nutzung bislang nicht berücksichtigter steuerlicher Verlustvorträge hat im Geschäftsjahr 2006 wegen des erzielten Jahresfehlbetrages nicht vorgelegen.

Erläuterungen zur Bilanz

15. Anlagevermögen

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

	Immaterielle Vermögens-gegenstände Euro	geleistete Anzahlungen auf Lizenzen Euro	Sach-anlagen Euro	Finanz-anlagen Euro	Insgesamt Euro
Stand zu Anschaffungs-kosten 1.01.2006	1.305.002,77	0,00	69.422,53	108.350,00	1.407.775,30
Zugänge	3.724.988,08	1.969.048,20	66.507,15	1.886.000,61	7.646.544,04
Abgänge	1.363.003,83	549.113,63	15.530,36	793.659,57	2.721.307,39
Stand zu Anschaffungs-kosten 31.12.2006	3.666.987,02	1.419.934,57	120.399,32	1.110.691,04	6.333.011,95
Abschreibungen kumuliert	758.144,29	0,00	38.275,67	75.000,00	796.419,96
Stand zu Buchwerten 31.12.2006	2.908.842,73	1.419.934,57	82.123,65	1.125.691,04	5.536.591,99
Abschreibungen 2006	1.357.902,08	0,00	33.231,50	0,00	1.391.133,58

Die Abschreibungen des Geschäftsjahres 2006 enthalten in Höhe von 600 TEUR Abschreibungen auf bereits im Geschäftsjahr 2006 veräußerte immaterielle Vermögensgegenstände des Anlagevermögens. Dies erklärt die Tatsache, dass die kumulierten Abschreibungen niedriger als die Abschreibungen des Geschäftsjahres 2006 sind.

Die im Berichtsjahr dargestellten Abgänge aus den Finanzanlagen in Höhe von 794 TEUR betreffen insbesondere eine vertraglich vereinbarte Umqualifizierung von Finanzanlagen zu geleisteten

Anzahlungen auf Lizenzen.

Bezüglich der detaillierten Darstellung der Entwicklung des Anlagevermögen wird auf den gesonderten Anlagespiegel verwiesen.

Sachanlagevermögen

Das Sachanlagevermögen umfaßt ausschließlich Betriebs- und Geschäftsausstattung. Es bestehen keine Eigentums- oder Verfügungsbeschränkungen.

Im Geschäftsjahr 2006 waren wie im Vorjahr keine Wertminderungen oder Zuschreibungen gemäß IAS 37 erforderlich.

Ein Gemäß IAS 16.74 anzugebender Gewinn oder Verlust aus einem Entschädigungsbetrag von Dritten für Sachanlagen, die wertgemindert, untergegangen oder außer Betrieb genommen wurden, hat im Geschäftsjahr 2006 nicht vorgelegen.

Immaterielle Vermögenswerte

Die immateriellen Vermögenswerte enthalten vor allem erworbene Lizenzen für Spiele in Höhe von 2.724 TEUR (Vj. 1.132 TEUR), Software zum betrieblichen Einsatz in Höhe von 17 TEUR (Vj. 158 Euro), gewerbliche Schutzrechte in Höhe von 4 TEUR (Vj. 4 TEUR) und den Geschäftswert der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH in Höhe von 164 TEUR (Vj. 164 TEUR).

Bei der Produktgruppe „Budget" wurde im Berichtsjahr eine Wertminderung in Höhe von 4 TEUR (Vj. 0 TEUR) vorgenommen. Die Wertminderung ist in der Gewinn- und Verlustrechnung in der Position Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen enthalten. Bei den geleisteten Anzahlungen waren keine Wertminderungen bzw. Zuschreibungen vorzunehmen.

Mit Kaufvertrag vom 15. April 2005 hat die Frogster Interactive Pictures AG die wesentlichen Vermögensgegenstände, bestimmte Schulden sowie Kundenbeziehungen im Rahmen eines Asset Deals von der ehemaligen Pointsoft (Deutschland) GmbH, Düren, übernommen. Aus dieser Übertragung resultierte ein Geschäfts- oder Firmenwert in Höhe von 164 TEUR, der sich aus der Differenz der übertragenen Vermögensgegenstände abzüglich der übernommenen Schulden sowie der für die Übernahme bewirkten Gegenleistung ergeben hat. Der Geschäfts- oder Firmenwert hat eine unbegrenzte Nutzungsdauer.

Finanzanlagen

Die Finanzanlagen beinhalten ausschließlich Beteiligungen in Höhe von 1.101 TEUR (Vj. 8 TEUR) und Anteile an verbundenen Unternehmen in Höhe von 25 TEUR Wertminderungen waren zum Bilanzstichtag nicht vorzunehmen.

Die Anteile an verbundenen Unternehmen betreffen unverändert die 100%ige Beteiligung an der FIP Distribution GmbH, Berlin (vormals: Pointsoft Deutschland GmbH, Düren). Die Beteiligungen betreffen Anteile an drei inländischen und einer ausländischen Gesellschaft. Im Berichtsjahr

erfolgten bei den Beteiligungen die folgenden wesentlichen Zugänge und Abgänge:

- Mit Datum vom 20. Juli 2006 erfolgte aus dem genehmigten Kapital eine Erhöhung des Grundkapitals in Höhe von 40 TEUR sowie der Kapitalrücklage in Höhe von 320 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien gegen Sacheinlage. Die Sacheinlage umfasste einen Geschäftsanteil von 5 TEUR an der Yusho GmbH, Rheine und einen Geschäftsanteil von 6 TEUR an der OnlineWelten GmbH, Berlin. Der Wert der Sacheinlage ist durch ein externes Wertgutachten unterlegt.
- Mit Datum vom 31. März 2006 hat sich die Gesellschaft durch Zeichnung einer Kapitalerhöhung mit 33% an der OnlineWelten GmbH, Berlin, beteiligt.
- Mit Datum vom 31. März 2006 hat die Frogster Interactive Pictures AG einen Anteil von 11% an der Online Embassy GmbH, Offenbach an die OnlineWelten GmbH, Berlin, veräußert.
- Mit Datum vom 19. Mai 2006 hat sich die Frogster Interactive Pictures AG durch Zeichnung einer Kapitalerhöhung mit 30% an der Gründung eines Joint Ventures in Seoul, Südkorea, unter der Firma Frogster Studios Co. Ltd. beteiligt.
- Mit Datum vom 20. Juli 2006 hat sich die Gesellschaft durch Zeichnung einer Kapitalerhöhung und durch einen Anteilserwerb mit 44% an der Yusho GmbH, Rheine, beteiligt.
- Mit Datum vom 24. Juli 2006 hat Frogster Interactive Pictures AG durch Umstrukturierung des Joint Ventures ihre Beteiligung an der Frogster Studios Co. Ltd., Seoul, Südkorea, auf 50% erhöht.
- Mit Datum vom 8. August 2006 hat Frogster Interactive Pictures AG durch Anteilserwerb ihre Beteiligung an der OnlineWelten GmbH auf 50% erhöht.

Wir verweisen hierzu auch auf die nachfolgenden Erläuterungen zur Aufstellung des Anteilsbesitzes sowie hinsichtlich der Entwicklung, Zugänge und Buchwerte auf den Anlagenspiegel.

16. Vorräte

Die Vorräte setzen sich zum Bilanzstichtag wie folgt zusammen:

	31.12.2006 TEUR	31.12.2005 TEUR
Waren	855	281
Geleistete Anzahlungen	63	0
	918	281

Die Vorräte werden zum Bilanzstichtag zu Anschaffungskosten oder zu niedrigeren Zeitwerten angesetzt. Wertminderungen für Bestandsrisiken, die sich aus erhöhter Lagerdauer oder geminderter Verwertbarkeit ergeben, bzw. Wertaufholungen waren nicht vorzunehmen.

Die unter den Materialaufwendungen ausgewiesenen Aufwendungen für bezogene Waren betrugen im Berichtsjahr 2006 2.011 TEUR.

17. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

Von den Forderungen aus Lieferungen und Leistungen in Höhe von 2.119 TEUR (Vj. 2.845 TEUR) sind Wertberichtigungen in Höhe von 25 TEUR für bestehende Einzelrisiken durch direkte Absetzungen abgesetzt. Bei den Kundenforderungen entsprechen die Marktwerte den bilanzierten Werten. Darin sind am Bilanzstichtag Wechselforderungen in Höhe von 593 TEUR enthalten.

18. Forderungen gegenüber Unternehmen, mit denen ein Beteiligungsverhältnis besteht

Die Forderungen bestehen in Höhe von 1 TEUR gegenüber der Frogster Studios Co. Ltd., Südkorea, und in Höhe von 5 TEUR gegenüber der OnlineWelten GmbH.

Die Forderungen gegenüber der Frogster Studios Co. Ltd, Südkorea, aus dem Verkauf von Lizenzen in Höhe von 2.292 TEUR wurden zum Bilanzstichtag in voller Höhe wertberichtigt.

19. Laufende Ertragsteueransprüche

Die laufenden Ertragsteueransprüche beinhalten Forderungen gegenüber der Finanzverwaltung aus Kapitalertragsteuern und Solidaritätszuschlag hierauf aus im Berichtszeitraum realisierten Zinserträgen.

20. Sonstige Vermögenswerte

Die sonstigen Vermögenswerte vergleichen sich zum Vorjahr wie folgt:

	31.12.2006 TEUR	31.12.2005 TEUR
Zuschüsse Fördermittel	397	0
Kautionen	37	27
Erstattungsansprüche Krankenkassen	35	0
Debitorische Kreditoren	21	42
Aktive Rechnungsabgrenzungsposten	15	14
Reisekostenvorschüsse Mitarbeiter	12	15
Vorauszahlung IPO-Aufwendungen	0	68
Übrige	0	15
	517	**181**

Die Zuschüsse Fördermittel betreffen nicht rückzahlbare Aufwandszuwendungen der öffentlichen Hand für die Kalenderjahre 2005 und 2006, die im Geschäftsjahr 2006 ertragswirksam vereinnahmt wurden. Wir verweisen hierzu auch auf die vorangegangenen Erläuterungen zu den sonstigen betrieblichen Erträgen.

Für risikobehaftete Positionen wurde aus Vorsichtsgründen eine Wertminderung für Einzelrisiken auf debitorische Kreditoren in Höhe von 90 TEUR aktivisch abgesetzt.

21. Liquide Mittel / Ergänzende Angaben zu finanziellen Vermögenswerten

Die liquiden Mittel in Höhe von 99 TEUR (Vj. 568 TEUR) bestehen neben Kassenbeständen in Höhe von 1 TEUR (Vj. 1 TEUR) im Wesentlichen aus Guthaben bei Kreditinstituten in Höhe von 98 TEUR (Vj. 566 TEUR). Die Entwicklung der liquiden Mittel, die den Finanzmittelfonds nach IAS 7 „Kapitalflussrechnung" bilden, ist in der gesonderten Kapitalflussrechnung dargestellt.

Die Frogster Interactive Pictures AG hatte im abgelaufenen Geschäftsjahr verschiedene kurzfristige Geldanlagen im Rahmen von Festgeldern getätigt. Diese finanziellen Vermögenswerte werden zu Anschaffungskosten aktiviert. Hieraus resultierende Erträge werden erst zum Zeitpunkt der Ertragsrealisierung in der Gewinn- und Verlustrechnung vereinnahmt. Im Geschäftsjahr 2006 konnten Zinserträge aus Geldanlagen in Höhe von 28 TEUR realisiert werden.

22. Gezeichnetes Kapital / Genehmigtes Kapital / Kapitalrücklage Grundkapital

Das Grundkapital beträgt zum Bilanzstichtag 31. Dezember 2006 1.100 TEUR und ist eingeteilt in 1.100.000 Stückaktien. Die im Vorjahr ausstehenden Einlagen in Höhe von 244 TEUR wurden im Geschäftsjahr 2006 in voller Höhe geleistet. Das Grundkapital ist damit zum Bilanzstichtag voll eingezahlt.

Das Grundkapital betrug zum 31. Dezember 2005 975 TEUR.

Am 10. Februar 2006 erfolgte die Platzierung von 325.000 Aktien zum Kurs von 13,50 Euro im Entry Standard, einem gehobenen Teilsegment der Frankfurter Wertpapierbörse. Die den rechnerischen Nennwert der Aktien übersteigenden Aufgelder von insgesamt 4.062 TEUR wurden in die Kapitalrücklagen eingestellt.

Mit Beschluss der Hauptversammlung vom 22. Mai 2006 wurde der Vorstand ermächtigt, mit Zustimmung des Aufsichtsrates das Grundkapital bis zum 21. Mai 2011 durch Ausgabe neuer Aktien gegen Bar- und/oder Sacheinlagen einmal oder mehrmals um bis zu insgesamt 487 TEUR zu erhöhen und dabei auch über einen Ausschluss des Bezugsrechts mit Zustimmung des Aufsichtsrats zu entscheiden. (Genehmigtes Kapital 2006/I).

Die Gesellschaft hat mit Zustimmung des Aufsichtsrates das Grundkapital um 40.000 Euro auf insgesamt 1.015 TEUR erhöht. Die Kapitalerhöhung erfolgte gegen Sacheinlage des Geschäftsanteils von 5 TEUR an der Yusho GmbH, Rheine, und einem Geschäftsanteil von 6 TEUR an der OnlineWelten GmbH, Berlin. Der das Grundkapital übersteigende Wert der Sacheinlage hat in Höhe von 320 TEUR die Kapitalrücklage erhöht.

Mit Beschluss des Aufsichtsrates vom 13. Oktober 2006 wurde das Grundkapital in Höhe von 85 TEUR auf 1.100 TEUR sowie die Kapitalrücklage in Höhe von 1.062 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien gegen Bareinlage unter Ausschluss des Bezugrechts der Altaktionäre erhöht.

Die Hauptversammlung vom 27. Oktober 2005 hat beschlossen, das Grundkapital der Gesellschaft um 56 TEUR durch Ausgabe von 55.750 auf den Inhaber lautende Stückaktien bedingt zu erhöhen (Bedingtes Kapital 2005) und den Aufsichtsrat im Rahmen des Aktienoptionsplanes 2006 zu ermächtigen, bis zu 55.750 Aktienoptionen an die Mitglieder des Vorstandes auszugeben. Der Aufsichtsrat hat am 1. April 2006 insgesamt 55.500 Aktienoptionen nach Maßgabe des bedingten Kapitals 2005 an die Mitglieder des Vorstandes ausgegeben.

Die Aufgelder aus den am 20. Juli 2006 und 13. Oktober 2006 durchgeführten Kapitalerhöhungen betrugen insgesamt 1.382 TEUR und wurden ebenfalls in die Kapitalrücklage eingestellt.

Die Aktienanzahl hat sich im Vergleich zum Vorjahr wie folgt entwickelt:

	2006	2005
	Stück	Stück
Stand 1. Januar	975.000	50.000
Kapitalerhöhungen	125.000	925.000
Stand 31. Dezember	**1.100.000**	**975.000**

Kapitalrücklage

Die Kapitalrücklage hat sich im Vergleich zum Vorjahr wie folgt entwickelt:

	2006 TEUR	2005 TEUR
Stand 1. Januar	1.334	0
Aufgelder aus Kapitalerhöhungen	5.444	1.334
Verminderung aus der Verrechnung der IPO Aufwendungen	-311	0
Zuführung aus an das Management gewährten Aktienoptionen	90	0
Stand 31. Dezember	**6.557**	**1.334**

Bezüglich der Aufgelder aus Kapitalerhöhungen wird auf die oben beschriebenen Eigenkapitaltransaktionen verwiesen.

Die Verminderung der Kapitalrücklage ergibt sich aus den IPO-Aufwendungen in Höhe von insgesamt 501 TEUR abzüglich der hierauf aktivierten latenten Steuern in Höhe von 190 TEUR.

Zu den an das Management gewährten Aktienoptionen verweisen wir auf unsere nachfolgenden Erläuterungen zu diesem Sachverhalt.

23. Rückstellungen

Gemäß IAS 37 werden Rückstellungen für zweifelhafte Verbindlichkeiten, unterlassene Aufwendungen und zu erwartende Verluste aus schwebenden Geschäften in einem Umfang gebildet, der nach vernünftiger kaufmännischer Beurteilung notwendig ist. Rückstellungen werden nur gebildet, wenn ihnen eine rechtliche oder faktische Verpflichtung gegenüber einem Dritten zugrunde liegt. Der Wertansatz der Rückstellungen basiert auf denjenigen Beträgen, die erforderlich sind, um zukünftige Zahlungsverpflichtungen, erkennbare Risiken und ungewisse Verbindlichkeiten des Konzerns abzudecken.

Die Rückstellungen betreffen zum Bilanzstichtag 31. Dezember 2006 in voller Höhe Handelsretouren und an Kunden in 2007 vertragsgemäß aus den Umsatzerlösen des Geschäftsjahres 2006 noch zu erstellende Gutschriften für Boni und Rabatte.

Die Rückstellungen für Handelsretouren sowie Boni und Rabatte haben sich im Berichtsjahr 2006 wie folgt entwickelt:

Stand 1. Januar	Verbrauch in 2006	Auflösung in 2006	Zuführung in 2006	Stand 31. Dezember
TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
1.003	231	72	12	712

Die Rückstellung ist im Vergleich zum Vorjahr zurückgegangen, da Boni und Rabatte für das Geschäftsjahr 2006 teilweise bereits im Dezember 2006 den Kunden gutgeschrieben wurden.

24. Verbindlichkeiten

Die in dem Jahresabschluss passivierten Verbindlichkeiten sind mit ihrem Rückzahlungsbetrag angesetzt.

Zur Zusammensetzung der Verbindlichkeiten verweisen wir für die einzelnen Positionen – um Wiederholungen zu vermeiden – auf die anliegende Bilanz.

Für die zum Bilanzstichtag passivierten Verbindlichkeiten bestehen keine Zinsänderungsrisiken, da hierfür weder Verzinsungen noch Fälligkeits- oder Zinsanpassungstermine vereinbart sind.

25. Sonstige Verbindlichkeiten

Die sonstigen Verbindlichkeiten vergleichen sich zum Vorjahr wie folgt:

	31.12.2006 TEUR	31.12.2005 TEUR
Debitorische Kreditoren	338	176
Verbindlichkeiten aus Negativlizenzen	121	106
Tantiemen	0	25
Werbungskostenzuschüsse und Marketingzuschüsse	61	1
Umsatzsteuer	43	216
Jahresabschlusskosten	30	29
Lohnsteuer	23	20
Personal	20	6
Übrige	214	135
	850	**714**

26. Angaben zur Kapitalflussrechnung

In der Kapitalflussrechnung nach IAS 7 werden Zahlungsströme erfasst, um Informationen über die Bewegung der Zahlungsmittel des Unternehmens darzustellen. Die Zahlungsströme werden nach laufender Geschäftstätigkeit sowie nach Investitions- und Finanzierungstätigkeit unterschieden. Es wird die indirekte Darstellungsform für Cashflows aus laufender Geschäftstätigkeit angewendet.

Die nicht zahlungswirksamen Aufwendungen und Erträge in Höhe von 2.011 TEUR betreffen insbesondere die im Berichtsjahr erfolgte Wertberichtigung der Forderungen gegen Frogster Studios Co. Ltd., Korea, in Höhe von 2.292 TEUR. Weiterhin wurde der Cashflow aus der Investitionstätigkeit und der Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit um die nicht zahlungswirksame Sacheinlage von Anteilen an der Yusho GmbH, Rheine und OnlineWelten GmbH, Berlin, in Höhe von 360 TEUR sowie um die nicht zahlungswirksame Umgliederung der Beteiligung an der Frogster Studios Co. Ltd., Korea, zu den immateriellen Vermögenswerten in Höhe von 794 TEUR bereinigt.

Der Bestand an Zahlungsmitteln und Zahlungsmitteläquivalenten am Anfang und Ende der Periode besteht in Form von Kassenbeständen und Bankguthaben.

27. Segmentberichterstattung

Die Frogster Interactive Pictures AG ist in keinen unterschiedlichen Segmenten tätig, so dass Erläuterungen zur Segmentberichterstattung nicht aufzunehmen waren.

28. Sonstige Pflichtangaben

Aktienoptionen des Managements

Die Hauptversammlung vom 27. Oktober 2005 hat beschlossen, das Grundkapital der Gesellschaft um 56 TEUR durch Ausgabe von 55.750 auf den Inhaber lautende Stückaktien bedingt zu erhöhen (Bedingtes Kapital 2005) und den Aufsichtsrat im Rahmen des Aktienoptionsplanes 2006 zu ermächtigen, bis zu 55.750 Aktienoptionen an die Mitglieder des Vorstands auszugeben. Der Aufsichtsrat hat am 1. April 2006 insgesamt 55.500 Aktienoptionen nach Maßgabe des bedingten Kapitals 2005 an die Mitglieder des Vorstands ausgegeben, die zum Bilanzstichtag noch vollständig ausstehen.
Für die zum Bilanzstichtag unverändert bestehenden Optionen wurde auf Basis eines gewichteten Stückpreises der einzelnen Optionen von 4,32 Euro im Geschäftsjahr 2006 ein Optionswert von insgesamt 90 TEUR in den Personalaufwendungen berücksichtigt und in die Kapitalrücklagen eingestellt.

Der Optionswert wurde nach dem Black/Scholes-Modell per Stichtag 1.04.2006 auf Basis eines aktuellen Aktienkurses von 12,10 Euro, einem Basiskurs von Euro 10,00 sowie einer Laufzeit von 3 Jahren, einem Zinssatz von 4% und einer Volatilität von 0,3464 ermittelt.

Unverwässertes Ergebnis je Aktie nach IAS 33

	2006	2005
Jahresfehlbetrag / Jahresüberschuss in TEUR	- 1.413	537
Gewichteter Durchschnitt ausstehender Aktien nicht verwässert	1.013.389	445.729
Ergebnis je Aktie nach IFRS - unverwässert	-1,39	1,20

Das unverwässerte Ergebnis je Aktie errechnet sich aus der Division des Jahresergebnisses durch den gewichteten Durchschnitt der im Kalenderjahr 2006 bzw. im Kalenderjahr 2005 im Umlauf gewesenen Aktien.

Für die Berechnung des verwässerten Ergebnisses je Aktie wird die durchschnittliche Anzahl der ausgegebenen Aktien um die Anzahl aller potenziell verwässernden Aktien berichtigt. Zum Bilanzstichtag bestanden Optionsrechte für Führungskräfte in Höhe von 55.500 Stück (Vorjahr: 0), davon waren 17.140 Optionsrechte verwässernd.

Verwässertes Ergebnis je Aktie nach IAS 33

	2006	2005
Jahresfehlbetrag / Jahresüberschuss in TEUR	- 1.413	537
Gewichteter Durchschnitt ausstehender Aktien nicht verwässert	1.013.389	445.729
Potenziell verwässernde Aktien	17.140	0
Durchschnittl. gewichtete Anzahl von Aktien für das verwässerte Ergebnis (Stk.)	1.030.529	445.729
Ergebnis je Aktie nach IFRS - verwässert	-1,37	1,20

Sonstige finanzielle Verpflichtungen

Die Frogster Interactive Pictures AG hat zum Bilanzstichtag Verpflichtungen aus fest abgeschlossenen Miet- und Operating-Leasingverträgen. Diese belaufen sich für die fest vereinbarte Vertragslaufzeit im Kalenderjahr 2007 für Miete auf 100 TEUR und für die Jahre 2008 und 2009 auf 87 TEUR. Für Leasing sind im Jahr 2007 70 TEUR und in den Geschäftsjahren 2008 und 2009 53 TEUR aufzuwenden. Insgesamt belaufen sich die Verpflichtungen auf 310 TEUR.

Zum Stichtag bestanden aus geschlossenen Lizenzverträgen noch nicht fällige Zahlungsverpflichtungen für Lizenzrechte in Höhe von 825 TEUR.

Eventualschulden

Eventualschulden aus der Begebung und Übertragung von Wechseln bestehen zum Bilanzstichtag in Höhe von 12 TEUR.

Risikomanagement und Ereignisse nach dem Bilanzstichtag

Bezüglich der Ausführungen zu dem Risikomanagement, insbesondere zum Finanzrisikomanagement, den Risikomanagementzielen und -methoden sowie zu den Ereignissen nach dem Bilanzstichtag verweisen wir auf die Ausführungen im Lagebericht.

Organe der Gesellschaft

Zum Vorstand waren in 2006 bestellt:

- Herr Frédéric Bichat, Kleinmachnow, COO,
- Herr Christoph Gerlinger, Königstein i.Ts, CEO Vorsitzender und
- Herr Dirk Weyel, Berlin, CMO.

Herr Gerlinger ist gemäß Handelsregister zur alleinigen Vertretung der Gesellschaft berechtigt und von den Beschränkungen des § 181 BGB befreit. Herr Bichat und Herr Weyel vertreten die Gesellschaft gemeinsam mit einem anderen Vorstand.

Die Gesamtbezüge des Vorstands betrugen im Geschäftsjahr 2006 370 TEUR. Variable Vergütungen wurden nicht geleistet. Zusätzlich zu diesen Gesamtbezügen haben die Mitglieder des Vorstands im Geschäftsjahr 2006 Aktienoptionen erhalten. Wir verweisen hierzu auf unsere diesbezüglichen vorangegangenen Erläuterungen.

Der Aufsichtsrat setzte sich in 2006 wie folgt zusammen:

–	Herr Gerhard A. Koning, Kaufmann	Vorsitzender
–	Herr Roland Gerlinger, Kaufmann	stv. Vorsitzender
–	Herr Erasmios Bizimis, Kaufmann	

Die Bezüge des Aufsichtsrates betragen für das Geschäftsjahr 2006 15 TEUR.

Angaben über Beziehungen zu nahe stehenden Unternehmen und Personen

Es gab im Geschäftsjahr 2006 keine besonderen Geschäftsvorfälle zu nahe stehenden Unternehmen sowie mit Personen in Schlüsselpositionen oder nahen Angehörigen von solchen Personen, über die hier zusätzlich zu berichten wäre. Wir verweisen hierzu auch auf unsere vorangegangenen Erläuterungen zu den Forderungen gegenüber Unternehmen, mit denen ein Beteiligungsverhältnis besteht sowie zu den Aktienoptionen des Managements.

Aufstellung des Anteilsbesitzes zum 31. Dezember 2006

	Währung	Beteiligung	Eigenkapital	Ergebnis
		%	in T LW **	in T LW **
Inland				
FIP Distribution GmbH, Berlin (vormals: Pointsoft Deutschland. GmbH, Düren)	Euro	100	28*	3*
OnlineWelten GmbH, Berlin	Euro	50	94	-169
Online Embassy GmbH, Offenbach	Euro	22	22*	-3*
Yusho GmbH, Rheine	Euro	44	292	-131
Ausland				
Frogster Studios Co. Ltd., Seoul, Korea	Won	50	-547	-697

* Die Beträge entsprechen dem letzten vorliegenden Jahresabschluss zum 31. Dezember 2005

** LW = Landeswährung

Die Gesellschaft hat zum Bilanzstichtag keinen Konzernabschluss aufgestellt, da sie weder die Mehrheit der Stimmrechte an den beteiligten Unternehmen hat, noch anderweitig die Unternehmen beherrscht. Bei der FIP Distribution GmbH handelt es sich zum Bilanzstichtag um eine inaktive Gesellschaft ohne nennenswerte Vermögenswerte und Schulden, die unter Bezugnahme auf den Wesentlichkeitsgrundsatz des IFRS-Rahmenkonzepts nicht konsolidiert wird bzw. für deren Einbeziehung kein Konzernjahresabschluss erstellt wird.

Nicht vorzeitig angewandte Standards / Interpretationen

Das IAS hat nachfolgende Standards, Interpretationen und Änderungen zu bestehenden Standards herausgegeben, deren Anwendung noch nicht verpflichtend ist und die von der Frogster Interactive Pictures AG auch nicht vorzeitig angewandt wurden:

- IFRS 7 „Finanzinstrumente: Angaben"
- Änderung des IAS 1 „Darstellung des Abschlusses" - Angaben zum Kapital
- IFRIC 8 „Anwendungsbereich von IFRS 2".

Aus diesen neuen Standards und Interpretationen werden sich für den Jahresabschluss der Frogster Interactive Pictures AG in der Periode ihrer erstmaligen Anwendung voraussichtlich keine wesentlichen Änderungen ergeben.

Die folgenden Standards und Interpretationen, deren Anwendung noch nicht verpflichtend ist, sind auf den Jahresabschluss der Frogster Interactive Pictures AG nicht anwendbar:

- IFRIC 7 „Anwendung des Restatements-Ansatzes nach IAS 29 Rechnungslegung in Hochinflationsländern"
- IFRIC 9 „Überprüfung der Klassifizierung als eingebettetes Derivat"
- IFRIC 10 „Zur Vorgehensweise bei Wertberichtigungen in Zwischenberichten"

Berlin, den 11. Mai 2007

Frédéric Bichat

Christoph Gerlinger
(Vorsitzender)

Dirk Weyel

Anlagenspiegel (IFRS)

Anlagenspiegel zum 31. Dezember 2005

	Historische Anschaffungskosten				Kumulierte Abschreibungen				Nettobuchwerte	
	Stand 01.01.2005 €	Zugang €	Abgang €	Stand 31.12.2005 €	Stand 01.01.2005 €	Zugang €	Abgang €	Stand 31.12.2005 €	Stand 31.12.2004 €	Stand 31.12.2005 €
Gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten										
Software und betriebliche Lizenzen	0,00	4.615,80	0,00	4.615,80	0,00	4.457,30	0,00	4.457,30	0,00	158,50
Gewerbliche Schutzrechte	0,00	3.962,50	0,00	3.962,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3.962,50
Lizenzen für Computerspiele	0,00	1.902.676,05	770.386,05	1.132.290,00	0,00	770.386,05	770.386,05	0,00	0,00	1.132.290,00
	0,00	1.911.254,35	770.386,05	1.140.868,30	0,00	774.843,35	770.386,05	4.457,30	0,00	1.136.411,00
Geleistete Anzahlungen Lizenzen	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Geschäfts- oder Firmenwert	0,00	164.134,47	0,00	164.134,47	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	164.134,47
Immaterielle Vermögensgegenstände	**0,00**	**2.075.388,82**	**770.386,05**	**1.305.002,77**	**0,00**	**774.843,35**	**770.386,05**	**4.457,30**	**0,00**	**1.300.545,47**
Betriebs- und Geschäftsausstattung	0,00	69.422,53	0,00	69.422,53	0,00	13.517,53	0,00	13.517,53	0,00	55.905,00
Sachanlagen	**0,00**	**69.422,53**	**0,00**	**69.422,53**	**0,00**	**13.517,53**	**0,00**	**13.517,53**	**0,00**	**55.905,00**
Anteile an verbundenen Unternehmen	0,00	100.000,00	0,00	100.000,00	0,00	75.000,00		75.000,00	0,00	25.000,00
Beteiligungen	0,00	8.350,00	0,00	8.350,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	8.350,00
Finanzanlagen	**0,00**	**108.350,00**	**0,00**	**108.350,00**	**0,00**	**75.000,00**	**0,00**	**75.000,00**	**0,00**	**33.350,00**
Gesamtsumme	**0,00**	**2.253.161,35**	**770.386,05**	**1.482.775,30**	**0,00**	**863.360,88**	**770.386,05**	**92.974,83**	**0,00**	**1.389.800,47**

Anlagenspiegel zum 31. Dezember 2006

	Historische Anschaffungskosten				Kumulierte Abschreibungen				Nettobuchwerte	
	Stand 01.01.2006 €	Zugang €	Abgang €	Stand 31.12.2006 €	Stand 01.01.2006 €	Zugang €	Abgang €	Stand 31.12.2006 €	Stand 31.12.2005 €	Stand 31.12.2006 €
Gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten										
Software und betriebliche Lizenzen	4.615,80	16.366,91	0,00	20.982,71	4.457,30	3.977,91	0,00	4.472,71	158,50	16.510,00
Gewerbliche Schutzrechte	3.962,50		0,00	3.962,50	0,00	224,50	0,00	224,50	3.962,50	3.738,00
Lizenzen für Computerspiele	1.132.290,00	3.708.621,17	1.363.003,83	3.477.907,34	0,00	1.353.699,67	600.252,59	753.447,08	1.132.290,00	2.724.460,26
	1.140.868,30	3.724.988,08	1.363.003,83	3.502.852,55	4.457,30	1.357.902,08	600.252,59	758.144,29	1.136.411,00	2.744.708,26
Geleistete Anzahlungen Lizenzen	0,00	1.969.048,20	549.113,63	1.419.934,57	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.419.934,57
Geschäfts- oder Firmenwert	164.134,47	0,00	0,00	164.134,47	0,00	0,00	0,00	0,00	164.134,47	164.134,47
Immaterielle Vermögensgegenstände	**1.305.002,77**	**5.694.036,28**	**1.912.117,46**	**5.086.921,59**	**4.457,30**	**1.357.902,08**	**600.252,59**	**758.144,29**	**1.300.545,47**	**4.328.777,30**
Betriebs- und Geschäftsausstattung	69.422,53	66.507,15	15.530,36	120.399,32	13.517,53	33.231,50	8.473,36	38.275,67	55.905,00	82.123,65
Sachanlagen	**69.422,53**	**66.507,15**	**15.530,36**	**120.399,32**	**13.517,53**	**33.231,50**	**8.473,36**	**38.275,67**	**55.905,00**	**82.123,65**
Anteile an verbundenen Unternehmen	100.000,00	0,00	0,00	0,00	75.000,00	0,00		75.000,00	25.000,00	25.000,00
Beteiligungen	8.350,00	1.886.000,61	793.659,57	1.100.691,04	0,00	0,00	0,00	0,00	8.350,00	1.100.691,04
Finanzanlagen	**108.350,00**	**1.886.000,61**	**793.659,57**	**1.100.691,04**	**75.000,00**	**0,00**	**0,00**	**75.000,00**	**33.350,00**	**1.125.691,04**
Gesamtsumme	**1.482.775,30**	**7.646.544,04**	**2.721.307,39**	**6.308.011,95**	**92.974,83**	**1.391.133,58**	**608.725,95**	**871.419,96**	**1.389.800,47**	**5.536.591,99**

Bestätigungsvermerk

Rödl & Partner

An die Frogster Interactive Pictures AG, Berlin:

Wir haben den von der Frogster Interactive Pictures AG, Berlin, aufgestellten Einzelabschluss – bestehend aus Gewinn- und Verlustrechnung, Bilanz, Eigenkapitalveränderungsrechnung, Kapitalflussrechnung und Anhang – sowie den Lagebericht für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2006 geprüft. Die Aufstellung von Einzelabschluss und Lagebericht nach den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 325 Abs. 2a HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften sowie den ergänzenden Bestimmungen der Satzung liegt in der Verantwortung der gesetzlichen Vertreter der Gesellschaft. Unsere Aufgabe ist es, auf der Grundlage der von uns durchgeführten Prüfung eine Beurteilung über den Einzelabschluss unter Einbeziehung der Buchführung und über den Lagebericht abzugeben.

Wir haben unsere Einzelabschlussprüfung 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 Einzelabschluss unter Beachtung der anzuwendenden Rechnungslegungsvorschriften 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 berück¬sichtigt. Im Rahmen der Prüfung werden die Wirksamkeit des rechnungslegungsbezogenen internen Kontrollsystems sowie Nachweise für die Angaben in Buchführung, Einzelabschluss 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 Einzelabschlusses 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 bei der Prüfung gewonnenen Erkenntnisse entspricht der Einzelabschluss den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 325 Abs. 2a HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften sowie den ergänzenden Bestimmungen der Satzung und vermittelt unter Beachtung dieser Vorschriften ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft. Der Lagebericht steht in Einklang mit dem Einzelabschluss, vermittelt insgesamt ein zutreffendes Bild von der Lage der Gesellschaft und stellt die Chancen und Risiken der zukünftigen Entwicklung zutreffend dar.

Ohne diese Beurteilung einzuschränken, weisen wir auf die Ausführungen im Lagebericht hin. Dort wird ausgeführt, dass der angekündigte Strategiewechsel der Gesellschaft hin zu sog. MMOGs große Chancen, aber auch erhebliche Risiken für die Ertrags- und Liquiditätslage der Gesellschaft birgt. Besonders hervorzuheben ist der MMOG-Titel „The Chronicles of Spellborn", dem dabei eine Schlüsselrolle zufällt. Ein Scheitern des angestrebten Strategiewechsels könnte ein erhebliches Risiko für den Bestand des Unternehmens darstellen.

Eschborn, 11. Mai 2007

RÖDL & PARTNER GMBH
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Steuerberatungsgesellschaft
Wirtschafts-prüfungs-gesellschaft
SIEGEL
NÜRNBERG

Rödl & Partner GmbH
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Steuerberatungsgesellschaft

Seloh
Wirtschaftsprüferin

Dietzel
Wirtschaftsprüfer

Lagebericht
für den Zeitraum 1.01. bis 31.12.2006 (IRFS)

Bericht zum Geschäftsverlauf und seinen Rahmenbedingungen

Die Frogster Interactive Pictures AG (im Folgenden Frogster) mit Sitz in Berlin ist unter HRB 102 897 B beim Amtsgericht Charlottenburg eingetragen. Frogster betätigt sich als Publisher von Computerspielen aller Genres und Preisklassen. Daneben wird der Fokus zunehmend auf den Wachstumsmarkt der Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) gelegt. Da die operativen Geschäfte von Frogster in 2005 erst am 15. April aufgenommen wurden, sind die Vorjahreszahlen des Geschäftsjahres 2005 nur bedingt mit denen des zwölf Monate dauernden Geschäftsjahres 2006 vergleichbar.

Der Vorstand besteht aus drei Mitgliedern:

Herr Frédéric Bichat,
Herr Christoph Gerlinger (Vorsitzender) und
Herr Dirk Weyel.

Den Aufsichtsrat stellen:

Herr Gerhard A. Koning (Vorsitzender),
Herr Roland Gerlinger (stv. Vorsitzender) und
Herr Erasmios Bizimis.

Öffentliches Angebot und Handelseinbeziehung der Frogster-Aktien

Zur Finanzierung des Unternehmens und seiner angestrebten Positionierung im Wachstumsmarkt der sog. Massive Multiplayer Online Games hat Frogster am 1.12.2005 eine Kapitalerhöhung um 325.000 auf insgesamt 975.000 Aktien durchgeführt; das Grundkapital hat sich analog um 325 TEUR auf 975 TEUR erhöht. Diese neuen Aktien wurden im Rahmen eines öffentlichen Angebots im Februar erfolgreich bei Anlegern platziert. Am 10.02.2006 wurde die Frogster-Aktie in den Handel im „Entry Standard" einbezogen, einem gehobenen Teilsegment des „Open Market" an der Frankfurter Wertpapierbörse.

Lizenzeinkauf

Frogster hat im Jahr 2006 eine größere Anzahl von Lizenzen für Spieletitel im Budget-, Midprice- und Fullprice-Segment erworben, um ihren Lizenzrechtekatalog zu vergrößern.

Besonders hervorzuheben sind die Vermarktungslizenzen für die sog. Massive Multiplayer Online Games "Bounty Bay Online", "The Chronicles of Spellborn" und "DSH-Project" sowie das eSports-Game "Speedball2", die allesamt den deutschsprachigen Raum und einzelne andere Länder umfassen. Die Erscheinung dieser Produkte hat jedoch erst 2007 stattgefunden bzw. ist erst im

weiteren Verlauf 2007 und in 2008 geplant.

Titelneuveröffentlichungen

Frogster hat in 2006 im deutschsprachigen Raum insgesamt 83 PC-Spiele in allen Preisstufen neu veröffentlicht und den aus insgesamt 127 Titeln bestehenden „Back Catalogue" ausgewertet. Besonders hervorzuheben sind die Vollpreis-Titel „Red Orchestra" (Wertung 83% PC Games und 81% PC Powerplay), „Virtual Skipper 4" (Zitat PC Games „Sahne-Grafik"), „El Matador" (Wertung 85% Spieletester.com), „Bad Day LA" und „Sherlock Holmes 3".

Daneben hat Frogster PC-Spiele-Lizenzen und Fertigprodukte in das Ausland verkauft. Besonders hervorzuheben ist der Verkauf einer Sublizenz des noch nicht erschienenen sog. Massive Multiplayer Online Games „The Chronicles of Spellborn" für die asiatischen Märkte an die Beteiligungsgesellschaft Frogster Studios Co. Ltd., Korea, mit einer Vorablizenzzahlung von 75 TEUR und einer Mindestlizenzgarantie von 2.292 TEUR. Die Forderung des Frogster noch nicht zugeflossenen Teilbetrags von 2.292 TEUR wurde in voller Höhe wertberichtigt, weil Frogster Studios Co. Ltd. erst durch die Veröffentlichung des MMOG-Titels in die Lage versetzt werden soll, ihre Verbindlichkeit gegenüber Frogster zu begleichen.

Marktposition

Frogster konnte auf dem deutschen Markt für PC-Spiele im Jahr 2006 laut GfK nach Abverkaufsstückzahlen Platz 5 erringen (Vj. Platz 5) bei Eingrenzung auf PC-Spiele im Budget-Segment unter 10 Euro Durchschnittsverkaufspreis ist Frogster leicht zurückgefallen und besetzt den zweiten Platz (Vj. Platz 1).

Kapitalerhöhungen

Mit Datum vom 20.07.2006 erfolgte aus dem genehmigten Kapital eine Erhöhung des Grundkapitals in Höhe von 40 TEUR sowie der Kapitalrücklage in Höhe von 320 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien gegen Sacheinlage. Die Sacheinlage umfasste einen Geschäftsanteil von 5.300 Euro an der Yusho GmbH, Rheine und einen Geschäftsanteil von 6.500 Euro an der OnlineWelten GmbH, Berlin.

Zu den Sachkapitalerhöhungen hat das Handelsregistergericht einen Gutachter zur Prüfung des Werts der Sacheinlagen bestellt. Es wurde festgestellt, dass der Wert der Sacheinlagen nicht hinter dem Ausgabebetrag der hierfür gewährten Aktien zurückbleibt.

Mit Datum vom 13.10.2006 erfolgte aus dem genehmigten Kapital eine Erhöhung des Grundkapitals in Höhe von 85 TEUR sowie der Kapitalrücklage in Höhe von 1.062 TEUR durch die Ausgabe neuer Aktien gegen Bareinlage unter Ausschluss des Bezugsrechts der Altaktionäre.

Beteiligungen

Mit Datum vom 31.03.2006 hat sich Frogster durch Zeichnung einer Kapitalerhöhung mit 33% an der OnlineWelten GmbH, Berlin beteiligt.

Mit Datum vom 31.03.2006 hat Frogster einen Anteil von 11% an der Online Embassy GmbH, Offenbach, an die OnlineWelten GmbH, Berlin, veräußert.

Mit Datum vom 19.05.2006 hat sich Frogster durch Zeichnung einer Kapitalerhöhung mit 30% an der Gründung eines Joint Ventures in Seoul, Südkorea, unter der Firma Frogster Studios Co. Ltd. beteiligt.

Mit Datum vom 20.07.2006 hat sich Frogster durch Zeichnung einer Kapitalerhöhung und durch einen Anteilserwerb mit 44% an der Yusho GmbH, Rheine, beteiligt.

Mit Datum vom 24.07.2006 hat Frogster durch Umstrukturierung des Joint Ventures ihre Beteiligung an der Frogster Studios Co. Ltd., Seoul, Südkorea, auf 50% erhöht.

Mit Datum vom 8.08.2006 hat Frogster durch Anteilserwerb ihre Beteiligung an der OnlineWelten GmbH auf 50% erhöht.

Die 100%ige Beteiligungen der FIP Distribution GmbH (vormals Pointsoft Deutschland GmbH) blieb im Jahr 2006 unverändert. Die FIP Distribution GmbH war in 2006 nicht operativ tätig.

Mitarbeiter

Zum Stichtag waren neben dem dreiköpfigen Vorstand 33 (Vj. 20) Mitarbeiter, 3 Auszubildende (Vj. 0), 2 Praktikanten (Vj. 0) und 17 Aushilfen (Vj. 7) für die Gesellschaft tätig. Daneben sind zwei freie Mitarbeiter (Vj. 3) mit Aufträgen 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

Frogster hat in 2006 einen Umsatz von 7.281 TEUR erzielt (Vj. 4.235 TEUR) und dabei einen spürbaren Verlust in Höhe von 1.413 TEUR erlitten (Vj. Gewinn von 537 TEUR). Im Umsatz enthalten ist der Verkauf einer Sublizenz des noch nicht erschienenen sog. Massive Multiplayer Online Games „The Chronicles of Spellborn" in Höhe von 2.368 TEUR. Dieses Geschäft hat sich

in 2006 nur in Höhe von 75 TEUR ergebniserhöhend ausgewirkt, weil die Forderung des Frogster noch nicht zugeflossenen Teilbetrags von 2.292 TEUR in voller Höhe wertberichtigt wurde. Die Umsatzzahl versteht sich nach Berücksichtigung von Gutschriften für branchenübliche Retouren und Umsatzvergütungen, die Frogster vorgenommen hat. Der Umsatz wurde zu 58% im Inland und zu 42% mit dem Ausland erzielt.

Frogster hatte in 2006 eine Marge in Höhe von durchschnittlich 30% (Vj. 49%).

In den sonstigen betrieblichen Erträgen sind Zuschüsse des Landes Berlin in Höhe von 397 TEUR enthalten.

Einhergehend mit dem Anstieg des Umsatzes um 3.045 TEUR auf 7.281 TEUR hat sich auch der Materialaufwand auf 2.315 TEUR (Vj. 1.489 TEUR) erhöht.

Der Personalaufwand ist um 818 TEUR auf 1.535 TEUR (Vj. 717 TEUR) gestiegen. Dies resultiert aus einer Neueinstellung von 13 Mitarbeitern, 3 Auszubildenden, 2 Praktikanten und 10 Aushilfen sowie der Gewährung von Aktienoptionen an das Management (90 TEUR).

Die Abschreibungen sind um 603 TEUR auf 1.391 TEUR (Vj. 788 TEUR) gestiegen.

In den sonstigen betrieblichen Aufwendungen ist die Wertminderung der Forderung gegenüber der Frogster Studios Co. Ltd., Seoul in Höhe von 2.292 TEUR enthalten.

In den Erträgen aus Beteiligungen ist eine Ausschüttung der Tochtergesellschaft FIP Distribution GmbH (vormals Pointsoft Deutschland GmbH) von 68 TEUR enthalten (Vj. 610 TEUR), die einen Einmaleffekt darstellt.

Das Ergebnis der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit (-2.273 TEUR; Vj.: 511 TEUR) vor Wertminderung der Forderung gegen die Frogster Studios Co. Ltd., Korea, aus der verkauften Sublizenz „The Chronicles of Spellborn" in Höhe von 2.292 TEUR beträgt 19 TEUR. Die Ursachen für diesen geringen operativen Gewinn und den Rückgang der Marge sind nach Ansicht des Vorstands der Gesellschaft sowohl ein zunehmend wettbewerbsintensiver und zugleich stagnierender Markt für konventionelle PC-Spiele im deutschsprachigen Raum, eine zunehmende Differenzierung zwischen Hits und Nicht-Hits, dabei insb. die Marktdominanz des MMOG-Titels „World of WarCraft" des Wettbewerbers Vivendi Universal, sowie eigene Fehldispositionen. Zur ohnehin schwierigen Marktsituation bei PC-Spielen mögen zusätzlich auch der schöne Sommer und die Fußball-Weltmeisterschaft beigetragen haben. Die zutreffende Prognose der eingetretenen Marktstagnation und Wettbewerbsintensivierung bei konventionellen PC-Spielen war Anlass für den vor einem Jahr angekündigten Strategiewechsel hin zum Wachstumsmarkt der öffentlich viel beachteten sog. Massive Multiplayer Online Games oder Virtuellen Welten wie z.B. „World of WarCraft" mit über 8 Mio. Abonnenten und „Second Life" mit über 3 Mio. Bürgern weltweit. Dieser Strategiewechsel ist inzwischen in vollem Gange. So ist es Frogster in 2006 gelungen, verschiedene Beteiligungen zu erwerben, um sich so für dieses Geschäft gut zu positionieren. Die Beteiligungen haben nach Einschätzung des Vorstands teilweise einen deutlichen Wertzuwachs verzeichnen können. Diese Wertzuwächse könnten je nach Bewertung durchaus den erwarteten operativen Verlust 2006 erreichen oder überkompensieren, finden aber natürlich keinen Niederschlag in der Gewinn- und Verlustrechnung.

Insbesondere als Folge der Kapitalisierung des im Berichtsjahres erzielten steuerlichen Verlustes weist die Gesellschaft einen latenten Steuerertrag in Höhe von 860 TEUR (Vj. 25 TEUR) aus. Die Werthaltigkeit des aktiven latenten Steueranspruchs ist durch die Unternehmensplanungen der Gesellschaft unterlegt.

Vermögenslage

Die Bilanzsumme hat sich im Vergleich zum Vorjahr um 4.921 TEUR auf 10.292 TEUR zum 31. Dezember 2006 erhöht. Dies resultiert im Wesentlichen aus den nachstehenden Effekten:

Auf der Aktivseite der Bilanz haben sich insbesondere die langfristigen Vermögenswerte um 5.129 TEUR erhöht. Insbesondere sind die immateriellen Vermögenswerte infolge von Neuinvestitionen in Lizenzen um 3.028 TEUR sowie das Finanzanlagevermögens durch den Erwerb von Beteiligungen (Online Embassy GmbH, Online Welten GmbH, Frogster Studios Co. Ltd., Yusho GmbH) um 1.093 TEUR angestiegen. Die aktiven latenten Steuern haben sich weiterhin im Wesentlichen als Folge der Aktivierung von steuerlichen Verlusten um 982 TEUR erhöht.

Im Bereich der kurzfristigen Vermögenswerte hat sich insbesondere der Vorratsbestand in Höhe von 637 TEUR aufgebaut, während die Forderungen und sonstigen Vermögenswerte um 375 TEUR zurückgegangen sind.

Die liquiden Mittel sind um 468 TEUR auf 99 TEUR gesunken.

Die Passivseite der Bilanz ist geprägt durch die Erhöhung des Eigenkapitals als Folge verschiedener Kapitalerhöhungen. Die ausstehenden Einlagen wurden im Berichtsjahr einbezahlt. Das Eigenkapital beläuft sich zum 31. Dezember 2006 auf 6.781 TEUR, darunter das gezeichnete Kapital von 1.100 TEUR, die Kapitalrücklage in Höhe von 6.557 TEUR, der Gewinnvortrag in Höhe von 537 TEUR und Jahresfehlbetrag in Höhe von 1.413 TEUR. Von der Kapitalrücklage wurden Transaktionskosten der Kapitalbeschaffung in Höhe von 311 TEUR abgesetzt, während die Gewährung von Aktienoptionen an das Management diese Eigenkapitalposition um 90 TEUR erhöht hat. Zum Bilanzstichtag beträgt die Eigenkapitalquote 66% (Vj. 48%).

Die Rückstellungen in Höhe von 712 TEUR sind im Vergleich zum Vorjahr (1.003 TEUR) zurückgegangen; sie betreffen Handelsretouren, Boni und Rabatte.

Finanzlage

Die Finanzierung des laufenden Geschäftsbetriebs war im abgelaufenen Wirtschaftsjahr stets gesichert. Es bestehen keine Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten oder ähnlichen Kreditgebern.

Die Finanzlage von Frogster ist im Berichtszeitraum geprägt von den im Geschäftsjahr 2006 getätigten Finanzierungs-, Beteiligungsanschaffungs- und Lizenzeinkaufstransaktionen. Die Liquiditätslage der Gesellschaft war zum Bilanzstichtag nach Ansicht des Vorstands der Gesellschaft

mit liquiden Mitteln in Höhe von 99 TEUR und einem Wechselbestand in Höhe von 593 TEUR ausreichend. Der Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit im Berichtszeitraum beläuft sich auf -746 TEUR und hat sich somit um 1.401 TEUR gegenüber dem Vorjahr (655 TEUR) verringert. Der Cashflow aus der Investitionstätigkeit beläuft sich auf -5.177 TEUR (Vj. -2.153 TEUR), während der Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit 5.454 TEUR (Vj. 2.054 TEUR) beträgt.

Zum Stichtag bestanden aus geschlossenen Lizenzverträgen noch nicht fällige Zahlungsverpflichtungen für Lizenzrechte in Höhe von 825 TEUR.

Auftragslage

Frogster beliefert 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

Über die nachfolgend benannten Risiken hinaus sind dem Vorstand keine Risiken bekannt, die eine Gefährdung des Fortbestehens der Gesellschaft nach sich ziehen; anhängige Rechtsangelegenheiten wurden in Höhe von 17 TEUR bilanziell berücksichtigt.

Der angekündigte Strategiewechsel der Gesellschaft hin zu sog. MMOGs bietet nach Ansicht des Vorstands große Chancen, birgt aber auch erhebliche Risiken. Besonders hervorzuheben ist der MMOG-Titel „The Chronicles of Spellborn", dem dabei eine Schlüsselrolle zufällt. Ein Scheitern des angestrebten Strategiewechsels könnte ein erhebliches Risiko für den Bestand des Unternehmens darstellen.

Im Hitgeschäft des Software Entertainment Publishing sind die Erfolgskriterien insbesondere ein den Abverkaufschancen eines Titels 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 zu 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 lizensierten sog. 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 von Frogster abgeschlossene Haftpflichtversicherung abgedeckt sein dürften.

Daneben ist Frogster selbstverständlich üblichen unternehmerischen Risiken wie Konjunkturschwankungen, Wettbewerbsverschärfung, Veränderungen der politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen, u.a. der Rechtslage bei PC-Spielen, in denen geschossen oder anderweitig Gewalt dargestellt wird, 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 der in 2006 29% der Umsatzerlöse erzielt wurden. Hierbei handelt es sich um über 300 voneinander unabhängig einkaufende Märkte/Filialen.

Der Vorstand trägt sich mit der Überlegung, das Geschäft mit konventionellen PC-Spielen in die 100%ige Tochtergesellschaft FIP Distribution GmbH, Berlin, auszulagern. Damit soll die Voraussetzung für eine Beteiligung Dritter an diesem Geschäft geschaffen werden.

Die Gesellschaft ist hinsichtlich ihrer Finanzinstrumente, die im Geschäftsjahr 2006 im Wesentlichen die Anteile an verbundenen Unternehmen, Forderungen und sonstigen Vermögensgegenstände, liquiden Mittel und Verbindlichkeiten umfassen, den folgenden Risiken ausgesetzt:

Währungsrisiken: Forderungen und liquide Mittel sind teilweise in koreanischen Won bzw. US-Dollar denominiert. Es besteht grundsätzlich das Risiko, dass sich der Wert der Finanzinstrumente aufgrund von Änderungen der Wechselkurse verändern kann. Originäre oder derivative Kurssicherungsgeschäfte werden nicht vorgenommen.

Ausfallrisiken: Es besteht grundsätzlich die Gefahr, dass ein Vertragspartner mangels Bonität ausfällt. Wir gehen grundsätzlich davon aus, dass durch vorgenommene Wertminderungen – insbesondere auf Forderungen – das tatsächliche Verlustrisiko aus originären Finanzinstrumenten abgedeckt ist. Ein potenzielles Risiko besteht bei der Bewertung der Finanzanlagen, da die Werthaltigkeit der Beteiligungen von der zukünftigen Ertragslage dieser Gesellschaften abhängig ist.

Preisänderungsrisiken: Es besteht grundsätzlich das Risiko, dass sich aufgrund von Schwankungen die Marktpreise ändern. Preisrisiken liegen zum Bilanzstichtag nicht vor.

Liquiditätsrisiken: Liquiditätsrisiko ist das Risiko, dass die Gesellschaft nicht in der Lage ist, die Finanzmittel zu beschaffen, die zur Begleichung der im Zusammenhang mit Finanzinstrumenten eingegangenen Verpflichtungen, notwendig sind. Zum Bilanzstichtag bestehen keine Verbindlichkeiten gegenüber Kreditinstituten. Solange die Möglichkeit der zeitnahen Finanzierung über den Kapitalmarkt in ausreichendem Umfang besteht, ist die Liquidität der Gesellschaft weitgehend gesichert. Liquiditätsrisiken bestehen jedoch generell im Zusammenhang mit der Verfolgung einer Wachstumsstrategie und konkret

im Hinblick auf die Abhängigkeit der Erlöse von der zeitgerechten Fertigstellung und Veröffentlichung von wichtigen Produkten wie zum Beispiel „The Chronicles of Spellborn".

Zinsänderungsrisiken: Wesentliche Zinsänderungsrisiken liegen bei der Gesellschaft nicht vor.

Im Jahr 2005 wurde ein Risikomanagement eingeführt, dass 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. Frogster unternimmt stetig Maßnahmen zur Erkennung und Eingrenzung von möglichen Chancen und Risiken, die positiven/negativen Einfluss auf die Geschäftsentwicklung haben könnten.

Die erworbenen Beteiligungen bergen naturgemäß das Risiko des Wertverlusts bei nachteiliger Entwicklung der Gesellschaften oder bei einem Rückgang der Marktpreise für solche Beteiligungen bis hin zu ihrer möglichen Unveräußerbarkeit oder gar Insolvenz der betroffenen Gesellschaft.

Nachtragsbericht: Wesentliche Entwicklungen nach Ende des Berichtszeitraums

Frogster hat im Januar 2007 ihre Beteiligung an der Online Welten GmbH, Berlin, gegen Ausgabe von Aktien von 50% auf 83% erhöht.

Im Januar 2007 wurde eine Barkapitalerhöhung um 137.500 Aktien zum Kurs von 26 Euro beschlossen und den Aktionären ein Bezugsrecht im Verhältnis 8 : 1 eingeräumt. Die nicht bezogenen Aktien wurden nach Ende der Bezugsfrist Anfang Februar bei institutionellen Anlegern privat platziert. Insgesamt flossen der Gesellschaft damit rund 3,5 Mio. Euro Eigenkapital zu.

Prognosebericht

Für 2007 erwarten wir im Segment der sog. Massive Multiplayer Online Games erste Umsätze, die bereits 2007 den Umsatz mit konventionellen PC-Spielen erreichen oder übertreffen könnten. Im Geschäft mit konventionellen PC-Spielen erwarten wir kein weiteres Wachstum und streben dies angesichts des Wettbewerbsumfelds auch nicht mehr an.

Die weitere wirtschaftliche Entwicklung der Gesellschaft im Jahr 2007 und 2008 wird stark von dem Geschick des Vorstands der Gesellschaft bei der Auswahl, Lizenzierung, Lokalisierung, Vermarktung und dem Verkauf von Computerspieletiteln, insb. der sog. Massive Multiplayer Online Games abhängig sein. Hier ist insb. der MMOG-Titel „The Chronicles of Spellborn" zu nennen, für den Frogster auch die Vermarktungsrechte für Asien erworben hat und an den sich große Hoffnungen knüpfen. Frogster verfolgt mit „The Chronicles of Spellborn" wie auch mit ihren Beteiligungen das Ziel, sich als einer der ersten nicht-asiatischen Publisher von MMOGs zu positionieren, die weltweit als renditeträchtiger Wachstumsmarkt eingestuft werden. Die Gesellschaft plant für 2007 und 2008 in Abhängigkeit vom Erfolg des Strategiewechsels hin zu MMOGs positive Ergebnisse.

Beziehungen zu verbundenen Unternehmen

Die von Frogster am 6.04.2005 übernommene FIP Distribution GmbH (vormals Pointsoft Deutschland GmbH) hat aus dem für die Vermögensgegenstände am 15.04.2005 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. FIP Distribution verfügt neben dem Eigenkapital von 24 TEUR über kein nennenswertes Vermögen. Ende 2006 hat die FIP Distribution GmbH ihre heutige Firmierung gewählt und Herrn Frédéric Bichat zum Geschäftsführer bestellt; die Geschäftstätigkeit der Gesellschaft ruht weiterhin.

Bezüglich der weiteren Beteiligungsstrukturen verweisen wir auf die vorstehenden Ausführungen.

Berlin, den 10. Mai 2007

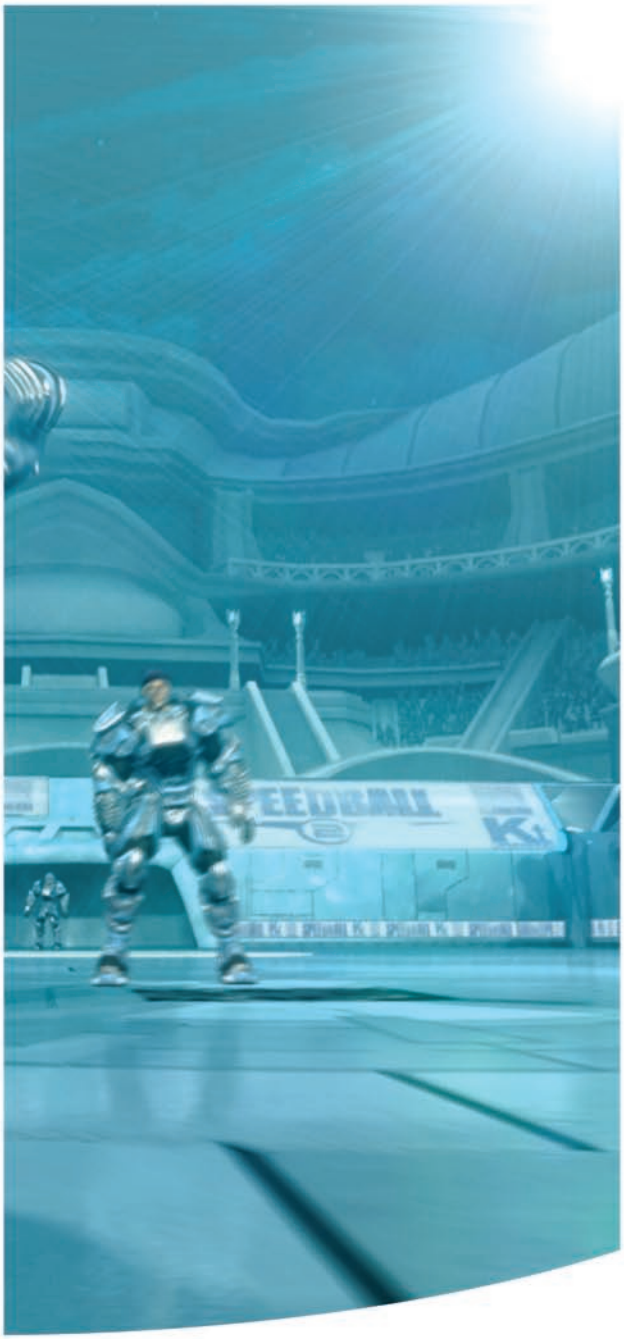
Frédéric Bichat

Christoph Gerlinger
(Vorsitzender)

Dirk Weyel

Kapitalflussrechnung
für den Zeitraum 1. Januar bis 31. Dezember 2006 (IRFS)

	2006 TEUR	2005 TEUR
Jahresergebnis	-1.413	537
Abschreibungen	1.391	788
Verminderung / Erhöhung der Rückstellungen	-291	1.003
ergebniswirksame Veränderung der latenten Steuern	-860	-25
Gewinne und Verluste aus dem Abgang von Gegenständen des Anlagevermögens	-1	0
sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen und Erträge	2.011	0
Erhöhung der Vorräte, der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen und der sonstigen Vermögenswerte, die nicht der Investitions- und der sonstigen Vermögenswerte, die nicht der Investitions- oder der Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	-2.658	-3.303
Erhöhung der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen und der sonstigen Verbindlichkeiten, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	1.103	1.686
aus laufender Geschäftstätigkeit erwirtschaftete Zahlungsmittel	**-718**	**686**
gezahlte Zinsen	-28	-31
Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	**-746**	**655**
Auszahlungen für Investitionen in immaterielle Vermögenswerte	-4.900	-2.035
Einzahlungen aus Abgang von immateriellen Vermögenswerten	1.308	0
Auszahlungen für Investitionen in Sachanlagen	-67	-110
Einzahlungen aus Abgängen von Gegenständen des Sachanlagevermögens	8	25
Auszahlungen für Investitionen in Finanzanlagen	-1.526	-33
Cashflow aus der Investitionstätigkeit	**-5.177**	**-2.153**
Einzahlungen aus Eigenkapitalzuführungen (Kapitalerhöhungen, Einzahlungen ausstehender Einlagen)	329	720
Einzahlungen in die Kapitalrücklage	5.125	1.334
Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit	**5.454**	**2.054**
Zahlungswirksame Veränderung der Finanzmittelfonds	-469	556
Finanzmittelfonds am Anfang der Periode	568	12
Finanzmittelfonds am Ende der Periode	**99**	**568**



SPEEDBALL 2

eSports-Online-Game für Item-Sales-Modell

PC POWERPLAY
Ausgabe 12/2006
„Frogster legt das legendäre Brutalo-Sportspiel der Bitmap-Brothers neu auf."

Wir sind dazu da, eine andere Welt zu erschaffen.
[William Edwards Deming]

Spotlight

Schafft die virtuelle Welt Millionen neue Jobs?

Schöne ganz neue Welt.

Nicht nur die Erschaffung der virtuellen Welten schafft Jobs

Schafft die virtuelle Welt Millionen neue Jobs? Viele werden sagen: Na ja – die virtuellen Welten müssen erdacht, gestaltet, programmiert, vermarktet und auf Servern betrieben werden, aber Millionen Jobs wäre dafür wohl ein paar Hausnummern zu hoch gegriffen. Da muss man schon weiter fragen, wobei allein die Frage für viele bizarr erscheint: Können Menschen davon leben, dass sie von zuhause aus über ihren PC in einer virtuellen Welt arbeiten und dort nichts als virtuelle Werte schaffen? Die verblüffende Antwort lautet: ja. Und hier erscheinen Millionen neue Jobs keineswegs illusorisch.

Hypothetischer Chat in 2009

„Hast Du den Kursanstieg des NW-Dollar gegen Euro gesehen" könnte schon bald eine virtuelle Architektin und Projektentwicklerin an ihrem Laptop in Ibiza ihren virtuellen Investment-Banker in Korea fragen. „Oh je, gefährdet das die Rentabilität Deines Bauträgerprojekt in Laoleí Monument Beach" [einer prominenten Ferienhalbinsel in der denkbaren virtuellen Welt NewWorld]. „Nein, habe den Euro rechtzeitig bei NewWorldStanley abgesichert". Gut so, denn schließlich verkauft sie die von ihr in der virtuellen Welt erschaffenen, dreidimensionalen Loft-Appartments gegen reale Euro und finanziert so ihren Lebensunterhalt auf Ibiza. „Ich kann Dir die Finanzierung demnächst mit nur 60 Basispunkten Marge zum 3-Monats-NWibor anbieten, dazu einen Zins-Cap und einen Euro-Hedge, wenn Du willst. Wäre aber schön, wenn Du dann auch Deine Assets bei uns managen lassen würdest. Wir sind im Moment scharf auf High-Potentials der virtuellen Immobilien-Welt als Zielkunden! Und vergiss nicht, Korea ist noch immer das einzige Land mit einem Einlagensicherungsfonds für virtuelle Barguthaben" würde der koreanische Freund womöglich erwidern.

Wo ist der Boden der Tatsachen?

Und zwar nicht erst in ferner und unsicherer Zukunft, sondern im Ansatz schon heute. Virtuelle Welten oder Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) sind ein neues kulturelles Massenphänomen. Das sind persistente, interaktive virtuelle Welten in sehr guter 3D-Darstellungsqualität, in denen sich Tausende Teilnehmer mit ihren individuellen Charakteren bewegen und sich eine virtuelle Existenz aufbauen. Die hohe Identifikation mit dem eigenen virtuellen Helden und die enorme Erlebnisdichte lassen die Mehrzahl der Nutzer zwischen 10 und 40 Stunden wöchentlich in ihrer virtuellen Welt „leben". Die erfolgreichsten virtuellen Welten haben weltweit

bereits mehrere Millionen Abonnenten, deren virtuelle Helden virtuelle Währung anhäufen, um sich virtuellen Wohlstand zu sichern.

In Asien verdienen wohl bereits mehrere Tausend Menschen ihren [realen] Lebensunterhalt allein in virtuellen Welten, in dem sie dort mehrere Stunden täglich auf verschiedene Art und Weise virtuelle Währung verdienen, sie sich über verschiedene Plattformen in harte Dollars oder Euro tauschen lässt. Preise von mehreren Tausend Dollar für rein virtuelle Güter sind an der Tagesordnung.

Analogien zur realen Welt

Die Analogien zur realen Welt sind verblüffend: Virtuelle Güter und Dienstleistungen können in der virtuellen Welt erzeugt werden. Wie in der realen Welt sind sie in virtuellen Welten knapp, weil ihre Erzeugung Aufwand erfordert. Der Gestehungs- und Vermarktungsaufwand sinkt bei größerer Menge. Einzelne Teilnehmer spezialisieren sich nach ihren Interessen und Talenten auf bestimmte Wertschöpfungen. Virtuelle Güter werden getauscht und virtuelle Währung dient wie der realen Welt der Vereinfachung der Tauschtransaktionen und ihrer zeitlichen Entfesselung.

Virtuell Geld verdienen

In der neuen Welt sind Sie wie in der alten Welt aufgefordert, Geld zu verdienen und damit ihr virtuelles Leben zu bestreiten. Sie können durch kreative Gestaltung selbst körperliche Objekte wie Immobilien, Autos und sonstige Güter erschaffen, ihnen Funktionen zuweisen und sie zum Verkauf anbieten. 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 In-Game-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.

Alle Arten von Berufen

Es geht aber noch viel weiter: Würden Sie sich in einer virtuellen Welt nicht auch für die Neuigkeiten interessieren und eine virtuelle Zeitung abonnieren? Also werden Redakteure, Fotografen und Anzeigenverkäufer gebraucht. Wollten Sie Ihr virtuelles Vermögen nicht auch professionell anlegen? Sich gegen Risiken in der virtuellen Welt versichern? Ihre virtuelle Steuerlast minimieren? Sich bei Streitigkeiten vor der virtuellen Jurisdiktion von einem Anwalt vertreten lassen, der mit den Gesetzen der virtuellen Welt und ihrer Rechtsprechung vertraut ist? Na gut, und vielleicht eine virtuelle Schönheitsoperation vornehmen lassen? Und wie finden Sie ihre virtuelle Immobilie, wenn nicht über einen auf die Region

spezialisierten virtuellen Makler? Wer vermarktet Ihre virtuellen Güter und macht die PR? Werden die Teilnehmer maßgeschneiderte Studien an Universitäten der virtuellen Welten absolvieren, in denen Wissen zwischen den Teilnehmern ausgetauscht wird?

Jede Menge „echte" Jobs

Die Anzahl der so geschaffenen Jobs ist von der Attraktivität der virtuellen Traumwelten als Unterhaltungsmedium abhängig. Wenn virtuelle Welten mehreren Millionen Teilnehmer versammeln können, die für ihre intensive Anwesenheit bereit sind, hier zB. 3% ihres verfügbaren Einkommens auszugeben, dürften sie überschlägig Jobs in der Anzahl von 3% der Teilnehmer schaffen [wenn man davon ausgeht, dass gleiches Talent bzw. ähnliche Wertschöpfung in beiden Welten gleich hoch entlohnt wird, was aufgrund von Arbitrage der Fall sein dürfte].

Weitere Jobs an den Schnittstellen beider Welten

Spannend wird es an den Schnittstellen der virtuellen Welten zur realen Welt, also zB. bei den Wechselkursen und Zinsdifferenzen zu realen Währungen. Wird die Verwaltung konvertibler virtueller Geldeinlagen Bankregularien unterworfen? Hat die virtuelle Geldmenge Einfluss auf reale Finanzgrößen wie Inflation, Währungskurse o.ä.? Lassen sich virtuelle Wertpapierdepots in der realen Welt spiegeln oder umgekehrt? Bauen Leute ihre virtuellen Traumhäuser in der Realität nach, wenn sich in der einen oder anderen Welt zu realem Geld gekommen sind? Werde reale Waren mehr in der realen oder einer virtuellen Park Avenue gekauft? Und wo sind die Einzelhandelsmieten höher? Werden manche nur noch in der virtuellen Welt aus dem Haus gehen und in der realen Welt nur noch die Kurierboten kennen, die ihnen Speisen, Getränke, Klamotten und sonstige Bestellungen aus der virtuellen Welt nach hause bringen? Werden die virtuellen Zweitnamen in den Personalausweis eingetragen? Werden Jobs in den virtuellen Welten zu einer Beschleunigung der globalisierten Lohnarbitrage führen, weil Geographie in einer von physischen Restriktionen befreiten virtuellen Welt mit Ausnahme der Sprachen keine Rolle spielt?

Web 3.0

Wir sind der Überzeugung, dass in den beschriebenen interaktiven virtuellen Welten in wenigen Jahren viele der bisherigen Funktionen des Internet wie Entertainment, eCommerce, Communities und Dating in fernsehrealistischer Darstellungsqualität verschmelzen werden, so dass hierfür sogar der Begriff <Web 3.0> angebracht ist. Manche sehen die heute weit verbreiteten Spielekonsolen als eines der ersten Opfer des Siegeszugs virtueller Welten als Entertainment-Form. Andere fordern bereits Regeln für den Umgang virtueller Charaktere miteinander, eine zeitliche Beschränkung des täglichen Aufenthalts in virtuellen Welten zur Suchtvermeidung und die Schaffung eines separaten, gesicherten Internets nur für virtuelle Welten.

Die durch die Loslösung von tatsächlichen Gegebenheiten und physischen Restriktionen erzeugten Freiheitsgrade möglichen ständigen Erfolgserlebnisse und Erlebnisdichte der Teilnehmer führen zu einer sehr hohen Identifikation mit ihrem virtuellen Ebenbild 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, weniger Gutaussehende schön, können Schüler Berufe ausprobieren, Angestellte Unternehmer sein, Unternehmer das werden, was sie eigentlich werden wollten, zum Beispiel Rennfahrer, können Provinzler in der Metropole leben, Städter am Meer, Gegenwartsmüde in der Vergangenheit oder Zukunft, Einzelgänger in der Community, Singles als Paare und Verheiratete als Singles. So kannibalisieren virtuelle Welten nicht nur Fernsehen, Kino, Printmedien, Sport und Gastronomie, sondern auch das reale Leben insgesamt.

Berlin, im Januar 2007 © Frogster Interactive Pictures™

Christoph Gerlinger
CEO / Vorstandsvorsitzender

Frogster Interactive Pictures AG
Bleibtreustr. 38 · 10623 Berlin · Germany
www.frogster-interactive.de

EL MATADOR

GAMERSHALL
Wertung: 83%
„Das Spiel ist grafisch vom feinsten. Mit den Waffen kann man einen Schaden anrichten, den vorher nur John Rambo selber mit größter Mühe hinbekommen hat. Durch die feine Physik werden Einschusslöcher in Massen, zerspringende Scheiben und sichtbehindernder Nebel möglich."

SPIELETESTER.COM
Wertung: 85%
„Es sieht gut aus, macht ziemlich viel Spaß, bietet viel Action und an sich überzeugt das Leveldesign durch schöne Außen- und Innenareale. Zudem ist die Story ganz nett in Szene gesetzt ..."

STAR WOLVES 2

GAMEZOOM
Wertung: 83%
„Mit Star Wolves 2 trifft Frogster Interactive bei Weltraumstrategen mitten ins Schwarze."

SPIELETESTER.COM
Wertung: 86%
„Die vielen Missionen, das erweiterte Universum, die tolle musikalische Untermalung und die sehr gute Grafik sind definitiv ein Kaufgrund!"

GAMERSHALL
Wertung: 81%
„...ein solider Genremix aus Strategie, farbenfroher Weltraumballerei und netten RPG–Elementen, ..."

Unternehmenskurzportrait
Frogster Interactive Pictures AG

Die Frogster Interactive Pictures AG betätigt sich als Verlag von Computerspielen aller Genres und Preisklassen und zählt in Deutschland zu den Marktführern. Unter den Labels Brigades, Hall of Game, Eclypse und BacktoGames vermarktet der Publisher PC-Spiele von internationalen Lizenzgebern. Frogster 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 eigene und beauftragte Vertriebsmitarbeiter regelmäßig nahezu flächendeckend die Groß- und Einzelhandelskunden von Frogster in Deutschland und verkaufen an Großhändler in Österreich und der Schweiz. Der internationale Vertrieb erfolgt weitgehend als nicht-physischer Lizenzvertrieb an ein weltweites Netzwerk ausländischer Publishing-Partner. Frogster verfügt nicht über Produktionsressourcen zur physischen Herstellung ihrer Produkte, sondern beauftragt damit regelmäßig hierauf spezialisierte Unternehmen. Für Entgegennnahme, Lagerung und Versand der physischen Ware betreibt Frogster Interactive Pictures AG ein Logistik-Center in Düren.

Für die Zukunft ist der Fokus auf den Wachstumsmarkt der Massive Multiplayer Online Games eingestellt (siehe Rubrik Spotlight: MMOGS). Um hier eine strategische Marktposition zu erreichen, hat Frogster unter anderem Beteiligungen an den Kooperationspartnern OnlineWelten und Yusho erworben sowie Frogster Studios in Korea und Online Embassy GmbH mit gegründet. MMOGs sind persistente, interaktive virtuelle Welten in hochwertiger 3D-Darstellungsqualität, in denen sich Tausende Teilnehmer mit ihren individuellen Charakteren bewegen und sich eine virtuelle Existenz aufbauen. Die hohe Identifikation mit dem eigenen virtuellen Helden und die enorme Erlebnisdichte lassen die Mehrzahl der Nutzer zwischen 10 und 40 Stunden wöchentlich in ihrer virtuellen Welt „leben" – neben den dafür anfallenden Abonnementgebühren ergibt sich daraus eine steigende Zahlungsbereitschaft in realer Währung für rein virtuelle Gegenstände.

Frogster beschäftigt zum Januar 2007 neben dem Vorstand ein Team von über 33 erfahrenen und hoch motivierten Mitarbeitern in den Bereichen Licensing, Marketing, Sales und Administration sowie 3 Auszubildende, mehrere Praktikanten, Aushilfen und freie Mitarbeiter.

Unternehmenskurzportrait (Fortsetzung)

Produkte

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, und nach dem Preissegment z.B. in Fullprice, Midprice und Budget-Spiele unterscheiden. Frogster Interactive Pictures AG verfolgt keine Sortiments-Spezialisierungsstrategie in den vorstehenden Kategorien, sondern betätigt sich in allen Genres und sonstigen Unterscheidungen, zukünftig mit Fokus auf „Massive Multiplayer Online Games" (MMOGs).

Labels

Für die verschiedenen Preissegmente hat Frogster verschiedene sog. Labels geschaffen, „Brigades" für Fullprice-Titel, „Eclypse" 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 Frogster kommende Neuheiten und bestehende, bereits in der Vergangenheit veröffentlichte Titel aus dem sog. Back Catalogue.

Das Produktsortiment von Frogster setzt sich zum 14. Februar 2007 wie folgt zusammen:

Sortiment	Anzahl Titel Neuheiten	Anzahl Titel Back Catalogue
Fullprice; Label Brigades	6	12
Midprice; Label Eclypse	2	32
Midprice; Label Hall of Game	12	10
Budget; Label Back to Games	0	72
Summe	20	126

Marktposition

Nach Verkaufsstückzahlen stellt sich die Marktposition von Frogster in Deutschland laut Erhebung der GfK AG, Nürnberg, im Jahr 2006 wie folgt dar:

Wettbewerb	PC-Spiele <10 Eur	PC-Spiele <28 EUR	PC-Spiele gesamt
Marktposition	2	5	5
Marktanteil	6,7%	4,3%	3,4%

Unternehmenskurzportrait (Fortsetzung)
Beteiligungen

Frogster Studios Co. Ltd.

Frogster Studios mit Sitz in Seoul, Korea, hat die Produktion eines auf Asien, Europa und USA zugeschnittenen MMOG-Blockbusters aufgenommen, an dem sich Frogster Interactive exklusiv die europäischen Vermarktungsrechte sichern konnte. Daneben wird Frogster Studios das Publishing von MMOGs in Asien aufnehmen. CEO von Frogster Studios ist Sunny Park, zuletzt General Manager der Global Marketing Division von Gravity Co. Ltd., dem Developer und Publisher von MMOGs wie Ragnarok Online, das mit Lineage von NC Soft und MU von Webzen zu den erfolgreichsten asiatischen MMOGs überhaupt zählt. Andere Schlüsselmitglieder des Teams waren zuvor u.a. als Professor der Korean Games Academy, als Entwicklungsleiter und als führende Produzenten sowie Programmierer für verschiedene koreanische Anbieter tätig. Frogster hält eine Beteiligung von 50%.

Online Embassy GmbH

Online Embassy mit Sitz in Offenbach hat sich zum Ziel gesetzt, Massive Multiplayer Online Games zu betreiben und Dienstleistungen für ihren Betrieb anzubieten, also zum Beispiel In-Game-Support über sogenannte Game-Master zu leisten. Frogster hält eine unmittelbare Beteiligung von 22% und eine mittelbare Beteiligung von 37%, zusammen 59%.

Online Welten GmbH

Online Welten mit Sitz in Berlin ist ein stark wachsendes redaktionelles MMOG-Portal mit über 2 Mio. Einzelbesuchern und 40 Mio. Seitenaufrufen monatlich. Für OnlineWelten schreiben insg. über 100 freie Redakteure. Damit ist OnlineWelten die größte deutschsprachige MMOG-Community. Onlinewelten plant kurzfristig den Launch einer Gamer-Community unter dem Namen „MyGamersClub". Frogster hält eine Beteiligung von 83%.

Yusho GmbH

Die Yusho GmbH mit Sitz in Rheine versteht sich als E-Sports- und MMOG Factory Deutschlands. Das Unternehmen betreibt unter anderem den Clanhosting-Service Clanintern, die Ligaorganisation Leaguez und den Gameserver-Anbieter Clanserver.de. Yusho gehört zu den wenigen deutschen Unternehmen, die über Erfahrungen und Know-how im Billing und Hosting von MMOGs verfügen, also dem entgeltlichen Bereitstellen von MMOGs auf Servern in einem Serverpark. Mehr als 540.000 registrierte Spieler nutzen die Dienstleistungen der Yusho GmbH. Das Team ist bereits seit mehr als sieben Jahren in der Gamesbranche aktiv und firmiert seit Anfang 2005 unter dem Namen Yusho GmbH. Frogster hält eine Beteiligung von 50% und eine Kaufoption über weitere 6%.

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 · 102897 B · Amtsgericht Berlin-Charlottenburg

Kontakt

Von Frogster mit dem Investor Relations-Mandat betraut:

Value Relations GmbH
Investor Relations
Bettina Ziehl

Sternstrasse 15
60318 Frankfurt · Germany

T: +49 (69) 95 92 46-14
F: +49 (69) 95 92 46-20

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