



KONZERNGESCHÄFTSBERICHT 2006





10TACLE STUDIOS AG

KONZERNGESCHÄFTSBERICHT 2006

KENNZAHLEN UND ÜBERBLICK 2005/2006 (KONZERNDARSTELLUNG NACH IFRS)

ERGEBNISKENNZAHLEN		2006	2005	Veränderung
UMSATZ	TEUR	29.285	17.895	11.390
EBITDA	TEUR	7.201	2.730	4.471
EBITDA-MARGE	IN %	24,59	15,25	9,33
EBIT	TEUR	4.708	1.684	3.024
EBIT-MARGE	IN %	16,08	9,41	6,67
KONZERNÜBERSCHUSS	TEUR	3.179	1.290	1.889
DAVON MINDERHEITSANTEILE	TEUR	287	233	54
ANZAHL DER AKTIEN*	STCK.	5.049.851	259.358	4.790.493
ERGEBNIS PRO AKTIE (NACH MINDERHEITSANTEILEN)**	EUR	0,63	0,40	0,23

* Anzahl der Aktien nach Kapitalerhöhung vom 18.12.2006 (Eintragung 31.01.2007): 5.477.021 Stück

** EPS nach IFRS – verwässertes EPS entspricht dem unverwässerten EPS

BILANZKENNZAHLEN		2006	2005	Veränderung
INVESTITIONEN	TEUR	10.699	6.157	4.542
ABSCHREIBUNG	TEUR	4.292	1.047	1.445
BILANZSUMME	TEUR	61.139	29.533	31.606
EIGENKAPITAL	TEUR	30.984	10.583	20.401
→ DAVON MINDERHEITSANTEILE	TEUR	533	242	291
EIGENKAPITALQUOTE	IN %	50,68	35,83	14,85
EIGENKAPITALRENTABILITÄT (RETURN ON EQUITY)	IN %	15,30	19,13	-3,83
FINANZMITTELBESTAND AM ENDE DER PERIODE	TEUR	12.341	7.521	4.820
CASHFLOW AUS LAUFENDER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT	TEUR	-2.145	1.239	-3.384
CASHFLOW NACH DVFA / SG	TEUR	5.716	2.337	3.379

KENNZAHLEN

SONSTIGE KENNZAHLEN UND DATEN	2006	2005	Veränderung
MITARBEITER	294	168	126
DAVON ARBEITNEHMER	171	89	82
GRÜNDUNGSJAHR			2003
KONZERNRECHNUNGSLEGUNGSART			IAS / IFRS
GESCHÄFTSJAHR			01.01. - 31.12.

VORSTAND

Michele Pes · Vorstandsvorsitzender

OBERES MANAGEMENT

Frank Holz · Leiter Marketing und Vertrieb

Jürgen Reußwig · Leiter Entwicklung

Kay Krämer · Leiter Internationalisierung

Silvia Seibert · Leiterin Finanzen

AUFSICHTSRAT

Dr. Markus Braun · Kaufmann (Vorsitzender)

Dr. Bastian Schmidt-Vollmer · Rechtsanwalt

Paul Bauer-Schlichtegroll · Kaufmann

UNTERNEHMENS PORTRAIT

Die 10TACLE STUDIOS AG hat sich nach ihrer Gründung im Jahr 2003 sehr schnell zu einem der führenden, unabhängigen internationalen Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele entwickelt. Die 10TACLE STUDIOS AG vereint eine trend- und marktorientierte Strategie mit einer durch Innovation, Professionalität und Zuverlässigkeit geprägten Unternehmenskultur. Diese ideale Kombination von Fähigkeiten ist der Grundstein für den internationalen Erfolg der 10TACLE STUDIOS AG. Gleichzeitig ist es innerhalb kürzester Zeit gelungen, mit innovativen Fondsmodellen, dem erfolgreichen Börsengang und der Beteiligung namhafter Investoren die Position des Unternehmens in einem weltweit boomenden Games-Markt zu festigen.

Dieser Erfolg basiert auf der klaren Positionierung des Unternehmens, dem umfangreichen Know-how des Entwicklungs- und Managementteams, der hervorragenden und effizient vernetzten Technologiebasis der einzelnen Studios sowie der konsequenten Umsetzung von Management-, Entwicklungs- und Qualitätsstandards in allen Geschäftsbereichen. Mit sechs eigenen Entwicklungsstudios in Europa und Asien entwickelt die 10TACLE STUDIOS AG hochwertige Spiele für alle relevanten und wachstumsstarken Segmente des Games-Marktes. An den Standorten Darmstadt, Duisburg, Hannover, London, Charleroi, Bratislava und Singapur beschäftigte die 10TACLE STUDIOS AG zum 31.12.2006 rund 290 Mitarbeiter. Jedes Entwicklungsstudio hat einen klaren technologischen Fokus, der die Produktion von Spielen ermöglicht, die in ihrem jeweiligen Genre herausragend sind. Dabei unterstützen sich die Studios über vernetzte Strukturen gegenseitig. So werden Synergien geschaffen und die optimale Ausnutzung aller technischen und kreativen Ressourcen sicher gestellt.

Die 10TACLE STUDIOS AG generiert ihre eigenen Produkt-Marken und baut diese langfristig international auf. Als eines der wenigen Entwicklungsunternehmen verfügt die 10TACLE STUDIOS AG über ein eigenes Marketing-Team, das frühzeitig die potenziellen Märkte vorbereitet und den internationalen Markenaufbau koordiniert. So werden Bekanntheit und Wert der Entwicklungen bereits vor der Markteinführung erheblich gesteigert. Die internationale Vermarktung der Spiele überlässt die 10TACLE STUDIOS AG ausschließlich führenden Games-Publishern und -Distributoren.

Die 10TACLE STUDIOS AG ist im General Standard (Geregelter Markt) der Frankfurter Wertpapierbörse notiert (WKN: TACL10, ISIN DE000TACL107)

10TACLE STUDIOS AG KONZERN GESCHÄFTSBERICHT 2006

UNTERNEHMENS PORTRAIT	4
BRIEF AN DIE AKTIONÄRE	6
DAS MANAGEMENT	7
MEILENSTEINE 2006	8
DAS GESCHÄFTSMODELL	10
DIE STUDIOS	11
AKTUELLE PRODUKTE	14
DIE AKTIE DER 10TACLE STUDIOS AG	18
KONZERNLAGEBERICHT 2006	20
CORPORATE-GOVERNANCE-BERICHT	30
KONZERNBILANZ	34
KONZERNGEWINN- UND -VERLUSTRECHNUNG	36
KONZERNKAPITALFLUSSRECHNUNG	37
KONZERNEIGENKAPITALENTWICKLUNG	38
KONZERNANLAGENSPIEGEL	40
ANHANG ZUM KONZERNABSCHLUSS / NOTES	42
BESTÄTIGUNGSVERMERK	74
ERLÄUTERNDER BERICHT DES VORSTANDS	76
BERICHT DES AUFSICHTSRATS	78
GLOSSAR	82
IMPRESSUM	88

DISCLAIMER

Dieser Geschäftsbericht stellt kein Angebot zum Verkauf und zur Abgabe eines Angebotes zum Kauf oder zur Zeichnung von Aktien der 10TACLE STUDIOS AG dar, sondern dient ausschließlich Informationszwecken.

Dieser Geschäftsbericht enthält ausdrücklich oder implizit in die Zukunft gerichtete Aussagen, die die 10TACLE STUDIOS AG und deren Geschäftstätigkeit betreffen. Diese Aussagen beinhalten bestimmte bekannte und unbekannt Risiken, Unsicherheiten und andere Faktoren, die dazu führen können, dass die tatsächlichen Ereignisse, finanziellen Bedingungen, Leistungen und Errungenschaften der 10TACLE STUDIOS AG wesentlich von denjenigen zukünftigen Ergebnissen, Leistungen und Errungenschaften der 10TACLE STUDIOS AG abweichen, die in solchen Aussagen explizit oder implizit zum Ausdruck gebracht wurden. Die 10TACLE STUDIOS AG macht diese Mitteilungen zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Geschäftsberichts und übernimmt auch bei Erhalt neuer Informationen oder dem Eintritt künftiger Ereignisse oder aus sonstigen Gründen keinerlei Verpflichtung zur Aktualisierung der hierin enthaltenen zukunftsgerichteten Aussagen.

Ein öffentliches Angebot von Aktien der 10TACLE STUDIOS AG erfolgt ausschließlich durch und auf der Basis des veröffentlichten und bei der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht (BaFin) hinterlegten Wertpapierprospekts mitsamt seiner Nachträge. Eine Anlageentscheidung hinsichtlich der öffentlich angebotenen Wertpapiere der 10TACLE STUDIOS AG sollte nur auf der Grundlage des Wertpapierprospekts mitsamt seiner Nachträge erfolgen. Der Wertpapierprospekt und die von der BaFin gebilligten Nachträge zum Wertpapierprospekt sind bei der Zulassungsstelle der Frankfurter Wertpapierbörse, der 10TACLE STUDIOS AG, der Lang & Schwarz Wertpapierhandel AG und im Internet unter www.10tacle.de kostenfrei erhältlich.

Sehr geehrte Aktionärinnen und Aktionäre,

2006 war ein äußerst erfolgreiches und wichtiges Jahr für unser Unternehmen. Die 10TACLE STUDIOS AG hat ihren Wachstumskurs fortgesetzt und ihre Position als eines der führenden internationalen Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele ausgebaut. Mit Erfolg: Mit einem Umsatzanstieg von über 62 % auf rund 29 Millionen Euro und einem EBIT-Wachstum von 182,59 % übertrafen wir alle Erwartungen und Analysen. Die gesteckten Ziele innerhalb unserer internationalen Konzern-, Entwicklungs-, Technologie- und Portfoliostruktur haben wir deutlich übertroffen.

Mit dem Börsengang im Juni 2006 haben wir die Voraussetzungen für das weitere Wachstum und die Internationalisierung unseres Unternehmens geschaffen. Die Attraktivität unseres Geschäftsmodells für den Kapitalmarkt spiegelt sich sowohl in der positiven Entwicklung unserer Aktie, die von Juni bis Dezember 2006 rund 15 % zulegen konnte, als auch in der Beteiligung namhafter Investoren an der 10TACLE STUDIOS AG wider.

Neben dem Ausbau der Präsenz im europäischen Markt hat die 10TACLE STUDIOS AG auch im asiatischen Markt ihre Position massiv verstärkt und ist derzeit mit attraktiven Partnern dabei, eine führende Rolle in den boomenden Märkten dieser Region zu übernehmen. Aber auch an unseren anderen Standorten haben wir weiter strategisch investiert und mit der neuen Tochtergesellschaft 10T MOBILE GmbH sind wir nun auch in dem schnell wachsenden Markt der Mobile-Games präsent. Damit und mit einer sehr gut gefüllten Produktpipeline hat unser Unternehmen die Weichen für die Fortsetzung des bisherigen Erfolgs- und Wachstumskurses auch in den kommenden Jahren gestellt. Wir stehen nach unserer eigenen Einschätzung erst am Anfang dessen, was möglich ist.

Mit freundlichen Grüßen



Michele Pes
Vorsitzender des Vorstands

DER VORSTAND

MICHELE PES (*1969)

Der Vorstandsvorsitzende gründete im August 2003 zusammen mit Kay Krämer und Manfred Volz die 10TACLE STUDIOS GmbH.



DAS MANAGEMENT

FRANK HOLZ (*1968)

Der Diplom-Wirtschaftsingenieur ist seit Juli 2004 Marketing- und Vertriebsleiter der 10TACLE STUDIOS AG. Zuvor war Holz in Deutschland über 6 Jahre Marketingleiter des international bekannten Games-Publishers ATARI.



JÜRGEN REUSSWIG (*1967)

Der Diplom-Ingenieur Elektrotechnik und langjährige Branchenkenner ist seit Juli 2004 Entwicklungsleiter der 10TACLE STUDIOS AG und seit August 2004 Geschäftsführer der 10tacle studios Slovakia.



KAY KRÄMER (*1959)

Der Diplom-Kaufmann gründete im August 2003 zusammen mit Michele Pes und Manfred Volz die 10TACLE STUDIOS AG. Er ist Leiter der Internationalisierung und Managing Director der 10tacle studios Asia.



SILVIA SEIBERT (*1975)

Die Unternehmensberaterin ist bereits seit Beginn für das Unternehmen tätig und übernahm im November 2006 als Leiterin die Finanz- und Rechnungs-wesenabteilung.



MEILENSTEINE 2006

Studios und Märkte

Auch im Geschäftsjahr 2006 hat die 10TACLE STUDIOS AG ihre Studiokapazitäten weiter ausgebaut. Mit der Übernahme einer Mehrheitsbeteiligung am Racing-Spezialisten Blimey! Games Ltd. (London) konnte das Entwickler-Portfolio um ein weiteres Top-Studio, das auf höchstem internationalem Niveau produziert, erweitert werden. Die Gründung der 10TACLE MOBILE GmbH (Duisburg) erschließt der 10TACLE STUDIOS AG den stark wachsenden Markt für mobile Unterhaltungsmedien und schafft die besten Voraussetzungen für die erfolgreiche Umsetzung der 10T Marken auf tragbare Videospielsysteme. Mit einem weiteren wichtigen Schritt konnte die Präsenz in den asiatischen Märkten ausgebaut werden. Gerade hier, auf einem der wichtigsten Märkte der Branche, konnten die 10TACLE STUDIOS AG mit 9you, einem der größten Online-Entertainment-Anbieter in China, einen strategisch wertvollen Kooperationspartner für den Zugang zum schnell wachsenden chinesischen Games-Markt gewinnen. Die Kooperation umfasst den Vertrieb der Produkte der 10TACLE STUDIOS AG in China sowie die Zusammenarbeit bei der Entwicklung neuer Multiplayer-Spiele und der Portierung bestehender Konzepte in den europäischen Markt.

Fonds und Kapitalmarkt

Darüber hinaus hat sich die 10TACLE STUDIOS AG als exklusiver Entwicklungs- und Vermarktungspartner des „Asia Games Development Private Equity Funds“ weitere Möglichkeiten zum Ausbau ihrer internationalen Entwicklungsressourcen geschaffen. Der in Singapur verwaltete Fonds wurde im 3. Quartal 2006 von der Sinotime Asset Management Ltd. (Hong Kong) aufgelegt und wird kontinuierlich in die Entwicklung neuer Computer- und Videospiele, schwerpunktmäßig in Asien, investieren. Das Platzierungsvolumen soll bei bis zu 50 Mio. US-Dollar liegen.

Mit dem Börsengang stand das Jahr 2006 für die 10TACLE STUDIOS AG natürlich auch im Zeichen des Kapitalmarktes: Seit dem 22. Juni 2006 ist das Unternehmen unter TACL10 im Geregelten Markt (General Standard) an der Frankfurter Wertpapierbörse gelistet. Darüber hinaus beteiligten sich mit der Avenue Capital Group und der DAH Beteiligungs GmbH zwei renommierte Investoren an der 10TACLE STUDIOS AG. Aber auch jenseits des Kapitalmarktes findet der internationale Spiele-Entwicklungskonzern Beachtung: Für ihr erfolgreiches Wachstum wurde die 10TACLE STUDIOS AG im Rahmen des Technology Fast 50 Wettbewerbs zur Nummer 1 unter den deutschen Rising Stars gewählt.

Games

Auch das Produktportfolio wurde 2006 deutlich ausgebaut. Im August 2006 konnten die Rechte an den Spielen „War Front: Turning Point“ (PC CDROM), „Panzer Tactics“ (Nintendo DS™) und „Jack Keane“ (PC CDROM) erworben werden.

Zusätzlich hat die 10TACLE STUDIOS AG mit Ferrari einen Lizenzvertrag zur Nutzung von Ferrari-Fahrzeugen für Spiele-Produktionen geschlossen und damit den Grundstein für den weiteren Ausbau des Racing-Portfolios gelegt. Damit ist die 10TACLE STUDIOS AG in der Lage, Spiele unter Nutzung der Ferrari-Produktpalette und des legendären Ferrari-Brands zu produzieren. Das Konzept und die Umsetzung werden von dem 10TACLE STUDIOS AG-Tochterunternehmen Blimey! Games Ltd. in London betreut. Das neue Spiel ist für mehrere Hardware-Plattformen geplant und wird voraussichtlich im vierten Quartal 2008 weltweit veröffentlicht. Die Entwicklungskosten werden über eine Beteiligungsfinanzierung des in Grünwald ansässigen Initiators AAA Capital Holding GmbH & Co. KG beschafft. Die AAA Capital Holding GmbH & Co. KG war bereits an der Konzeptionierung und Platzierung von zwei Gamefonds beteiligt, deren exklusiver Entwicklungspartner die 10TACLE STUDIOS AG ist. Die 10TACLE STUDIOS AG sichert sich damit nicht nur die Servicegebühren des Auftraggebers, sondern auch die Auslastung ihrer Spezialisten-Teams für die nächsten 24 Monate.

Auch mit der Lizenz zu dem Geschicklichkeits-Puzzlespiel „Boulder Dash“ konnte sich die 10TACLE STUDIOS AG eine bekannte Spiele-Ikone sichern. Mit seiner unterirdischen Diamantensuche gehört „Boulder Dash“ seit den frühen 80er Jahren und somit seit den Anfängen der Computerspieleindustrie zu den beliebtesten Spielen der letzten zwei Dekaden. Mit der Entwicklung ist die 10TACLE MOBILE GmbH betraut, die mit „Boulder Dash Rocks“ einen sehr viel versprechenden Titel für die Handheld-Plattformen Nintendo DS® und Sony PSP® entwickeln.



Mit der erfolgreichen Veröffentlichung des Rennspiels „GTR 2 – FIA GT Racing Game“, das auf den weltweit preisgekrönten Titel „GTR – FIA GT Racing Game“ folgt, unterstreichen die 10TACLE STUDIOS AG erneut ihre internationale Spitzenposition bei Rennsimulationen.

„GTR 2 – FIA GT Racing Game“ bietet mit mehr als 140 unglaublich detailgetreu nachgebildeten Wagen aus zwei FIA GT Meisterschaftsjahren mehr Realismus denn je. Das Spiel wurde von der internationalen Fachpresse mehrfach ausgezeichnet und von vielen Redaktionen zum besten PC-Sport-/Rennspiel des Jahres 2006 gekürt.

DAS GESCHÄFTSMODELL

Das erfolgreiche Geschäftsmodell der 10TACLE STUDIOS AG mit ihrer Positionierung als unabhängiges internationales Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele beruhte auch in 2006 weiterhin auf den bekannten drei Säulen, die gleichzeitig die Segmente der Tätigkeit des Unternehmens im Sinne von IAS 14.31 darstellen:

Verlags- oder Publishing-Segment:

Die Gesellschaft beauftragt bei externen Entwicklungsstudios die Herstellung von Computer- und Videospiele, übernimmt das Projektcontrolling sowie Projektmanagement und verkauft die fertigen Produkte an Distributoren, die den Endkundenhandel übernehmen. Im Geschäftsjahr 2006 erwarb die 10TACLE STUDIOS AG sämtliche Rechte an den Spielen „War Front“, „Panzer Tactics“ und „Jack Keane“ von der Games Development and Distributions GmbH (GDD) aus München. Zudem plant die 10TACLE STUDIOS AG weiterhin Investitionen in diesem Segment vorzunehmen und erwartet hierdurch eine hohe Marge.

Studio-Segment:

Die 10TACLE STUDIOS AG hält zum 31.12.2006 wesentliche Beteiligungen an sechs Entwicklungsstudios. In den Studios entstehen Computer- und Videospiele, deren Marken über das einzelne Spiel hinaus einen Marktwert entwickeln (sog. Brands). Darüber hinaus werden technische Hilfsmittel und Lösungen entwickelt, die für eine Vielzahl zukünftiger Entwicklungen eingesetzt werden. Das Studio-Segment umfasst dabei alle internen Entwicklungen, die 10TACLE STUDIOS AG auf eigene Rechnung und Verantwortung ausführt. Eine positive Ergebnisauswirkung hat in diesem Segment der spätere Erlös aus dem Vertrieb der Spiele sowie die Kosteneinsparung durch die spätere Verwendung der technischen Hilfsmittel und Lösungen. Diese können zudem eigenständig vermarktet werden und zu weiteren Erlösen aus der Vergabe von Lizenzen an externe Entwicklungsstudios führen.

Dienstleistungs-Segment:

10TACLE STUDIOS AG bietet Dritten Dienstleistungen im Bereich Akquisition von Computer- und Videospiele, Projektcontrolling und Projektmanagement für deren Entwicklung sowie den späteren Vertrieb an. Zum 31.12.2006 erbringt 10TACLE STUDIOS AG diese Dienstleistungen insbesondere für drei Medienfonds. Außerdem wurde sie von zwei Private Placements beauftragt.

DIE STUDIOS



REAKKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS
A DIVISION OF 10TACLE STUDIOS AG

10tacle studios Slovakia s.r.o.

Sitz der Gesellschaft: Bratislava/Slowakei

Das 10T Kompetenzzentrum für Next-Generation-Produktionen wird von Jürgen Reußwig und Slavo Hazucha geführt. Über 12 Jahre Branchenerfahrung zeichnen Jürgen Reußwig bereits aus, darunter Deutschlands bisher erfolgreichste PC-Spielserie. Auch Slavo Hazucha blickt bereits auf viele Jahre Erfahrung als Creative Leader in der Spieleindustrie zurück und war maßgeblich am Aufbau des Entwicklungsstudios beteiligt. Mit Hochdruck wird derzeit an der Umsetzung des neuen Fantasy-Action-Titels „Elveon“ gearbeitet, der besonders im grafischen und technischen Bereich qualitativ hochwertig produziert wird und durch sein einzigartiges Konzept sowie seine atmosphärische Kulisse beeindrucken soll. Das elbische Action-Epos gilt daher bereits jetzt als ein sehr viel versprechender Titel und nächster Meilenstein in seinem Genre.

Reakktor media GmbH

Sitz der Gesellschaft: Hannover/Deutschland

Reakktor Media mit Sitz in Hannover arbeitet auf internationalem Niveau an der Entwicklung von Massive Multiplayer Games. Das Tochterunternehmen der 10TACLE STUDIOS AG positioniert sich innerhalb des Konzerns als Kompetenzzentrum für Online-Spiele. Das Team um Geschäftsführer Holger Nathrath bietet auch internationale Dienstleistungen rund um Massive Multiplayer Games an. Dazu gehören Support, Server Hosting und Lösungen für den Zahlungsverkehr.

Reakktor Media blickt bereits auf über 15 Jahre Erfahrung in der Entwicklung von Computer- und Videospielen auf hohem internationalem Qualitätsniveau zurück.





Blimey! Games Ltd.

Sitz der Gesellschaft: London

Das dezentralisierte, internationale Entwicklungsunternehmen Blimey! Games Ltd. hat seinen Hauptsitz in London. Das von Ian Bell geführte Team ist auf die Entwicklung besonders realistischer Rennspiele spezialisiert und verweist mit seinem Track-Record auf international preisgekrönte Rennsimulationen wie „GTR – FIA GT Racing Game“, „GT Legends“ und „GTR 2 - FIA GT Racing Game“. Neben dem Kernteam, das von der britischen Hauptstadt aus die Entwicklung koordiniert, sitzen die Mitarbeiter in Europa und über die ganze Welt verstreut und arbeiten von ihrem Heimatstandort aus. Die besondere standortunabhängige Struktur erlaubt Blimey! Games Ltd. höchste Flexibilität und Zugriff auf die besten Spezialisten im Rennspielbereich. Mit ihren neuen Next-Generation-Produktionen wird Blimey! Games Ltd. erneut den Markt revolutionieren.



Elsewhere Entertainment SPRL

Sitz der Gesellschaft: Charleroi

Am Standort Charleroi arbeiten die Elsewhere Entertainment SPRL an neuen Zukunftstechnologien und Titeln, die sich durch ein revolutionäres Game Design auszeichnen. Mit Teamleader Yves Grolet konzentriert man sich daher derzeit besonders auf die Umsetzung spektakulärer Interaktionsmöglichkeiten von Spielecharakteren auf höchstem technischem Entwicklungsniveau. Darüber hinaus arbeiten die Elsewhere Entertainment SPRL an einer plattformübergreifenden, vielseitig nutzbaren Middleware Technologielösung, die sowohl aktuelle als auch die kommenden Konsolengenerationen unterstützt. Yves Grolet und zahlreiche Mitglieder seines Teams haben sich bereits durch ihre Mitarbeit am PC-Spiel „Outcast“ einen Namen gemacht, das 1999 aufgrund seiner innovativen technischen Umsetzung und seines aufregenden originellen Spielekonzepts Geschichte schrieb.



10tacle studios Pte Ltd.

Sitz der Gesellschaft: Singapur

10tacle studios Pte Ltd. sind mit Ihrem Sitz in Singapur der asiatische Brückenkopf der 10TACLE STUDIOS AG. Mit besonderem Fokus auf den lokalen Markt bedient das Unternehmen vor Ort alle Bereiche der Spieleentwicklung und Vermarktung. Das Entwicklungsteam der 10tacle studios Pte Ltd. ist dabei besonders auf die Produktion von Online-Spielen sowie die Umsetzung westlicher Titel auf die Besonderheiten des asiatischen Marktes spezialisiert, wie Online-Distribution oder Mehrwertdienste für Gamer. Das Partner-Netzwerk deckt alle wichtigen Märkte wie Südostasien, Korea und China ab.

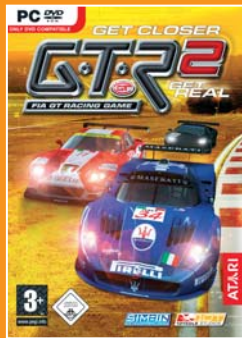


10TACLE MOBILE GmbH

Sitz der Gesellschaft: Duisburg

Die 10TACLE MOBILE GmbH mit Sitz in Duisburg wurden in 2006 gegründet und deckt mit ihren Produkten den aufstrebenden Markt für mobile Unterhaltungsmedien ab. Das Entwicklungsstudio portiert Eigenmarken der 10TACLE STUDIOS AG auf mobile Videospiele-Systeme wie Sony PlayStation® Portable und Nintendo DS™, entwickelt eigene Konzepte und Marken und arbeitet an Co-Publishing-Titeln wie „Boulder Dash Rocks!“. 10TACLE MOBILE GmbH wird von Alexandra Gerb geleitet.

GTR 2 - FIA Racing Game



Plattform: PC DVD ROM

„GTR 2 – FIA GT Racing Game“ setzte im Jahr 2006 erneut Maßstäbe im Rennspielgenre und wurde von der Fachpresse mehrfach als Sportspiel des Jahres ausgezeichnet.

„GTR 2“ ist die offizielle Simulation zur FIA GT Rennserie und sorgt mit seinen über 140 bis ins kleinste Detail ausgearbeiteten Rennwagen, einer Auswahl von 34 verschiedenen Streckendesigns und der atemberaubenden Grafik für viel Abwechslung im Kampf um die Meisterschaft.

Mit überarbeiteter Fahrphysik, fabelhafter Grafik und großer Anfängerfreundlichkeit (dank der intuitiven Fahrschule) bietet „GTR 2“ den perfekten Einstieg in die große Welt des Motorsports.



Pressestimmen:

GAMESTAR 10/2006:

»Das Fahrgefühl ist so umwerfend, dass nur ein Rennen mit einem echten 600-PS-Ferrari mehr Spaß machen würde.«

PC GAMES 10/2006:

„Die aufwändigen Regeneffekte und brachialen Motorensounds treiben einem Freudentränen in die Augen.“

War Front: Turning Point



Plattform: PC DVD ROM

„War Front: Turning Point“ ist ein actiongeladenes Echtzeit-Strategie-Spektakel, das den Geschichtsverlauf des Zweiten Weltkriegs mit Science-Fiction-Elementen mixt.

Während des Zweiten Weltkriegs kommt es zu einem überraschenden politischen Wechsel in Deutschland, in dessen Machtvakuum ein mächtiger Gegner die Herrschaft über Europa an sich reißen will. Im Namen des Weltfriedens werden neue, geheime Waffensysteme auf die Schlachtfelder des neu entbrannten Konflikts geführt.

In dem einmaligen Szenario kämpfen die alliierten, deutschen und russischen Streitkräfte in einem alternativen Geschichtsverlauf mit außergewöhnlichen Superwaffen um die Vorherrschaft in Europa. „War Front: Turning Point“ bietet zwei umfangreiche Singleplayer- Kampagnen mit mehr als 70 Minuten Videosequenzen, detaillierten Charakteren und temporeichen taktischen Spielabläufen. Das perfekt ausbalancierte Kräfteverhältnis im Multiplayer-Modus sorgt für lang anhaltenden Spielspaß auf LAN-Events und Online-Matches.

Pressestimmen:

PC POWERPLAY 02/2007:

„Freunde actionreicher Massenschlachten werden War Front nicht nur im Multiplayer-Modus lieben.“

GAMESMANIA 02/2007

„Packende Action ohne Ende.“

Jack Keane



Plattform: PC-DVD-ROM

„Jack Keane“ ist ein humorvolles, klassisches Point ‘n’ Click-Adventure, das sowohl Einsteiger wie auch Genre-Kenner gleichermaßen begeistern wird. Die Handlung spielt in der frühen Kolonialzeit und führt den sympathischen Draufgänger Jack Keane an die unterschiedlichsten Schauplätze wie London, Kapstadt oder den indischen Dschungel. In London lässt er sich auf ein riskantes Angebot der Queen ein: Jack soll zu einer abgelegenen Insel reisen und dort einen wahnsinnig gewordenen Wissenschaftler mit Welteroberungsabsichten aufhalten.

Im Laufe der Geschichte begegnet Jack seiner Traumfrau Amanda und kommt mit ihrer Hilfe allmählich hinter die teuflischen Pläne von Doctor T und seinen fleischfressenden Pflanzen. Wird es den beiden gelingen, die Pläne des Doctors zu durchkreuzen und die Welt zu retten? „Jack Keane“ fesselt den Spieler mit einer riesigen Anzahl an ausgefeilten Charakteren, zahlreichen filmreifen Szenen und vielen witzigen Anspielungen auf berühmte Filme, Video- und Computerspiele. Die zeitgemäße 3D-Grafik und die deutschen Synchron-Stimmen bekannter Hollywood-Stars sorgen für eine einzigartige Adventure-Atmosphäre.

Pressestimmen:

PC GAMES 12/2006:

„Die Macher des erstklassigen ‚Ankh‘ haben Blut geleckt: Jack Keane soll größer, witziger und spannender werden!“

Panzer Tactics



Plattform: Nintendo DS™

Panzer Tactics DS ist das erste authentische, rundenbasierte WWII Taktikspiel auf dem Nintendo DS™. Taktik und Strategie auf Handhelds war noch nie so realistisch.

Alle Missionen basieren auf historischen Schlachten des 2. Weltkriegs, alle steuerbaren Einheiten sind ihren realen Vorbildern nachempfunden.

Panzer Tactics DS bietet unterschiedliche Einzelspielermodi, inklusive dem historisch basierten Kampagnenmodus, der den Spieler durch immer schwieriger werdende Missionen führt. Die herausfordernde und komplex agierende KI wird selbst erfahrene Spieler immer wieder überraschen.

Das Spiel wird auf Hex-Feldern gespielt und stellt eine Vielfalt verschiedenster Steuerungsmöglichkeiten bereit. Drei spannende Kampagnen mit 30 nervenaufreibenden Missionen und über 150 unterschiedliche Einheiten zu Wasser, zu Land und in der Luft bieten 60-80 Stunden Spielspaß.

Panzer Tactics DS bietet zudem volle Multiplayer-Unterstützung über die Nintendo® Wi-Fi Verbindung oder die Nintendo DS™ Wireless Technologie mit einem Online-Ranking System.

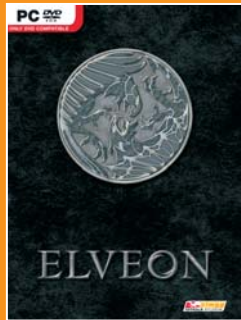
Pressestimmen:

N-ZONE 05/07:

„Panzer Tactics DS ist für Hobby-Strategen ein absolutes Highlight.“

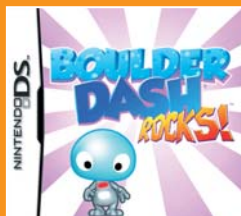


Elveon



Plattform: Xbox 360/PC-DVD-ROM

Das Action-Epos „Elveon“ der 10TACLE STUDIOS AG entführt die Spieler in die sagenumwobene Welt der Elben. Die umfassende Saga erzählt den Aufstieg der heroischen Hochkultur aus der Perspektive eines erfahrenen Elite-Kriegers. Seiner Bestimmung folgend versucht er die Geschichte seines Volkes entscheidend zu verändern und die vergessene Stadt Nimathar, den Zugang zum göttlichen Reich, zu befreien. Eine Aufgabe, die eigentlich einem Gott vorbehalten ist!



Sowohl das überwältigende Kampfsystem des Action-Rollenspiels, das durch einen eigens entwickelten, spektakulären elbischen Kampfstil und einfallsreiche KI-Gegner geprägt wird, als auch die monumentale Gestaltung der Architektur und die Darstellung der elbischen Welt „Naon“ mit ihrer lebenden, organischen Umgebung werden für eine packende Atmosphäre und cineastischen Spielspaß sorgen.

Pressestimmen:

PC GAMES 08/2006

„Eine derart detaillierte Spielwelt inklusive authentischer Physik-Engine bieten nur wenige Titel.“

XBOX 360 MAGAZIN 06/2006

„Dass in Bratislava echte Profis arbeiten, merkt man schnell.“

Boulder Dash Rocks!



Plattform: Nintendo DS / Sony PSP

Das Arcade-Game „Boulder Dash“ gehört zu den Urgesteinen der Computerunterhaltung und feierte bereits 1984 sein Debüt. Es handelt von Rockford, einem bezaubernden Außerirdischen, der unter Zeitdruck Diamanten sammeln muss, ohne von herunterfallenden Steinen oder gierigen Gegnern getötet zu werden.

Die geniale Kombination von Geschicklichkeit und Rätselspaß zog Millionen Menschen auf der ganzen Welt in ihren Bann. Ob Jung oder Alt, die erforderliche Geschicklichkeit für das Spiel ist für jeden eine Herausforderung.

Mit über 150 verschiedenen Levels bietet „Boulder Dash Rocks!“ jede Menge Spielspaß und darüber hinaus exklusive Spielmodi für die beiden Handheld-Plattformen Nintendo DS™ und Sony Playstation Portable.

Codename: Panzers – Cold War



Plattform: PC-DVD-ROM

„Codename: Panzers – Cold War“ ist der offizielle zweite Teil des preisgekrönten Echtzeit-Strategie-Hits „Codename: Panzers“ und entführt den Spieler in eine bis heute in der Computerspielgeschichte kaum beachtete Ära.

Der Zweite Weltkrieg ist gerade erst vorbei, als ein tragischer Zusammenstoß über Berlin-Tempelhof alles erneut eskalieren lässt. Die NATO und die Ostmächte stehen sich gegenüber und ein tragisches Duell der Giganten nimmt seinen Lauf: Der kalte Krieg beginnt.

Der Spieler erlebt eine atemberaubende Kampagne mit strategischem Tiefgang, verbunden mit einer nie dagewesenen cineastischen Grafikqualität. Eine brandneue 3D-Physik-Engine lässt das Gelände überaus realistisch erscheinen. Knallharte Kämpfe und farbenprächtige Explosionen zeigen sich in einer atemberaubenden Qualität. Ebenfalls revolutionär im Echtzeitstrategie-Genre: Erstmals finden auch im Inneren von Gebäuden gnadenlose Kämpfe Mann gegen Mann statt.

„Codename: Panzers – Cold War“ stellt dem Spieler eine große Anzahl verschiedener Panzer und Waffensysteme der 50er und 60er Jahre zur Verfügung und eröffnet völlig neue strategische Möglichkeiten und Freiheiten. Des Weiteren bietet „Codename: Panzers – Cold War“ auch für die E-Sport Community und Clan-Spieler zahlreiche neue Features, die im Genre ihresgleichen suchen. So bietet das Spiel etwa die Möglichkeit, Einheiten zu personalisieren und individuell zu gestalten.

Badminton Tournament Online



Plattform: Digital Distribution

„Badminton Tournament Online“ (BTO) ist ein modernes Online-Sport-Spiel für Badminton Fans und Gelegenheitsspieler.

Die enorm populäre Sportart Badminton bietet mit einfachen Regeln, freundlicher Atmosphäre und schnellem Spielablauf optimale Voraussetzungen für ein einmaliges Spielerlebnis. Alleine in China gibt es mehr als 165 Millionen Badminton-begeisterte Sportler.

„Badminton Tournament Online“ ermöglicht dem Spieler spannende Multiplayer Matches mit bis zu vier Teilnehmern auf verschiedenen Plätzen in den unterschiedlichsten Locations. Atemberaubende magische Fähigkeiten, einzigartige Items und unzählige Modifizierungsmöglichkeiten geben jedem Avatar einen unverwechselbaren Stil.

Die Badminton Online Community bietet darüber hinaus die Möglichkeit, Spieler aus der ganzen Welt kennen zu lernen, mit ihnen zu chatten oder sie zu einen Match herauszufordern.



««««
GA
heißt das wirklich „Clan“
oder muss es nicht LAN
heißen?

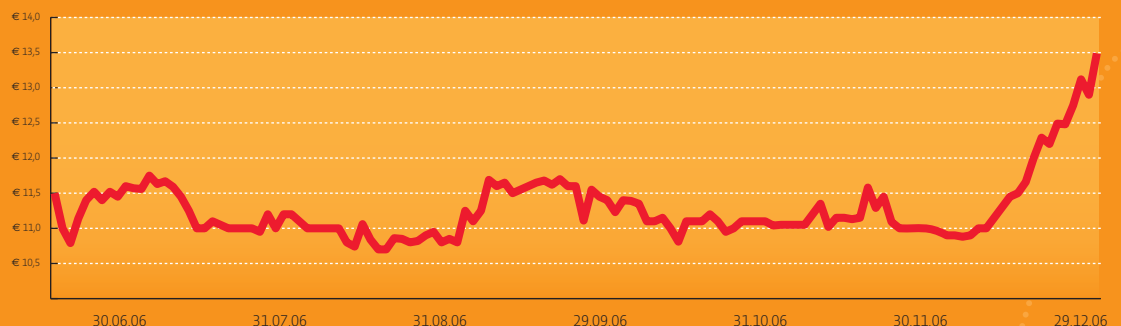
DIE AKTIE DER 10TACLE STUDIOS AG

- **Aktienkurs steigt 2006 von 11,75 Euro (Emissionspreis) bis auf 13,49 Euro**
- **Ergebnis je Aktie von 0,63 Euro**
- **Großes Interesse bei renommierten Investoren**
- **Liquidität der Aktie signifikant gesteigert**

Börsengang und Aktienkursentwicklung

Trotz des schwierigen Marktumfelds nach der Korrektur der Aktienmärkte im Mai 2006 wurde der Börsengang der 10TACLE STUDIOS AG zum Erfolg. Die Aktie wurde erstmals am 22. Juni 2006 im General Standard der Deutschen Wertpapierbörse in Frankfurt notiert. Nachdem sich die Aktienmärkte zu diesem Zeitpunkt als nicht aufnahmebereit zeigten, wurden von bis zu 1.980.000 Inhaberstückaktien – davon bis zu 1.800.000 aus einer Kapitalerhöhung – letztlich 778.151 Aktien platziert. 80 Prozent der Emission wurde von institutionellen Investoren erworben, die verbleibenden 20 Prozent wurden in die Depots von Privatanlegern eingebucht. Das Grundkapital der Gesellschaft betrug zum Zeitpunkt der Erstnotierung 5.049.851 Euro und war auf ebenso viele Aktien eingeteilt.

Am 08.05.2006 hat die Hauptversammlung der Gesellschaft eine Kapitalerhöhung aus Eigenkapital beschlossen, die zu einem Kapitalschnitt für jeden Aktionär von 1:15 führte. Für jede alte Aktie erhielten die Aktionäre 14 neue Aktien hinzu. Das Kapital wurde hierfür aus Gesellschaftsmitteln auf EUR 4.271.700,- erhöht. Die Hauptversammlung ermächtigte zudem den Vorstand, mit Zustimmung des Aufsichtsrats das Grundkapital der Gesellschaft um bis zu EUR 2.135.850,- durch Ausgabe von bis zu 2.135.850 neuen Aktien zu erhöhen (Genehmigtes Kapital). Darüber hinaus wurde der Vorstand ermächtigt, mit Zustimmung des Aufsichtsrats, Aktienoptionen aus Bedingtem Kapital in Höhe von EUR 385.000,- an Mitglieder des Vorstands sowie Mitarbeiter der Gesellschaft und beteiligter Unternehmen auszugeben. Es wurden bisher Optionen auf 80.500 Aktien aus diesem Optionsprogramm ausgegeben. Die



Eintragung der Änderungen der Satzung in das Handelsregister erfolgte am 17.05.2006.

Im Mai 2006 hat die Gesellschaft einen Wertpapierprospekt zur Genehmigung beim Bundesaufsichtsamt für Finanzdienstleistung (BaFin) eingereicht und nach erfolgter Genehmigung die Zulassung zum Regulated Market der Frankfurter Wertpapierhandelsbörse im Segment „General Standard“ erhalten. Im Zuge des Börsengangs wurden 778.151 Stück neue Aktien aus einer am 24.05.2006 beschlossenen Kapitalerhöhung aus dem Genehmigten Kapital emittiert. Die Handlungsaufnahme mit einem Grundkapital von EUR 5.049.851,- erfolgte am 22.06.2006. Der Platzierungserlös belief sich auf EUR 10,75 je Aktie, insgesamt somit EUR 8.365.123,25.

Am 18. Dezember 2006 wurde von der 10TACLE STUDIOS AG eine Kapitalerhöhung in Höhe von 427.170 Euro beschlossen. Die Erhöhung entspricht etwa 7,8 Prozent des neuen Grundkapitals von 5.477.021 Euro und wurde am 31. Januar 2007 in das Handelsregister eingetragen. Die Kapitalerhö-

hung aus Bareinlage unter Ausschluss des Bezugsrechts wurde vollständig durch die DAH Beteiligungsgesellschaft GmbH, Mannheim, eine Gesellschaft von Herrn Daniel Hopp, gezeichnet.

Seit November 2006 sind zwei sogenannte Designated Sponsors, nämlich die Konsortialbank Lang & Schwarz Wertpapierhandelsbank AG mit Sitz in Düsseldorf sowie die RG Securities AG Wertpapierhandelsbank mit Sitz in Frankfurt am Main mandatiert worden. Diese Maßnahme hat zu einer signifikanten Steigerung der täglichen Börsenhandelsumsätze in Aktien der 10TACLE STUDIOS AG geführt.

Der Emissionspreis der 10TACLE STUDIOS AG Aktie betrug 11,75 Euro. Am letzten Handelstag in 2006 notierte die Aktie mit 13,49 Euro.

Zum 31.12.2006 ist die sogenannte Lockup-Frist, die mit wesentlichen Aktionären vor Durchführung des Börsengangs vereinbart wurde, abgelaufen.

KONZERNLAGEBERICHT FÜR DAS GESCHÄFTSJAHR 2006

1. DER 10TACLE STUDIOS AG KONZERN	
1.1 Geschäftsmodell	21
1.2 Struktur des 10TACLE STUDIOS AG Konzerns	21
2. OPERATIVES GESCHÄFT DES 10TACLE STUDIOS AG KONZERNS	
2.1 Geschäftsverlauf	22
2.2 Wesentliche Projekte des Konzerns 2006	23
2.3 Wesentliche Verträge	23
2.4 Wirtschaftliche Lage	23
3. MARKTUMFELD	
3.1 Marktentwicklung	25
3.2 Positionierung	26
3.3 Mitbewerber	26
4. INTERNE STRUKTUR DER MUTTERGESELLSCHAFT	
4.1 Organe	27
4.2 Mitarbeiter	27
4.3 Risikomanagement	27
5. KURZFRISTIGE ENTWICKLUNG	
5.1 Chancen der künftigen Entwicklung	28
5.2 Risikobericht	28
5.3 Nachtragsbericht	29
5.4 Ausblick für das Geschäftsjahr 2007	29

1. DER 10TACLE STUDIOS AG KONZERN

1.1 Geschäftsmodell

Der 10TACLE STUDIOS AG Konzern (im Weiteren auch „Gesellschaft“, „Gruppe“ oder „10TACLE STUDIOS“) ist ein unabhängiges internationales Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele. Im Geschäftsjahr 2006 wurde die bereits im Lagebericht für das Geschäftsjahr 2005 und im Halbjahresbericht 2006 dargestellte Positionierung vertieft und ausgebaut. Das Geschäftsmodell beruhte dabei auch in 2006 auf den im Folgenden dargestellten drei Säulen, die gleichzeitig die Segmente der Tätigkeit des Unternehmens im Sinne von IAS 14.31 darstellen:

VERLAGS- ODER PUBLISHING-SEGMENT: Die Gesellschaft beauftragt bei externen Entwicklungsstudios die Herstellung von Computer- und Videospiele, übernimmt das Projektcontrolling sowie Projektmanagement und verkauft die fertigen Produkte an Distributoren, die den Endkundenhandel übernehmen. Im Geschäftsjahr 2006 erwarb die 10TACLE STUDIOS AG sämtliche Rechte an den Spielen „War Front“, „Panzer Tactics“ und „Jack Keane“ von der Games Development and Distributions GmbH (GDD) aus München. Zudem plant die 10TACLE STUDIOS AG weiterhin Investitionen in diesem Segment vorzunehmen und erwartet hierdurch eine hohe Marge.

STUDIO-SEGMENT: Die 10TACLE STUDIOS AG hält zum 31.12.2006 wesentliche Beteiligungen an sechs Entwicklungsstudios. In den Studios entstehen Computer- und Videospiele, deren Marken über das einzelne Spiel hinaus einen Marktwert entwickeln (sog. Brands). Darüber hinaus werden technische Hilfsmittel und Lösungen entwickelt, die für eine Vielzahl zukünftiger Entwicklungen eingesetzt werden. Das Studio-Segment umfasst dabei alle internen Entwicklungen, die 10TACLE STUDIOS AG auf eigene Rechnung und Verantwortung ausführt. Eine positive Ergebnisauswirkung hat in diesem Segment der spätere Erlös aus dem Vertrieb der Spiele sowie die Kosteneinsparung durch die spätere Verwendung der technischen Hilfsmittel und Lösungen. Diese könne zudem eigenständig vermarktet werden und zu weiteren Erlösen aus der Vergabe von Lizenzen an externe Entwicklungsstudios führen.

DIENSTLEISTUNGS-SEGMENT: 10TACLE STUDIOS AG bietet Dritten Dienstleistungen im Bereich Akquisition von Computer- und Videospiele, Projektcontrolling und Projektmanagement für deren Entwicklung sowie den späteren Vertrieb an. Zum 31.12.2006 erbringt 10TACLE STUDIOS AG diese Dienstleistungen insbesondere für drei Medienfonds. Außerdem wurde sie von zwei Private Placements beauftragt.

1.2 Struktur des 10TACLE STUDIOS AG Konzerns

Die 10TACLE STUDIOS AG hat zum einen die Funktion einer Holdinggesellschaft und wird zentral für die gesamte Gruppe im Rahmen des Studio-Segments tätig. Die 10TACLE STUDIOS AG wird den Anteil der Eigenentwicklung ohne Drittbeteiligung zukünftig ausbauen. Die optimale Koordination der einzelnen Entwicklungsstudios und damit verbunden die Ressourcen- und Nutzungsplanung sowie die Aktivierung von Synergien der Beteiligungen untereinander wird jedoch weiterhin eine wichtige Funktion der Gesellschaft bleiben.

Hinsichtlich der gesellschaftsrechtlichen Struktur und Veränderung der 10TACLE STUDIOS AG im Berichtszeitraum wird auf den gesonderten veröffentlichten Lagebericht des Mutterunternehmens verwiesen.

Die wesentlichen Veränderungen der Konzernstruktur im Jahr 2006 sind die Gründung und der Aufbau der 10TACLE MOBILE GmbH in Duisburg sowie die Veräußerung der 10tacle Game-Development & Production XIII GmbH an mehrere Privatinvestoren. Die 10TACLE MOBILE GmbH wird sich innerhalb des Konzerns auf die Entwicklung von Spielen für die mobilen Konsolen von Sony und Nintendo konzentrieren und beschäftigt bereits 30 Mitarbeiter.

Es bestanden zum 31.12.2006 folgende Beteiligungen der 10TACLE STUDIOS AG:

Gesellschaft:	Stammkapital EUR	Beteiligungsquote %
Reaktor media GmbH · Hannover, Deutschland	50.000,00	100
10tacle studios Slovakia s.r.o. · Bratislava, Slowakei	15.465,51	90
10tacle studios Pte Ltd. · Singapur	0,98	50
Elsewhere Entertainment SPRL · Charleroi, Belgium	33.606,00	91,8
Blimey! Games Ltd. · London, England	1.453,02	51
10tacle Publishing GmbH · Darmstadt, Deutschland	25.000,00	100
10tacle Game-Development & Production I-XII GmbH		
10tacle Game-Development & Production XIV - XVII GmbH		
Darmstadt, Deutschland	je 25.000,00	100
10T TRAVEL GmbH · Darmstadt, Deutschland	22.500,00	90
10TACLE RESEARCH & DEVELOPMENT GmbH		
Darmstadt, Deutschland	25.000,00	100
10TACLE MOBILE GmbH · Darmstadt, Deutschland	22.500,00	90

Alle Beteiligungen sind wesentliche Beteiligungen. Beherrschungs- oder Gewinnabführungsvereinbarungen bestanden zum 31.12.2006 nicht.

Für Rechtsgeschäfte mit den Unternehmen, an denen die 10TACLE STUDIOS AG beteiligt ist, wurden in 2006 übliche Verrechnungspreise gewählt. Durch getroffene oder unterlassene Maßnahmen innerhalb der Konzernstruktur wurde die Gesellschaft nicht benachteiligt.

Im Konsolidierungskreis wurden insgesamt 7 Produktionsgesellschaften nicht mit berücksichtigt, da bei diesen – trotz 100 % Beteiligung seitens des Mutterunternehmens 10TACLE STUDIOS AG – keine unternehmerische Kontrolle im Sinne des sog. Kontroll-Prinzips gegeben ist. Durch den Abschluss von Fertigstellungsversicherungen im Interesse der Auftraggeber und die damit verbundene, externe Kontrolle der Mittelverwendung ist eine Entscheidungs- und Kontrollhoheit der Muttergesellschaft – soweit keine zusätzlichen Einflüsse möglich sind – nicht gegeben.

2. OPERATIVES GESCHÄFT DES 10TACLE STUDIOS AG KONZERNS

2.1 Geschäftsverlauf

Die 10TACLE STUDIOS AG hat die für das Geschäftsjahr 2006 gesetzten Ziele erreicht. Sie hat ihren Wachstumskurs fortgesetzt und ihre Position als eines der führenden internationalen Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele ausgebaut und präzisiert.

Schwerpunkte des operativen Geschäfts waren dabei die Dienstleistungen für die in den Jahren 2004 und 2005 abgeschlossenen Medienfonds, die Übernahme zusätzlicher Auftragsvolumen durch sog. Private Placements von ca. EUR 13 Mio., die Weiterentwicklung der Entwicklungssoftware NeoReality sowie die Akquisition von bedeutenden Markenlizenzen.

Die 10tacle studios Pte Ltd. in Singapur konnte in 2006 wesentliche Kooperationen in den Bereichen staatliche Förderungen, Refinanzierung und Entwicklung abschließen.

2.2 Wesentliche Projekte des Konzerns 2006

Im Jahr 2006 wurden die Elsewhere Entertainment SPRL aus Charleroi (Belgien), die Blimey! Games Ltd. aus London (UK), die Reaktor media GmbH aus Hannover sowie die 10tacle studios Slovakia s.r.o. aus Bratislava (Slowakei) mit der Entwicklung von umfangreichen Titeln für den im Jahr 2005 geschlossenen Medienfonds beauftragt. Die Studios sind über diese Beauftragung in der Lage, ihre Entwicklungskapazitäten weiter erheblich auszubauen. Das Gesamtvolumen der Beauftragung liegt bei etwa EUR 12 Mio.

Zusätzlich konnte das bereits erwähnte, neue Auftragsvolumen von EUR 13 Mio. akquiriert werden, das bestehende und weitere Entwicklungsressourcen nachhaltig finanziert. Dabei ist insbesondere die Beauftragung zur Entwicklung verschiedener Spiele um die bedeutende Marke Ferrari gegenüber der Blimey! Games Ltd. aus London von erheblicher Bedeutung.

Vier der Entwicklungsstudios des Konzerns haben im Jahr 2006 Projekte auf der nächsten Generation von Konsolen aufgenommen und werden somit innerhalb kürzester Zeit über Synergie-Effekte die gesamte Gruppe in die Lage versetzen, auch die Wiedergabegeräte jüngster Generation mit Produkten zu bedienen.

2.3 Wesentliche Verträge

Die Gruppe hat im Jahr 2006 alle wesentlichen Verträge über die Muttergesellschaft abgeschlossen, so dass diese im gesonderten Lagebericht der Muttergesellschaft dargestellt wurden.

2.4 Wirtschaftliche Lage

ERTRAGSLAGE

Im Wesentlichen resultieren die Umsätze im Geschäftsjahr 2006 aus dem Dienstleistungssegment. Eine Besonderheit des Publishing- und Studiomodells ist es, zunächst die Investitionen zu tätigen. Die Umsätze werden in diesen Segmenten in der späteren Vermarktungsphase zu sehen sein.

Die Umsatzerlöse des Berichtsjahres in Höhe von TEUR 29.285 (Vorjahr TEUR 17.896) wurden im Wesentlichen aus Produktionsleistungen für Fondsspiele TEUR 14.826, aus Servicegebühren TEUR 6.468 für die Verwaltung, das Management und die Überwachung von Spieleproduktionen, aus der Verwertung von Nutzungsrechten und der Veräußerung von Spielen TEUR 7.858 sowie aus Erlösen aus langfristigen Fertigungsaufträgen (nach Percentage-of-Completion-Method ermittelt mit TEUR 3.706), die in den Produktionserlösen enthalten sind, erzielt.

Die Umsatzerlöse wurden im Vergleich zum Vorjahr um 66 % gesteigert, gleichzeitig erhöhte sich, wie zu erwarten, das Wachstum im Personalkostenbereich, in den bezogenen Leistungen und in den sonstigen betrieblichen Aufwendungen. Die Aufwendungen für Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe in Höhe von TEUR 10.245 betreffen mit TEUR 7.076 (im Vorjahr: TEUR 6.882) Zuführungen zu den Rückstellungen in den einbezogenen GDP-Tochtergesellschaften für zu erbringende Produktionsdienstleistungen und mit TEUR 2.828 Aufwendungen für freie Mitarbeiter in den Entwicklungsstudios.

Die sonstigen betrieblichen Erträge TEUR 873 sind im Wesentlichen Erträge aus der Auflösung von Rückstellungen, die überwiegend aus dem Dienstleistungssegment und der hohen Auftragslage resultieren.

Zum Geschäftsjahresende ergab sich ein **EBITDA** von TEUR 7.201 (Vorjahr TEUR 2.730).

Durch die Mittelzuflüsse und die damit verbundene Rückführung sämtlicher Fremdfinanzierungen konnte das **FINANZERGEBNIS** auf TEUR 173 (./ TEUR 378) erheblich verbessert werden.

Im abgelaufenen Geschäftsjahr konnte ein **EBIT** von TEUR 4.708 (Vorjahr TEUR 1.684) erzielt werden.

Der **KONZERNJAHRESÜBERSCHUSS** lag mit TEUR 3.179 um 146 % höher als der Vorjahreswert von TEUR 1.290.

Das unverwässerte **ERGEBNIS JE AKTIE** (EPS) zum 31.12.2006 beträgt EUR 0,63, im Vergleich zum Vorjahr wurde das EPS um EUR 0,23 gesteigert.

VERMÖGENSLAGE

Die Erhöhung der **BILANZSUMME** von TEUR 29.533 im Jahr 2005 auf TEUR 61.139 im Geschäftsjahr 2006 beruht insbesondere auf der Erhöhung des Eigenkapitals, die im Zusammenhang mit dem Börsengang und den weiteren Kapitalerhöhungen steht, sowie aus der Vermehrung der aktivischen kurzfristigen Vermögenswerte, welche auf neuen Produktionsaufträgen beruht.

Die positive Veränderung der **IMMATERIELLEN VERMÖGENSWERTE** resultiert überwiegend aus der Aktivierung der Middleware-Engine NeoReality und aus den Nutzungs- und Markenrechten. Die Veränderungen im **SACHANLAGEVERMÖGEN** ergeben sich aus den Erweiterungen der Studiokapazitäten sowie der Expansion der Ressourcen in der 10TACLE STUDIOS AG.

Die Erhöhung der **KURZFRISTIGEN VERMÖGENSWERTE** resultiert aus dem Anstieg der kurzfristigen Forderungen aus Lieferungen und Leistungen auf TEUR 23.044 (Vorjahr TEUR 5.528), sie steht im Zusammenhang mit der Ausweitung des operativen Geschäfts der 10TACLE STUDIOS AG.

Die Erhöhung der **FLÜSSIGEN MITTEL** der 10TACLE STUDIOS AG basiert auf den im Rahmen des Börsengangs im Mai 2006 zugeflossenen Mitteln und aus der liquiden Zuführung aus anderen Kapitalmaßnahmen.

Das **KONZERNEIGENKAPITAL** vor Minderheiten von TEUR 30.451 (Vorjahr TEUR 10.341) stieg im Geschäftsjahr 2006 durch die im Rahmen des Börsengangs erfolgte Erhöhung des Grundkapitals. Dieses erhöhte sich zusammen mit zwei weiteren Kapitalmaßnahmen auf TEUR 5.050 (Vorjahr TEUR 259).

Die **EIGENKAPITALQUOTE** für das Eigenkapital nach Minderheiten liegt im Geschäftsjahr 2006 bei 51 % (Vorjahr 36 %).

Die **EIGENKAPITALRENTABILITÄT**, berechnet als das Verhältnis des Jahresüberschusses (vor Abzug der Minderheitenanteile) zum durchschnittlichen Eigenkapital des Geschäftsjahres (arithmetisches Mittel) einschließlich Minderheitenanteile, beträgt in 2006 15,30% und im Vorjahr 19,13%.

Aufgrund der hohen Investitionstätigkeit im Publishing- und Studio-Segment erhöhte sich die **ANLAGE-INTENSITÄT** in der Gruppe. Die Erweiterung der Technologien und der Brand Pools wurden vollständig finanziert durch Eigenkapital. Das gesamte langfristige Vermögen ist damit vollständig durch Eigenkapital unterlegt und die goldene Finanzierungsregel mehr als gewahrt.

CASHFLOW

Die Ermittlung des **CASHFLOW AUS DER LAUFENDEN GESCHÄFTSTÄTIGKEIT** erfolgte nach der indirekten Methode durch Ableitung des Nettozuflusses aus betrieblicher Tätigkeit aus dem Konzernergebnis und beträgt ./ TEUR 2.145 (Vorjahr TEUR 1.239). Die Veränderungen des Working Capital führten zu einem starken Mittelabfluss. Dem stand der Mittelzufluss aus Fondsfinanzierungen sowie dem im Berichtsjahr vollzogenen Börsengang und weiteren Kapitalmaßnahmen gegenüber. Hieraus resultiert ein hoher **CASH-FLOW** aus Finanzierungstätigkeit TEUR 17.169 (Vorjahr TEUR 6.378) mit einem Endbestand liquider Mittel von TEUR 12.341 (Vorjahr TEUR 7.521).

Der Cashflow aus Investitionstätigkeit lag bei ./ TEUR 10.494 (Vorjahr ./ TEUR 4.859). Die Auszahlungen für Investitionen in immaterielle Vermögenswerte betrafen im Wesentlichen den Erwerb von Lizenzen und Produktionsaufträgen sowie die Erweiterung der NeoReality Engine für die zukünftige strategische Ausrichtung und Expansion der 10TACLE STUDIOS AG. Die Einzahlungen aus dem Abgang von Anlagevermögen sind unbedeutend.

Im Berichtsjahr liegt die Liquidität 1. Grades bei 26 % (Vorjahr 41 %). Der Rückgang resultiert in einem Aufbau kurzfristiger Forderungen von TEUR 23.045 (Vorjahr TEUR 5.528) bedingt durch Produktionsbeauftragungen unmittelbar vor Ende des Jahres. Die Forderungen werden im 1. Halbjahr 2007 erheblich reduziert. Entsprechend ergibt sich im Berichtsjahr eine Liquidität 2. Grades von 96 % (Vorjahr 99 %).

3. MARKTUMFELD

3.1 Marktentwicklung

DER GAMES-MARKT

Der Markt für Computer- und Videospiele hat sich 2006 erwartungsgemäß sehr positiv entwickelt. Das am stärksten wachsende Segment der Medienwirtschaft hat den Umsatz von Filmtheatern längst überholt. Der Wachstumstrend ist seit fünf Jahren ungebrochen: 2006 stieg der Umsatz in Deutschland nach Meldung des BIU (Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.) auf ca. 1,2 Mrd. EUR. 7,4 % mehr im Vergleich zum Vorjahr. Das Segment der Videospiele konnte dabei mit einem Plus von 13 % und einem Gesamtmarktanteil von 58 % deutlich wachsen. Dadurch verringerte sich jedoch der Marktanteil von PC-Titeln in Deutschland auf 42 % (BIU e.V.: „BIU veröffentlicht die maßgeblichen Marktzahlen des Jahres 2006“).

Experten erwarten auch für die kommenden Jahre weltweit ein weiteres starkes Wachstum des Spielmarktes. So prognostiziert Price Waterhouse Coopers in ihrem „Global Entertainment and Media Outlook: 2006 – 2010“ eine Steigerung des internationalen Marktvolumens für Computer- und Videospiele um jährlich ca. 11 % bis 2010. Deutschland wird laut dieser Studie seine Position als zweitstärkster Spielmarkt in Europa beibehalten (Price Waterhouse Coopers: „Global Entertainment and Media Outlook: 2006 - 2010“).

DAS JAHR DER NEXT-GEN-KONSOLEN

Zum Jahreswechsel 2005/2006 läutete Microsoft mit der Xbox 360 das Rennen um den Thron der Next-Gen-Konsolen ein. Dabei konnte der Hersteller unter anderem durch die leistungsfähige Prozessorstruktur, eine starke Grafik mit HDTV-Unterstützung, Online-Anbindung und erfolgreichen Launch-Titeln punkten.

Die letzten Monate des Jahres standen schließlich ganz im Zeichen der neuen Konsolen Sony PlayStation 3 und Nintendo Wii. Während sich Spieler in den USA und in Japan bereits im November 2006 von der bestechenden Leistung der PlayStation 3 überzeugen konnten, kommen die europäischen Spieler erst im März 2007 in den Genuss der neuen Konsole.

Nintendo machte lange ein Geheimnis um den Veröffentlichungstermin der Wii, schaffte es aber, die Konsole weltweit zum gleichen Zeitpunkt auf den Markt zu bringen. Am 8. Dezember 2006 war es soweit. Die Konsole war schnell ausverkauft und überzeugte dank innovativer Bedienung auf ganzer Linie. Erstmals können Bewegungen der Hand mit einem Bedienteil direkt in das Spiel übertragen werden. Das ermöglicht einfaches und intuitives Spielen. Die Wii spricht daher auch neue Zielgruppen an, die sich bisher nicht für das Thema Videospiele interessiert haben.

DER WACHSTUMSMARKT HANDHELD

Einer der größten Wachstumsmärkte der Branche ist unumstritten der Bereich der tragbaren Videospielsysteme (Handheld), der von den beiden Branchen-Riesen Sony und Nintendo beherrscht wird.

Laut einer Studie der NPD Group (führendes amerikanisches Marktforschungsunternehmen) haben die Abverkäufe von Nintendos Handheld DS dem amerikanischen Markt zu einem überaus guten Umsatzplus verholfen. So erweist sich das tragbare Gerät nicht nur am Heimatmarkt Japan als wahrer Überflieger in Sachen Hardware-Verkäufe. Auch in den USA hat man den Markt fest in der Hand (Gamesmarkt.de : „DS trägt US-Markt“). In Deutschland kann man diesen Trend ebenfalls bestätigen. So hat laut BIU das Segment der Handheld-Games in 2006 ein Plus von 58 % erfahren. Für 2007 geht man sogar von einem weiteren Wachstum des Segments aus (BIU e.V. : „BIU veröffentlicht die maßgeblichen Marktzahlen des Jahres 2006“). Der Nintendo DS Lite wurde in Japan im März 2006 eingeführt. Seit Einführung der „Hosentaschen-Konsole“ hat sich der Nintendo DS inzwischen mehr als 35,6 Millionen Mal verkauft (Nintendo Co.,Ltd.: „Consolidated Financial Highlights“).

Sonys PSP – steht für PlayStation Portable – ist die PlayStation für unterwegs und überzeugt mit elegantem Design, hochwertiger Verarbeitung und umfangreichen Funktionen. Neben dem reinen Spielen können spezielle DVD's oder MP3-Musikdateien abgespielt werden. In Japan ist die PSP bereits seit Ende 2004 erhältlich – in Europa war sie ab September 2005 in den Regalen zu finden. Laut Pressemeldung von Sony konnten von der PSP bis dato weltweit über 20 Mio. Einheiten abgesetzt werden (Sony Computer Entertainment America Inc.: „PlayStation 3 Launches Next Generation of Entertainment in North America“).

ONLINE-GAMING AUF DEM VORMARSCH

Online-Games, Computer- und Video-Spiele, die vorwiegend oder ausschließlich über das Medium Internet gespielt werden, entwickeln sich derzeit zum florierenden und zukunftssträchtigen Wirtschaftszweig. Laut einer aktuellen Nielsen-Studie gibt es allein in den USA rund 117 Mio. aktive Gamer. Davon sind insgesamt 56 % auch eifrige Online-Spieler. Von diesen wiederum entfallen inzwischen 64 % auf das weibliche Geschlecht (Presstext.at: „Frauen überrunden Männer bei Online-Games“).

Online-Spiele generieren durch ein monatliches Bezahlsystem für die Entwickler mittelfristige Umsatzchancen jenseits vom reinen Software-Verkauf. Die großen Namen der Branche, Beispiel Blizzard Studios mit dem Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ (WoW), ziehen Spielergemeinschaften von derzeit acht Millionen Nutzern an, die neben dem Erwerb der Spielesoftware auch mit monatlichen Abonnementgebühren von durchschnittlich zehn Euro zum Umsatz des Anbieters beitragen.

Das Spiel „Second Life“ geht sogar einen Schritt weiter und bietet dem Spieler eine virtuelle Parallelwelt – eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt werden kann. In dieser gewaltigen und schnell wachsenden Online-Welt kann praktisch alles Vorstellbare erschaffen werden. Durch die integrierten Tools für die Inhaltserstellung sind der Kreativität des Spielers keine Grenzen gesetzt. Mittlerweile haben sogar namhafte Markenartikler „Second Life“ als Marketing- und PR-Plattform entdeckt und vermarkten dort ihre neuen Produkte.

TRENDS 2007

2007 wird geprägt sein durch folgende wesentliche Trends:

- Aufwändig produzierte, cineastische Spiele, die audiovisuell spektakulär präsentiert werden. Diese Produktionen werden die Hardwareverkäufe bei PC- und Next-Gen-Konsolen weiter antreiben.
- Daneben werden aber auch neue innovative Spielkonzepte im Trend liegen, die dank einfacher und intuitiver Bedienung neue Zielgruppen erschließen.
- Das Bedürfnis unterwegs zu spielen wird die Bedeutung der tragbaren Videospielesysteme weiter steigern.
- Der Online-Markt wird durch die steigende Anzahl an Breitbandverbindungen weltweit belebt und das Thema Multiplayer Gaming wird seine ohnehin schon große Bedeutung weiter ausbauen.
- Die Medienkonvergenz wird auch in 2007 weiter voranschreiten. Games, Kino, Musik und Buch werden weiter zusammenwachsen.
- Auch der Bereich der Handy-Spiele wird weiter wachsen. Dank der inzwischen relativ ausgefeilten Technik sorgen Spiele auf dem Mobiltelefon für Spielspaß, Zeitvertreib und Unterhaltung – egal ob zu Hause oder unterwegs. Es ist bereits absehbar, dass dieser Trend noch weiter verstärkt wird, da die nächsten Generationen der Telefone und Handhelds leistungstärker und multimedialer werden.

3.2 Positionierung

10TACLE STUDIOS AG-Gruppe ist eines der führenden unabhängigen internationalen Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele. Die Spieleentwicklung erfolgt international verteilt an den Standorten Hannover, Duisburg, London, Charleroi, Bratislava und Singapur. 10TACLE STUDIOS AG positioniert sich auf allen wichtigen internationalen Wachstumsmärkten (Next-Gen-Konsolen, Handheld-Konsolen, Online Content, Massive Multiplayer Online Gaming, Asien) und verfügt über wesentliche Schlüsseltechnologien. Produktseitig setzt 10TACLE STUDIOS AG auf eine Multi-Genre- und Multi-Plattformstrategie zur größtmöglichen Risikodiversifikation.

3.3 Mitbewerber

Trotz der anhaltend guten Marktumgebung konnten nur wenige europäische Spieleentwickler ihre Unabhängigkeit von großen Spielepublishern oder Hardwareherstellern wie Sony, Microsoft oder Nintendo bewahren. Dabei haben insbesondere die deutlich höheren Kosten für Entwicklungen von Videospielen

der neuen Konsolen-Generation (Xbox 360, PS3, Wii) zu einer weiteren Ausdünnung unter den Mitbewerbern geführt. Nur wenige verbleibende Wettbewerber verfügen über eine international verteilte und vernetzte Studio- und Technologiestruktur wie die 10TACLE STUDIOS AG. Das einzig strukturell vergleichbare Unternehmen ist die Climax Group Limited mit Sitz in UK.

4. INTERNE STRUKTUR DER MUTTERGESELLSCHAFT

4.1 Organe

Herr Michele Pes ist Alleinvorstand der Gesellschaft. Dem Aufsichtsrat gehören neben dem Aufsichtsratsvorsitzenden, Dr. Markus Braun, Herr Paul Bauer-Schlichtegroll aus München und Herr Dr. Bastian Schmidt-Vollmer aus Hamburg an.

4.2 Mitarbeiter

Die Zahl der Mitarbeiter hat sich im Konzern von 168 im Vorjahr auf 294 im Jahr 2006 entwickelt. Dabei wurden alle Abteilungen gleichmäßig an die gewachsenen Anforderungen angepasst. Den Mitarbeitern der 10TACLE STUDIOS AG-Gruppe werden Teile des Gehaltes variabel und leistungsbezogen in Form von Boni nach Erreichen von definierten Zielen gezahlt. Boni werden ebenso im mittleren und im Top-Management vergütet. Zudem werden mit den Mitarbeitern Jahresendgespräche geführt um die Mitarbeiter effektiver und zielgerichteter in ihrem Arbeitsgebiet zu begleiten.

4.3 Risikomanagement

Die in den Vorjahren eingeführten Methoden des Risikomanagements haben sich auch in 2006 bewährt und konnten weiter verfeinert und nochmals effizienter gestaltet werden.

PROJEKTCONTROLLING: Seit Beginn des Jahres 2005 verfügt 10TACLE über ein klar definiertes und strukturiertes Projekt-Controlling, das jederzeit vollständigen Überblick über den Stand aller Entwicklungen vermittelt. Die Abteilung ist dem allgemeinen Controlling im Bereich Finanzen und Rechnungswesen zugeordnet und kann daher unabhängig von der eigentlichen Entwicklungsabteilung arbeiten. In Abstimmung mit der Entwicklungsabteilung werden wöchentliche Berichte über alle laufenden Spieleentwicklungen geführt, die den aktuellen Projektfortschritt zu vereinbarten Zeitplänen und Budgets in Relation setzen. Erkannte Probleme werden mit dem zuständigen Producer der betroffenen Entwicklung abgestimmt oder den zuständigen Bereichsleitern berichtet.

PRODUCER: Außerdem bestimmt 10TACLE STUDIOS AG für jedes Projekt einen Producer, der die täglichen Abläufe und die Teams vor Ort mit seinem Know-how während der Produktionsphase unterstützt und anhand bestehender Projektplanungen und -vorgaben kontrolliert.

FINANZ-CONTROLLING DER STUDIO-BETEILIGUNGEN: Die Beteiligungen der 10TACLE STUDIOS AG erstatten monatliche Finanzberichte, die im Controlling zur Steuerung der Umsatz- und Kostenstruktur sowie der Liquidität verwertet werden.

LCM LEGAL CONTRACT MANAGEMENT: Die Gesellschaft hat zum Berichtszeitpunkt etwa 600 operative Projektverträge. Dazu kommen notwendige Verwaltungs- und Personalvereinbarungen. Ähnliche Zahlen ergeben sich noch einmal aus den verschiedenen Beteiligungen. Um dieser Vielzahl von Verträgen gerecht zu werden und ein lückenloses Controlling aller Überschneidungen und Fristen zu gewährleisten, hat sich die Geschäftsleitung entschieden, eine hierfür entwickelte Datenbanksoftware konzernweit einzuführen.

Die Software LCM erlaubt die Einpflege aller wesentlichen Vertragsparameter in eine zentrale Datenbank und verwaltet diese selbstständig. An auslaufende Verträge oder vorzunehmende Abrechnungen erinnert das System per E-Mail und erleichtert durch intuitive Menüführung den Zugang zum jeweiligen Vertrag. Durch Vergabe von eingeschränkten Leserechten kann jeder Mitarbeiter nur den Bereich der Datenbank einsehen, der für seinen Bereich relevant ist. Externen Beratern kann über eine VPN-Verschlüsselung Zugang zu der Datenbank gewährt werden. Nach einer entsprechenden Schulung werden nunmehr alle Verträge in den Beteiligungen in das zentrale System eingepflegt.

5. KURZFRISTIGE ENTWICKLUNG

5.1 Chancen der künftigen Entwicklung

Eigene Folgeversionen: Der Schwerpunkt der Geschäftstätigkeit der Gesellschaft lag in 2006 deutlich auf der Erbringung von verschiedenen Dienstleistungen für die Medienfonds. Die Rechte an den dabei aufgebauten Brands für Folgeversionen liegen jedoch bei der 10TACLE STUDIOS AG oder ihren Tochterunternehmen. Die Rentabilität der einzelnen Projekte lässt sich daher deutlich durch die gezielte Investition in erfolgreiche Brands der Medienfonds steigern. Bei banküblicher Drittfinanzierung und Abschluss einer Fertigstellungsversicherung lässt sich nahezu ohne operatives Risiko eine erhebliche Steigerung der Erlöse aus der Vermarktung erreichen.

Technologie: Die Vermarktung von NeoReality an externe Studios kann in wenigen Jahren zu einem hoch rentablen Geschäftsbereich entwickelt werden. Die Nachfrage für solche Spiele-Engines wird mit dem Steigen der allgemeinen Entwicklungskosten nochmals zunehmen, weil weniger Studios wirtschaftlich in der Lage sein werden, eine eigene Engine zu entwickeln. Es ist zu erwarten, dass auch in Zukunft nur wenige Anbieter den Markt beherrschen. NeoReality hat technisch und zeitlich die Chance, zu den Top 3 Anbietern zu gehören.

Multi-User-Online-Welten: Globale Erfolge wie „World of Warcraft“ oder „Second Life“ zeigen eindrucksvoll das enorme Potential dieser sog. Virtuellen Welten. Das in verschiedenen Beteiligungen bereits vorhandene Know-how, die vorhandene Erfahrung im Umgang mit Großprojekten und die Möglichkeit, auch große Budgets bei Investoren platzieren zu können, verschaffen der 10TACLE STUDIOS AG eine ideale Ausgangsposition, um rasch auch in diesem Marktsegment erfolgreich zu werden.

5.2 Risikobericht

Die im Lagebericht 2005 dargestellten Risiken haben sich im Geschäftsjahr 2006 nicht realisiert. Aus Sicht der Unternehmensleitung sind folgende Risikoaspekte besonders zu berücksichtigen:

Die Einführung von drei neuen Hardwareplattformen (Sony PS3, Nintendo Wii und Microsoft Xbox 360) hat neue technische Möglichkeiten und Herausforderungen gebracht. Die Umstellung vorhandener Entwicklungsstrukturen sowie der Aufbau notwendiger Erfahrungen können zu Verzögerungen der Fertigstellung einzelner Projekte führen.

Die Gesellschaft wird weiterhin zügig wachsen, um die dargestellten Chancen nutzen zu können. Die Möglichkeiten eines organischen Wachstums sind begrenzt. Die nächste Wachstumsstufe kann somit nur über geeignete Akquisitionen erreicht werden.

Die bereits dargestellte Summe der kurzfristigen Forderungen liegt deutlich über dem Wert des Vorjahres – ein Ausfall der Forderungen würde der Gesellschaft erheblich schaden. Die Forderungen beruhen jedoch auf der Stichtagbetrachtung des Jahresabschlusses und geben somit ein wenig aussagekräftiges Bild. Die Forderungen werden bereits im ersten Halbjahr 2007 erheblich reduziert.

5.3 Nachtragsbericht

Mit Vertrag vom 28.02.2007 hat die 10tacle studios Pte Ltd. aus Singapur gegenüber der Firma Stereo Mode SPRL aus Frankreich die Entwicklung des Titels „Ready To Rumble 3“ auf der Plattform Nintendo Wii beauftragt. Das Spiel soll im Jahr 2008 erscheinen und beruht auf einer weltweit bekannten Lizenz.

5.4 Ausblick für das Geschäftsjahr 2007

10TACLE STUDIOS AG plant auch im Geschäftsjahr 2007 die Fortsetzung ihres Wachstumskurses. Um mittel- und langfristig in ausreichendem Maß qualitativ hochwertige Produktionsressourcen zur Verfügung stellen zu können, wird dabei besonders der Ausbau der internationalen Studiostruktur im Vordergrund stehen. Dies geschieht sowohl durch den gezielten Ausbau der bestehenden Studiostruktur als auch durch Akquisition neuer Entwicklungsstudios.

Auch in die technologischen Ressourcen der 10TACLE STUDIOS AG wird weiter investiert. Von zentraler technischer und wirtschaftlicher Bedeutung für das Unternehmen ist dabei die konzerneigene Middleware-Technologie „NeoReality“, die es der 10TACLE STUDIOS AG auf für die Branche einzigartige Weise ermöglicht, vernetzt, studioübergreifend und kosteneffizient auf hohem Qualitätsniveau zu entwickeln.

In der internationalen Studiostruktur der 10TACLE STUDIOS AG spielt insbesondere der boomende asiatische Markt für Computer- und Videospiele künftig eine noch bedeutendere Rolle. Die in Singapur ansässige Tochtergesellschaft 10tacle studios Pte Ltd. wird mit Investitionen in Entwicklungskapazitäten und speziell auf die regionalen Anforderungen zugeschnittenen Spielen sowie durch Kooperationen mit regionalen Partnern optimal im asiatischen Markt positioniert. Spätestens in 2008 will die 10TACLE STUDIOS AG in Asien über ähnlich große Produktionskapazitäten wie in Europa verfügen.

Auch den primären Wachstumsmarkt der Online-Spiele (MMOG) hat die 10TACLE STUDIOS AG im Visier und setzt nachhaltig auf Online-Spiele. Die strategische Entscheidung steht im Einklang mit den Marktprognosen renommierter Marktforschungsunternehmen, die dem Markt für Online-Spiele ein rasantes Wachstum für die nächsten Jahre prognostizieren. Aktuell sind bereits mehrere Online-Spiele bei 10TACLE STUDIOS AG in der Produktion.

Auch der Ausbau des Spieleportfolios geht weiter: Wurden im Jahr 2006 noch zwei Titel veröffentlicht, werden 2007 mindestens sechs Spiele international auf den Markt gebracht. Dabei legt die 10TACLE STUDIOS AG großen Wert auf ein ausgewogenes Portfolio im Bezug auf erfolgversprechende Plattformen und Genres. Insbesondere setzt die 10TACLE STUDIOS AG auf die äußerst erfolgreichen Nintendo-Plattformen Wii und Nintendo DS.

Nach dem Börsengang wird die 10TACLE STUDIOS AG auch künftig externe Investments zur Finanzierung ihrer Aktivitäten nutzen. Anknüpfend an die bisherigen Erfolge mit dem attraktiven Finanzierungsinstrument plant die 10TACLE STUDIOS AG weitere Investments in Asien und Europa aufzulegen.

Darmstadt, im März 2007



10TACLE STUDIOS AG
Michele Pes
Vorstand

CORPORATE-GOVERNANCE-BERICHT

der 10TACLE STUDIOS AG

Vorstand und Aufsichtsrat der 10TACLE STUDIOS AG begrüßen das Prinzip der guten und verantwortungsvollen Unternehmensführung des Kodex. Die Gesellschaft setzt die Empfehlungen und Anregungen des Kodex um, soweit sie ihr sachgerecht erscheinen. Die 10TACLE STUDIOS AG unterstreicht damit, dass wirkungsvolle Corporate Governance Teil unseres Selbstverständnisses ist. Im Dezember 2006 haben Vorstand und Aufsichtsrat erstmals die jährliche Entsprechenserklärung zu den Empfehlungen der Regierungskommission zum Deutschen Corporate Governance Kodex in der Fassung vom 12. Juni 2006 gemäß § 161 AktG abgegeben und den Aktionären auf der Website der Gesellschaft dauerhaft zugänglich gemacht. Der Deutsche Corporate Governance Kodex regelt folgende Bereiche der Unternehmensführung und -überwachung:

- Aktionäre und Hauptversammlung
- Kommunikation und Transparenz
- Zusammenwirkung von Vorstand und Aufsichtsrat
- Zusammensetzung und Vergütung von Vorstand und Aufsichtsrat
- Rechnungslegung und Abschlussprüfung

Aktionärsrechte und Transparenz

Die Aktionäre der 10TACLE STUDIOS AG stellen das Kapital für das Unternehmen zur Verfügung und tragen damit die Hauptlast des unternehmerischen Risikos. Die Interessen der Aktionäre werden daher vom Vorstand in besonderer Weise berücksichtigt, indem großer Wert auf Transparenz und zeitnahe Information der Aktionäre gelegt wird. Die Beachtung der Aktionärsrechte, systematisches Risikomanagement, die Einhaltung der Börsenregeln, die Beteiligung der Aktionäre an grundlegenden Entscheidungen des Unternehmens sowie bei Satzungsänderungen, der Ausgabe neuer Aktien und bei wesentlichen Strukturveränderungen ist in vollem Umfang gewährleistet.

Durch die Veröffentlichung aller Unternehmensinformationen, insbesondere von Ad-hoc-Mitteilungen und Pressemitteilungen im Internet wird die Gleichbehandlung aller Aktionäre gewährleistet. Auf der Internetseite des Unternehmens www.10tacle.com werden auch Director's Dealings sowie alle Finanzberichte der Gesellschaft und das jährliche Dokument nach WpPG veröffentlicht. Die Aktionäre finden einen Finanzkalender, der sie über wesentliche Termine unterrichtet.

Zusammenarbeit von Vorstand und Aufsichtsrat

Die 10TACLE STUDIOS AG als Obergesellschaft des Konzerns hat als deutsche Aktiengesellschaft ein duales Führungs- und Kontrollsystem, das heißt Vorstand und Aufsichtsrat sind personell strikt voneinander getrennt.

Der Vorstand der 10TACLE STUDIOS AG besteht aus einem Mitglied, Herrn Michele Pes. Der Vorstand führt die Geschäfte der 10TACLE STUDIOS AG in eigener Verantwortung und vertritt diese gegenüber Dritten. Zu den wesentlichen Aufgaben des Vorstands zählen die Festlegung der strategischen Ausrichtung, die Führung des Konzerns sowie die Überwachung des Risikomanagements.

Der Aufsichtsrat der 10TACLE STUDIOS AG besteht aus drei Mitgliedern, Herrn Dr. Markus Braun (Vorsitzender), Herrn Dr. Bastian Schmidt-Vollmer (stellvertretender Vorsitzender) und Herrn Paul Bauer-Schlichtegroll. Der Aufsichtsrat berät und überwacht den Vorstand bei der Unternehmensführung. Er ist unter anderem auch für die Bestellung der Mitglieder des Vorstands und die Festlegung der Vorstandsvergütung zuständig.

Der Vorstand arbeitet eng mit dem Aufsichtsrat zusammen. Er informiert den Aufsichtsrat regelmäßig, zeitnah und umfassend über alle für die 10TACLE STUDIOS AG und den Konzern relevanten Fragen der Planung, Geschäftsentwicklung, der Risikolage und des Risikomanagements. Hierbei stimmt der Vorstand die stra-

tegische Ausrichtung des Unternehmens mit dem Aufsichtsrat ab und erörtert die Strategiemsetzung in regelmäßigen Abständen.

Das Zusammenwirken von Vorstand und Aufsichtsrat ist ferner in den jeweiligen Geschäftsordnungen von Vorstand und Aufsichtsrat festgelegt.

Vergütung von Vorstand und Aufsichtsrat

Gemäß dem Deutschen Corporate Governance Kodex umfasst die Gesamtvergütung des Vorstandsmitgliedes sowohl fixe als auch variable Bestandteile. Die variablen Vergütungsteile wiederum setzen sich aus einmaligen Komponenten zusammen, die für außerordentliche Leistungen durch den Aufsichtsrat gewährt werden, und aus Komponenten, die sich an den Ergebnissen des Konzerns orientieren. Die Höhe dieser variablen Vergütungskomponenten wird vom Aufsichtsrat festgesetzt.

Als variable Vergütungskomponente mit langfristiger Anreizwirkung wurden dem Vorstandsmitglied im Geschäftsjahr 2006 insgesamt 10.000 Aktienoptionen auf Grundlage des von der Hauptversammlung der 10TACLE STUDIOS AG am 8. Juni 2006 beschlossenen Aktienoptionsprogrammes gewährt.

Dieses Aktienprogramm sieht die Ausgabe von bis zu 389.025 Aktienoptionen an Arbeitnehmer und Geschäftsführungsmitglieder der 10TACLE STUDIOS AG und mit ihr verbundener Unternehmen vor. Die auszugebenden Aktienoptionen können frühestens nach zwei Jahren (Wartefrist) und spätestens nach fünf Jahren seit ihrer Gewährung ausgeübt werden. Voraussetzung für die Ausübung der Aktienoptionen ist, dass der Börsenpreis innerhalb der letzten zwölf Monate der Wartefrist wenigstens an einem Tag den Börsenpreis zum Zeitpunkt der Gewährung der Aktienoptionen um 15 % überstiegen hat.

Die dem Vorstandsmitglied gewährten Aktienoptionen berechtigen zum Bezug von 10.000 Stückaktien an der Gesellschaft zu einem Bezugspreis von EUR 11,60.

Unterstellt, die Aktienoptionen des Vortandsmitgliedes wären zum 31. Dezember 2006 ausübbar gewesen, so hätte ihnen ein um den Bezugspreis bereinigter Wert von insgesamt EUR 18.900,00 zugrunde gelegen.

Die Vergütung der Aufsichtsratsmitglieder ist in § 14 der Satzung der 10TACLE STUDIOS AG geregelt. Die Aufsichtsratsmitglieder erhalten neben dem Ersatz ihrer Auslagen eine feste Vergütung, wobei der Vorsitzende des Aufsichtsrats das Eineinhalbfache dieser festen Vergütung erhält.

Die Vergütung von Vorstand und Aufsichtsrat stellt sich in tabellarischer Form wie folgt dar:

(in TEUR)	Erfolgsunabhängige Vergütung	Erfolgsabhängige Vergütung	Sonstige Bezüge	Gesamt 2006
Vorstand				
Michele Pes	147	100	5	252
Summe Vorstand	147	100	5	252
Aufsichtsrat				
Dr. Markus Braun	15	0	0	15
Dr. Bastian Schmidt-Vollmer	10	0	0	10
Paul Bauer-Schlichtegroll	7	0	0	7
Summe Aufsichtsrat	32	0	0	32
SUMME 2006	179	100	5	284

Gegenüber dem Vorstandsmitglied bestand zum 31. Dezember 2006 eine mit 5 % zu verzinsende Forderung der 10TACLE STUDIOS AG in Höhe von EUR 36.129,10.

An die Mitglieder des Aufsichtsrats wurden in 2006 weder Kredite noch Vorschüsse gewährt noch zu ihren Gunsten Haftungsverhältnisse eingegangen. Auch wurden im vergangenen Geschäftsjahr keine Vergütungen für persönlich erbrachte Leistungen der Aufsichtsratsmitglieder gewährt.

Aktienbesitz von Vorstand und Aufsichtsrat

Am 31. Dezember 2006 waren der Vorstand und der Aufsichtsrat an der 10TACLE STUDIOS AG wie folgt beteiligt:

Vorstand Michele Pes:	139.180 Stückaktien	(ca. 2,76 % des Grundkapitals)
Aufsichtsrat:	22.650 Stückaktien	(ca. 0,45 % des Grundkapitals)

Geschäfte in Aktien und Rechten (Directors' Dealings)

Weder das Vorstandsmitglied noch die Aufsichtsratsmitglieder haben im Geschäftsjahr 2006 mitteilungsspflichtige Erwerbs- und Veräußerungsgeschäfte getätigt.

Interessenskonflikte

Im Geschäftsjahr 2006 traten weder beim Vorstand noch beim Aufsichtsrat Interessenskonflikte auf.

Rechnungslegung

Die Rechnungslegung des Konzerns der 10TACLE STUDIOS AG erfolgte im vergangenen Geschäftsjahr 2006 in Übereinstimmung mit den International Financial Reporting Standards – IFRS. Der Jahresabschluss der 10TACLE STUDIOS AG für das Geschäftsjahr 2006 entspricht dem deutschen Handelsgesetzbuch.

Entsprechenserklärung zum Deutschen Corporate Governance Kodex

Vorstand und Aufsichtsrat der 10TACLE STUDIOS AG haben erklärt, dass den Empfehlungen der „Regierungskommission Deutscher Corporate Governance Kodex“ mit nachfolgenden Maßgaben im Jahr 2006 entsprochen wurde und im Jahr 2007 entsprochen werden wird.

a. Selbstbehalt bei der D&O-Versicherung (Ziffer 3.8)

Ziffer 3.8 des Kodex empfiehlt, dass beim Abschluss einer Haftpflichtversicherung für Mitglieder des Vorstands und des Aufsichtsrats der Gesellschaft (D&O-Versicherung) ein angemessener Selbstbehalt vereinbart werden soll. Die D&O-Versicherung der 10TACLE STUDIOS AG für Vorstand und Aufsichtsrat sieht keinen Selbstbehalt der Mitglieder des Vorstands und Aufsichtsrats vor.

b. Zusammensetzung des Vorstands (Ziffer 4.2.1)

Ziffer 4.2.1 des Kodex empfiehlt, dass der Vorstand aus mehreren Personen bestehen soll. Bei der 10TACLE STUDIOS AG amtiert derzeit lediglich ein Vorstandsmitglied. Der Aufsichtsrat beabsichtigt jedoch, in 2007 ein weiteres Vorstandsmitglied zu bestellen.

c. Bildung von Ausschüssen (Ziffer 5.3)

Ziffer 5.3 des Kodex empfiehlt neben der Bildung von qualifizierten Ausschüssen in Abhängigkeit von den spezifischen Gegebenheiten der Gesellschaft und der Anzahl der Mitglieder des Aufsichtsrats auch die Einrichtung eines Prüfungsausschusses (Audit Committee). Da der Aufsichtsrat der 10TACLE STUDIOS AG aus drei Mitgliedern besteht, ist die Bildung von Ausschüssen nicht erforderlich.

d. Ausgestaltung der Vergütung des Aufsichtsrats (Ziffer 5.4.7)

Ziffer 5.4.7 des Kodex empfiehlt, im Rahmen der Vergütung der Mitglieder des Aufsichtsrats den Vorsitz und den stellvertretenden Vorsitz im Aufsichtsrat zu berücksichtigen und die Vergütung der Mitglieder des Aufsichtsrats neben einer festen auch mit einer erfolgsorientierten Vergütung auszugestalten. Abweichend von dieser Empfehlung berücksichtigt die 10TACLE STUDIOS AG im Rahmen der Vergütung der Mitglieder des Aufsichtsrats ausschließlich den Vorsitz und nicht auch den stellvertretenden Vorsitz im Aufsichtsrat. Ferner erhalten die Mitglieder des Aufsichtsrats gemäß § 14 der Satzung keine erfolgsorientierte, sondern ausschließlich eine feste Vergütung.

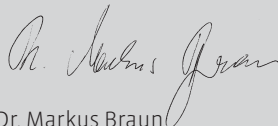
Darmstadt, im April 2007

Für den Vorstand der 10TACLE STUDIOS AG:



Michele Pes
Vorstandsvorsitzender

Für den Aufsichtsrat der 10TACLE STUDIOS AG:



Dr. Markus Braun
Vorsitzender des Aufsichtsrats

KONZERNBILANZ

10TACLE GRUPPE KONSOL. IAS
zum 31. Dezember 2006

AKTIVA

	Anhang Tz.	31.12.2006 Euro	31.12.2005 Euro
LANGFRISTIGES VERMÖGEN			
Immaterielle Vermögenswerte			
Selbsterstellte immaterielle Vermögenswerte	E.1	7.228.151,56	1.713.166,42
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	E.1	7.882.499,62	5.942.521,39
		15.110.651,18	7.655.687,81
Sachanlagevermögen	E.2	1.153.120,45	580.695,87
Finanzanlagen	E.3	180.000,00	205.000,00
Sonstige langfristige Forderungen		18.328,43	2.382.981,59
Latente Steuern	E.4	2.687.112,97	1.265.524,58
LANGFRISTIGES VERMÖGEN, GESAMT		19.149.213,03	12.089.889,85
KURZFRISTIGES VERMÖGEN			
Wertpapiere		1.031.297,89	0,00
Vorräte	E.5	27.430,75	17.525,52
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	E.6	23.044.920,29	5.528.265,38
Steuerforderungen	E.7	104.467,76	60.864,87
Sonstige kurzfristige Forderungen	E.8	6.157.690,45	4.314.738,11
Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente	E.9	11.309.329,35	7.121.378,87
Sonstiges kurzfristiges Vermögen		314.870,40	0,00
KURZFRISTIGES VERMÖGEN, GESAMT		41.990.006,89	17.042.772,75
Sonstiges Vermögen		0,00	400.000,00
SUMME VERMÖGEN		61.139.219,92	29.532.662,60

PASSIVA

	Anhang Tz.	31.12.2006 Euro	31.12.2005 Euro
EIGENKAPITAL			
Gezeichnetes Kapital	E.10a	5.049.851,00	259.358,00
Kapitalrücklage	E.10c	21.601.584,39	9.180.132,55
Sonstige Rücklagen			
Gewinnrücklagen	E.10d	3.797.551,25	901.846,67
Umrechnungsrücklage	E.10e	2.171,67	0,00
		3.802.222,92	901.846,67
EIGENKAPITAL VOR MINDERHEITEN		30.451.158,31	10.341.337,22
MINDERHEITSAnteile am Eigenkapital	E.14	532.656,97	242.240,20
EIGENKAPITAL, GESAMT		30.983.815,28	10.583.577,42
LANGFRISTIGES FREMDKAPITAL			
Langfristige verzinsliche Schulden		13.662,58	93.780,90
Sonstige langfristige Verbindlichkeiten		255.319,96	0,00
Latente Steuern	E.11	4.901.341,77	1.799.468,33
LANGFRISTIGES FREMDKAPITAL, GESAMT		5.170.324,31	1.893.249,23
KURZFRISTIGES FREMDKAPITAL			
Sonstige kurzfristige Rückstellungen	E.12	14.802.757,68	6.899.198,69
Steuerschulden		62.624,74	27.264,00
Kurzfristige verzinsliche Schulden		75.868,82	2.474.629,26
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen		4.385.360,34	2.612.917,63
Sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten	E.13	5.658.468,75	5.041.826,37
KURZFRISTIGES FREMDKAPITAL, GESAMT		24.985.080,33	17.055.835,95
SUMME EIGEN- UND FREMDKAPITAL		61.139.219,92	29.532.662,60

KONZERNGEWINN- UND -VERLUSTRECHNUNG

vom 01.01.2006 bis 31.12.2006
10TACLE GRUPPE KONSOL. IAS

	Anhang Tz.	2006 Euro	2005 Euro
Umsatzerlöse	D.1	29.284.800,31	17.895.903,51
Sonstige betriebliche Erträge	D.2	872.729,09	386.073,73
Veränderung des Bestands an fertigen und unfertigen Erzeugnissen		0,00	67.273,33-
Andere aktivierte Eigenleistungen	D.3	4.663.292,21	782.221,74
Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe und Waren	D.4	10.245.169,23	7.207.173,88
Personalaufwand	D.5	4.674.591,15	2.367.645,82
Abschreibungen	D.6	2.491.770,57	1.046.704,11
Sonstige betriebliche Aufwendungen	D.7	12.700.482,59	6.691.616,82
Betriebsergebnis		4.708.808,07	1.683.785,02
Finanzierungsaufwendungen	D.8	207.647,29	439.641,37
Sonstige Finanzerträge	D.8	380.490,88	61.996,93
GEWINN VOR STEUERN		4.881.651,66	1.306.140,58
Ertragsteuern	D.9.	1.702.364,36	15.858,39
JAHRESÜBERSCHUSS*		3.179.287,30	1.290.282,19
Ergebnisanteil von Minderheitsgesellschaftern		287.916,77	232.874,62
Ergebnisanteil Eigenkapitalgeber		2.891.370,53	1.057.407,57
Gewinnvortrag aus dem Vorjahr (Vj.: Verlustvortrag)		901.846,67	155.560,90
BILANZGEWINN		3.793.217,20	901.846,67
ERGEBNIS JE AKTIE			
unverwässertes Ergebnis je Aktie	D.11	0,63	0,40
verwässertes Ergebnis je Aktie		0,63	0,40

* = Jahresüberschuß (einschließlich Gewinnanteil von Minderheitsgesellschaftern)

KONZERNGEWINN UND -VERLUST · CASHFLOW

KONZERNKAPITALFLUSSRECHNUNG

Kapitalflussrechnung vom 1. Januar bis 31. Dezember 2006
Cashflow-Rechnung

	Anhang Tz.	2006 TEUR	2005 TEUR
Jahresergebnis		2.891	1.057
+ Abschreibungen auf Gegenstände des Anlagevermögens	D.6	2.492	1.047
- Zuschreibungen auf Gegenstände des Anlagevermögens		0	0
+/- Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen/Erträge	F.2, D.5	49	69
+/- Zunahme/Abnahme der Rückstellungen inkl. latenter Steuern	F.2, E.12	11.005	5.082
-/+ Gewinn/Verlust aus dem Abgang von Gegenständen des Anlagevermögens	F.2	2	0
-/+ Zunahme/Abnahme der Vorräte, der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind inkl. latenter Steuern	F.2, E.5-8	-18.785	-8.549
+/- Zunahme/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	F.2, E.13	201	2.533
CASHFLOW AUS DER LAUFENDEN GESCHÄFTSTÄTIGKEIT		-2.145	1.239
-/+ Auszahlungen/Einzahlungen für Investitionen/Abgänge in das Sachanlagevermögen/immaterielle Anlagevermögen	F.3, E.1-2	-10.519	-4.759
-/+ Auszahlungen/Einzahlungen für Investition/Verkauf von Finanzanlagevermögen	F.3, E.3	25	-100
CASHFLOW AUS DER INVESTITIONSTÄTIGKEIT		-10.494	-4.859
-/+ Verkauf/Ankauf von Wertpapieren der Umlaufvermögens	F.1	0	0
- Ausschüttungen an die Anteilseigner		0	0
+ Kapitalerhöhungen	F.4, E.10a	17.167	6.378
+ Veränderung der Umrechnungsrücklage	F.4, E.10e	2	0
CASHFLOW AUS DER FINANZIERUNGSTÄTIGKEIT		17.169	6.378
VERÄNDERUNG DES AUSGLEICHSPOSTENS FÜR ANTEILE ANDERER GESELLSCHAFTER E.14		290	242
Zahlungswirksame Veränderung des Finanzmittelbestands		4.820	3.000
FINANZMITTELBESTAND AM ANFANG DER PERIODE	F.1	7.521	4.521
FINANZMITTELBESTAND AM ENDE DER PERIODE	F.1	12.341	7.521

KONZERNEIGENKAPITALENTWICKLUNG

für das Geschäftsjahr 2006 (ias/ifrs)

GEZEICHNETES KAPITAL

	Anhang Tz.	Anzahl ausgegebener Stückaktien	„Nennwert“ (rechnerisch)
			EUR
STAND ZUM 01. JANUAR 2004		25.000	25.000,00
Periodenergebnis			
Kapitaltransaktionen		113.000	113.000,00
STAND ZUM 31. DEZEMBER 2004		138.000	138.000,00
Periodenergebnis			
Kapitaltransaktionen		121.358	121.358,00
STAND ZUM 31. DEZEMBER 2005		259.358	259.358,00
Periodenergebnis		0	0,00
Umrechnungsdifferenzen	E.10e	0	0,00
Kapitaltransaktionen		0	0,00
Barkapitalerhöhung (Beschluss des Vorstands und des Aufsichtsrats vom 23.02.2006)	E10b,c	25.422	25.422,00
Eigenkapitalbeschaffungskosten	E.10b	0	0,00
Kapitalerhöhung aus Gesellschaftsmitteln (Beschluss der Hauptversammlung vom 08.05.2006)	E10b,c	3.986.920	3.986.920,00
Barkapitalerhöhung (Beschluss des Vorstands und des Aufsichtsrats vom 20.06.2006)	E10b,c	778.151	778.151,00
Eigenkapitalbeschaffungskosten	E.10b	0	0,00
Barkapitalerhöhung (Beschluss des Vorstands und des Aufsichtsrats vom 18.12.2006)	E.10b	0	0,00
Eigenkapitalbeschaffungskosten	E.10b	0	0,00
Aktienbasierte Vergütungen	D.5	0	0,00
STAND ZUM 31. DEZEMBER 2006		5.049.851	5.049.851,00

KONZERNEIGENKAPITALENTWICKLUNG

Kapitalrücklage	Zur KapErhöhung geleistete Einlagen	Gewinnrücklagen	Sonstige Rücklagen	Summe Konzerneigenkapital
EUR	EUR	EUR	EUR	EUR
0,00	0,00	-69.977,67	0,00	44.977,67
		-85.583,23	0,00	-85.583,23
2.923.218,72	0,00			3.036.218,72
2.923.218,72	0,00	-155.560,90	0,00	2.905.657,82
1.057.407,57	0,00		1.057.407,57	
6.256.913,83	0,00			6.378.271,83
9.180.132,55	0,00	901.846,67	0,00	10.341.337,22
0,00	0,00	2.895.704,58	0,00	2.895.704,58
0,00	0,00	0,00	2.171,67	2.171,67
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4.398.006,00	0,00	0,00	0,00	4.423.428,00
-184.596,00	0,00	0,00	0,00	-184.596,00
-3.986.920,00	0,00	0,00	0,00	0,00
8.365.123,25	0,00	0,00	0,00	9.143.274,25
-567.984,00	0,00	0,00	0,00	-567.984,00
0,00	4.532.273,70	0,00	0,00	4.532.273,70
0,00	-179.506,81	0,00	0,00	-179.506,81
45.055,70	0,00	0,00	0,00	45.055,70
17.248.817,50	4.352.766,89	3.797.551,25	2.171,67	30.451.158,31

KONZERNANLAGENSPIEGEL

der 10TACLE STUDIOS AG, Darmstadt, für das Geschäftsjahr 2006

ANSCHAFFUNGS- UND HERSTELLUNGSKOSTEN

	01.01.2006 Euro	Zugänge Euro	Währungs- anpassung EUR	Abgänge Euro	Umbuchungen Euro	31.12.2006 EUR
--	--------------------	-----------------	-------------------------------	-----------------	---------------------	-------------------

A. ANLAGEVERMÖGEN

I. IMMATERIELLE VERMÖGENSGEGENSTÄNDE

1. Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen an solchen Rechten und Werten	4.945.418,53	7.443.382,66	26.966,02	132.048,79	1.090.761,29	13.374.479,71
2. Geschäfts- oder Firmenwert	2.857.908,58	0,00	0,00	0,00	0,00	2.857.908,58
3. Geleistete Anzahlungen	1.083.967,35	2.180.038,47	0,00	0,00	-1.083.620,29	2.180.385,53
Immaterielle Vermögensgegenstände	8.887.294,46	9.623.421,13	26.966,02	132.048,79	7.141,00	18.412.773,82

II. SACHANLAGEN

1. Andere Anlagen, Betriebs- und Geschäftsausstattung	854.580,78	1.050.880,06	31.546,91	87.214,66	-7.141,00	1.842.652,10
Sachanlagen	854.580,78	1.050.880,06	31.546,91	87.214,66	-7.141,00	1.842.652,10

III. FINANZANLAGEN

1. Beteiligungen	205.000,00	25.000,00	0,00	50.000,00	0,00	180.000,00
Finanzanlagen	205.000,00	25.000,00	0,00	50.000,00	0,00	180.000,00

9.946.875,24 10.699.301,19 58.512,93 269.263,44 0,00 20.435.425,92

KONZERNANLAGENSPIEGEL

**ABSCHREI-
BUNGEN DES
GESCHÄFTS
JAHRES**

KUMULIERTE ABSCHREIBUNGEN

BUCHWERT

01.01.2006 EUR	Zugänge EUR	Währungs- anpassung EUR	Abgänge EUR	Umbuchungen Euro	31.12.2006 Euro	31.12.2006 Euro	31.12.2005 EUR	EUR
1.231.606,66	2.049.608,39	20.312,59	0,00	595,00	3.302.122,64	10.072.357,07	3.713.811,87	2.049.608,39
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2.857.908,58	2.857.908,58	0,00
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2.180.385,53	1.083.967,35	0,00
1.231.606,66	2.049.608,39	20.312,59	0,00	595,00	3.302.122,64	15.110.651,18	7.655.687,80	2.049.608,39
274.035,59	442.162,19	31.383,52	57.273,19	-595,00	689.531,65	1.153.120,45	580.695,87	442.162,19
274.035,59	442.162,19	31.383,52	57.273,19	-595,00	689.531,65	1.153.120,45	580.695,87	442.162,19
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	180.000,00	205.000,00	0,00
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	180.000,00	205.000,00	0,00
1.505.642,25	2.491.770,57	51.696,11	57.273,19	0,00	3.991.654,29	16.443.771,63	8.441.383,67	2.491.770,57

ANHANG ZUM KONZERNABSCHLUSS

zum 31. Dezember 2006

A. ALLGEMEINE ANGABEN ZUM KONZERNABSCHLUSS, KONSOLIDIERUNGSKREIS UND KONSOLIDIERUNGSMETHODEN

1. Konzernabschluss nach International Financial Reporting Standards (IFRS)

Die Inhaberaktien der 10TACLE STUDIOS AG, Goebelstraße 21, 64293 Darmstadt sind zum Handel an der Frankfurter Wertpapierbörse zugelassen. Entsprechend der Verordnung EU Nr. 1606/2002 vom 19. Juli 2002 hat die Gesellschaft daher als Mutterunternehmen einen Konzernabschluss nach internationalen Rechnungslegungsstandards erstellt. Nach § 315a Abs. 1 HGB resultiert daraus eine Befreiung von der Konzernabschlusserrstellungspflicht nach dem Handelsgesetzbuch (HGB).

Der Konzernabschluss der „10TACLE STUDIOS AG-Gruppe“ (nachfolgend „10TACLE STUDIOS AG“ genannt) wurde in Übereinstimmung mit den vom IASB verabschiedeten und veröffentlichten International Financial Reporting Standards (IFRS) bzw. der International Accounting Standards (IAS) einschließlich der Interpretationen des Financial Reporting Interpretations Committee (IFRIC) bzw. des ehemaligen Standing Interpretation Committee (SIC) erstellt. Die Anforderungen der angewandten Vorschriften wurden vollständig erfüllt und führen zur Vermittlung eines den tatsächlichen Verhältnissen entsprechenden Bildes der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage des Konzerns.

Soweit einschlägig, wurden die in § 315a Abs. 1 HGB zusätzlich zu beachtenden Vorschriften des HGB ergänzend angewendet.

2. Konzernverhältnisse

a) Mutterunternehmen

Mutterunternehmen ist die 10TACLE STUDIOS AG, Goebelstraße 21, 64293 Darmstadt, eingetragen im Handelsregister des Amtsgerichtes Darmstadt unter HRB-Nr. 9145.

b) Konsolidierungskreis

Der Konsolidierungskreis wurde gemäß IAS 27 in Verbindung mit Standing Interpretation Committee (SIC) 12 definiert. Er umfasst damit sämtliche in- und ausländischen Tochterunternehmen, über die die Gesellschaft die Beherrschung im Sinne des IAS 27.6 i. V. m. IAS 27.12 ausüben kann.

Die einzelnen, in den Konzernabschluss einbezogenen, Tochtergesellschaften zeigt die nachfolgende Übersicht.

Gesellschaft:	Stammkapital EUR	Beteiligungsquote %	Ergebnis GJ 2006 EUR	Eigenkapital per 31.12.2006 EUR
Reaktor media GmbH, Hannover	50.000,00	100,00	385.743,22	665.301,46
10tacle Publishing GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	54.713,77	2.537,16
10tacle GDP III GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-2.742,92	21.698,86
10tacle GDP VI GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-4.796,56	-17.885,99
10tacle GDP VII GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-2.143,74	13.640,49
10tacle GDP IX GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	10.974,76	29.869,37
10TACLE MOBILE GmbH (vormals 10tacle GDP XII GmbH), Darmstadt	25.000,00	100,00	5.440,36	28.392,44
10TACLE RES. AND DEVELOPM. GmbH (vormals 10tacle GDP XIII GmbH)	25.000,00	100,00	-11.575,53	11.376,55
10T TRAVEL GmbH (vormals 10tacle GDP XIV GmbH)	25.000,00	100,00	-67.679,11	-43.960,53
10tacle GDP XII GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-34.961,78	-9.961,78
10tacle GDP XIV GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-7.712,12	17.287,88
10tacle GDP XV GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-5.899,98	19.100,02
10tacle GDP XVI GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-1.770,21	23.229,79
10tacle GDP XVII GmbH, Darmstadt	25.000,00	100,00	-1.769,98	23.230,02
10tacle studios Slovakia s.r.o., Bratislava	15.465,51	90,00	-111.208,27	127.762,65
10tacle studios Pte Ltd., Singapur	0,98	50,00	-117.078,03	289.113,54
Elsewhere Entertainment SPRL, Charleroi, Belgien	33.606,00	91,80	796.392,24	1.147.552,05
Blimey! Games Ltd., London, England	1.453,02	51,00	699.230,01	704.103,50

Nicht in den Konsolidierungskreis einbezogen wurden Zweckgesellschaften, die zwar im mehrheitlichen Kapitalbeteiligungsbesitz der Gesellschaft stehen, für die jedoch ein Beherrschungsverhältnis aufgrund der gegebenen vertraglichen Konstellationen entsprechend IAS 27.12 i. V. m. SIC 12.10(b) nicht vorliegt. Dies betrifft sieben sogenannte „Einzweck-Tochtergesellschaften“ (Zweckgesellschaften). Mangels gegebener Möglichkeit, die Finanz- und Geschäftspolitik der betreffenden Gesellschaften zu bestimmen (Control-Prinzip), würde eine Einbeziehung in den Konsolidierungskreis zu einer aus wirtschaftlicher Sicht unsachgerechten Darstellung führen. Die Beteiligungen an den betreffenden Gesellschaften werden entsprechend IAS 39 und IAS 1.68d als Finanzinvestitionen bzw. Finanzanlagen ausgewiesen.

Es handelt sich um die folgenden Gesellschaften:

Gesellschaft:	Stammkapital EUR	Ergebnis GJ 2005 EUR	Ergebnis GJ 2006 EUR	Eigenkapital 31.12.2006 EUR
10tacle GDP I GmbH, Darmstadt	25.000	-213,23	-7.661,63	11.408,64
10tacle GDP II GmbH, Darmstadt	25.000	-5.564,11	-1.713,57	13.004,82
10tacle GDP IV GmbH, Darmstadt	25.000	-1.154,55	-8.660,10	10.196,90
10tacle GDP V GmbH, Darmstadt	25.000	620,13	79,56	20.206,74
10tacle GDP VIII GmbH, Darmstadt	25.000	-6.055,42	11.518,11	30.462,69
10tacle GDP X GmbH, Darmstadt	25.000	-6.055,40	6.816,32	25.760,92
10tacle GDP XI GmbH, Darmstadt	25.000	-6.055,40	10.355,44	29.300,04

c) Veränderungen im Konsolidierungskreis

Die bereits zum 31.12.2005 zum Konsolidierungskreis gehörigen Tochtergesellschaften 10tacle GDP XII GmbH, 10tacle GDP XIII GmbH und 10tacle GDP XIV GmbH wurden im Berichtszeitraum in 10TACLE MOBILE GmbH (zuvor 10tacle GDP XII GmbH), in 10TACLE RESEARCH & DEVELOPMENT GmbH (zuvor 10tacle GDP XIII GmbH) und 10T TRAVEL GmbH (zuvor 10tacle GDP XIV GmbH) umfirmiert. Im Folgenden werden die „10tacle Game Development & Production GmbH's“ kurz „GDP's“ genannt.

Der Konsolidierungskreis erweiterte sich um fünf neu gegründete Tochterunternehmen. Es handelt sich um die GDP's XII, XIV, XV, XVI und XVII. Eine weitere zu Beginn des Geschäftsjahres neu gegründete Tochtergesellschaft, die GDP XIII wurde am 14.12.2006 zum Nennbetrag (EUR 25.000) veräußert und mit Wirkung zu diesem Zeitpunkt entkonsolidiert. Während ihrer Zugehörigkeit zum Konsolidierungskreis entfaltete die GDP XIII keine wesentliche Geschäftstätigkeit, so dass die Ausweis- und Bewertungsvorschriften des IFRS 5 „Discontinued Operations“ nicht einschlägig sind. Aus dem Verkauf entstand für den Konzern ein Ertrag in Höhe der Differenz des Buchwertes des Eigenkapitals zum Kaufpreis von EUR 2.850,53.

Von der 10TACLE MOBILE GmbH sowie der 10T TRAVEL GmbH wurden jeweils 10 % des Nennkapitals zum Nennwert auf die jeweiligen Geschäftsführungsorgane übertragen. Der Geschäftsanteil an der 10T TRAVEL GmbH wurde zum 21.12.2006 zum Kaufpreis von EUR 1 zurückerworben. Zum 21.12.2006 wurde ferner die Liquidation der 10T TRAVEL GmbH beschlossen. Die 10T TRAVEL GmbH entfaltete seit ihrer Zugehörigkeit zum Konsolidierungskreis keine wesentliche Geschäftstätigkeit. Im Wesentlichen wurden über die Gesellschaft die im Konzern verursachten Reisen organisiert. Die betreffenden Tätigkeiten werden künftig wieder dezentral ausgeführt. Infolge der Liquidation fanden keine Desinvestitionen statt. Ein aufgegebenen Geschäftsbereich im Sinne von IFRS 5 liegt entsprechend nicht vor. Die 10T TRAVEL GmbH erwirtschaftete im Geschäftsjahr 2006 einen Jahresfehlbetrag in Höhe von TEUR 63 vor Berücksichtigung eines Ertrags aus dem Verkauf des Geschäftsanteils zum Nennbetrag (EUR 2.500,00) und Rückkauf zu EUR 1,00 in Höhe von EUR 2.499,00 der in den sonstigen Erträgen enthalten ist. Aufgrund der vorstehend genannten Änderungen im Konsolidierungskreis ergaben sich keine Anpassungen der Vorjahreswerte.

Sämtliche einbezogenen Tochterunternehmen wurden gemäß IAS 27 voll konsolidiert. Unternehmen unter gemeinschaftlicher Führung im Sinne von IAS 31, die quotale zu konsolidieren wären, oder assoziierte Unternehmen im Sinne von IAS 28, die aufgrund eines maßgeblichen Einflusses „at equity“ zu bilanzieren wären, lagen nicht vor.

d) Konzernbilanzstichtag

Einheitlicher Konzernbilanzstichtag ist gemäß IAS 27.26 der Abschlussstichtag des Mutterunternehmens, der 10TACLE STUDIOS AG, vorliegend der 31.12.2006. Sämtliche einbezogenen Tochterunternehmen wurden mit ihren Einzelbilanzen zum Konzernabschlussstichtag einbezogen.

e) Konsolidierungsmethoden

Die zu konsolidierenden Abschlüsse der in den Konzernabschluss einzubeziehenden Unternehmen wurden unter Verwendung einheitlicher Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden aufgestellt. Dazu wurden lokal anzuwendende Rechnungslegungsgrundsätze der Tochtergesellschaften, soweit erforderlich, angepasst bzw. ergänzt, um die einheitliche Anwendung der Rechnungslegungsgrundsätze der Gesellschaft auf Konzernebene sicherzustellen.

Grundlage für den Konzernabschluss bildete der zum 31.12.2006 erstellte und geprüfte HGB-Jahresabschluss der 10TACLE STUDIOS AG. Für die Gesellschaften „Blimey! Games Ltd. (10tacle UK)“, „10tacle studios Pte Ltd., Singapur (10tacle Asia“, „Elsewhere Entertainment SPRL, Charleroi (10tacle Belgium)“ und „10tacle studios Slovakia s.r.o., Bratislava“ lag jeweils ein nach Landesrecht geprüfter und testierter Jahresabschluss zum 31.12.2006 vor. Für die übrigen Gesellschaften lagen entsprechende Erstellungsberichte für das Geschäftsjahr 2006 vor. Im Rahmen der Erstellung des Konzernabschlusses wurden die nach lokalen Rechnungslegungsvorschriften aufgestellten Einzelabschlüsse der Tochterunternehmen sowie der Gesellschaft in eine sog. HB II nach IFRS/IAS unter Beachtung konzerneinheitlicher Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden übergeleitet.

Die Kapitalkonsolidierung erfolgt gemäß IFRS 3.14 nach der Erwerbsmethode, bei der die Anschaffungskosten der Beteiligung an dem Tochterunternehmen mit dem anteiligen Eigenkapital zum Zeitpunkt des Erwerbs verrechnet und auf die identifizierbaren Vermögensgegenstände und Schulden nach Maßgabe deren beizulegender Werte verteilt werden. Auf stille Reserven und Lasten, die nach vorstehender Bewertung aufgedeckt werden, werden nach Maßgabe von IAS 12 Steuerlatenzen gebildet. Ein nach Bewertung des Reinvermögens mit den Zeitwerten verbleibender Unterschiedsbetrag wird als Goodwill angesetzt. Auf den Goodwill wird im Zeitpunkt der Erstkonsolidierung gemäß IAS 12.66 keine latente Steuer passiviert.

Aufgedeckte stille Reserven und Lasten werden in den Folgeperioden entsprechend der Behandlung der korrespondierenden Vermögenswerte und Schulden fortgeführt.

Alle konzerninternen Gewinne und Verluste, Umsatzerlöse, Aufwendungen und Erträge sowie Forderungen und Verbindlichkeiten bzw. Rückstellungen innerhalb des Konsolidierungskreises werden eliminiert. Sofern erforderlich, wurden nach Maßgabe des IAS 12 Steuerlatenzen gebildet.

Gem. IAS 27.33 wurden Anteile außenstehender Aktionäre am Ergebnis gesondert in der Gewinn- und Verlustrechnung und Minderheitenanteile als gesonderter Posten im Eigenkapital ausgewiesen.

B. WESENTLICHE ERMESSENSENTSCHEIDUNGEN UND SCHÄTZUNGEN

Die Erstellung eines Konzernabschlusses nach IFRS erfordert Annahmen und Einschätzungen bestimmter Sachverhalte seitens des Managements, die Auswirkungen auf die im Jahresabschluss ausgewiesenen Vermögenswerte, Schulden, Erträge und Aufwendungen sowie auf nicht ausgewiesene Eventualverbindlichkeiten haben können. Die tatsächlichen Ergebnisse können hiervon abweichen. Nachfolgend werden die wesentlichsten Sachverhalte, bei deren Abbildung im Jahresabschluss ein hohes Maß an Ermessen zugrunde zu legen ist, dargestellt.

1. Ermessensentscheidungen

Nicht in den Konsolidierungskreis einbezogen wurden Zweckgesellschaften, die zwar im mehrheitlichen Kapitalbeteiligungsbesitz der Gesellschaft stehen, für die jedoch ein Beherrschungsverhältnis aufgrund der gegebenen vertraglichen Konstellationen entsprechend IAS 27.12 i. V. m. SIC 12.10(b) nicht vorliegt. Mangels gegebener Möglichkeit, die Finanz- und Geschäftspolitik der betreffenden Gesellschaften zu bestimmen (Control-Prinzip), würde nach Einschätzung der Konzernleitung eine Einbeziehung in den Konsolidierungskreis zu einer aus wirtschaftlicher Sicht unsachgerechten Darstellung führen.

2. Schätzungen

Annahmen und Schätzungen betreffen im Wesentlichen die wirtschaftlichen Nutzungsdauern immaterieller Vermögenswerte, die Bewertung langfristiger Entwicklungsaufträge, die Bewertung von Rückstellungen für Produktionsdienstleistungen, die Bewertung von Rückstellungen für Vertriebsgarantien sowie die Eintrittswahrscheinlichkeit künftiger Steuerbelastungen.

a) Immaterielle Vermögenswerte

In den immateriellen Vermögenswerten sind Rechte an erworbener sowie selbst entwickelter Spielesoftware enthalten, die über die angenommene Produktlebensdauer linear abgeschrieben werden. Da die Produktlebensdauer eines Spieles unterschiedlichen Vermarktungsphasen unterliegt, erfolgt zum jeweiligen Bilanzstichtag eine Wertüberprüfung, bei der die fortgeführten Anschaffungs- und Herstellungskosten dem erzielbaren Erlös bzw. dem Nutzungswert gegenübergestellt werden (impairment test). Aufgrund einer Einschätzung der Vermarktungserlöse bzgl. des Spieles „GTR – FIA GT Racing Game“ während der dritten Vermarktungsphase ergab sich ein unter den fortgeführten Anschaffungs- und Herstellungskosten liegender Nutzungswert als Barwert der noch zu erwartenden Cashflows aus der Vermarktung. Dementsprechend wurde eine außerplanmäßige Abschreibung (TEUR 223) auf den Nutzungswert (rd. TEUR 200) vorgenommen.

Die Gesellschaft entwickelt in ihren Studios eine Middleware unter der Bezeichnung „NeoReality“ zur Herstellung von Spielen. Im Berichtsjahr erfolgte die Fertigstellung der ersten Generation der NeoReality, die mit ihren Konzernherstellungskosten in den selbst erstellten immateriellen Vermögenswerten enthalten ist. Die erste Generation dient der Produktion von Spielen auf PC und Xbox. Die Konzernleitung schätzt die Nutzungsdauer für diese erste Generation auf fünf Jahre. Zum Geschäftsjahresende hat 10TACLE STUDIOS AG diesen immateriellen Vermögenswert auf seine Werthaltigkeit anhand des Barwerts der ersparten Lizenzzahlungen (Relief-from-Royalty-Method) für die bereits auf der Grundlage dieser Technologie geplanten Projekte sowie erwarteter Lizenzzahlungen aus dem Einsatz bei konzernfremden Unternehmen überprüft. Bei der Ermittlung des Barwertes wurde ein nach Einschätzung der Konzernleitung risikoadäquater Diskontierungssatz zugrunde gelegt. Aus dieser Wertüberprüfung ergaben sich keine Anhaltspunkte für die Vornahme einer außerplanmäßigen Abschreibung.

Die Entwicklung einer sogenannten zweiten Generation der NeoReality wurde im abgelaufenen Geschäftsjahr begonnen. Die zweite Generation ist für die Produktion von Spielen auf weiteren Plattformen und wird voraussichtlich 2008 fertiggestellt werden. Eine Einschätzung der künftig zu erwartenden Cashflows aus der Drittvermarktung der Neoreality ab dem Jahr 2008 ergibt einen über den bereits angefallenen und künftig kalkulierten Konzernherstellungskosten liegenden Nutzungswert, ermittelt durch Diskontierung der Erlöse mit einem nach Einschätzung der Konzernleitung risikoadäquaten Diskontierungssatz. Es ergaben sich keine Anhaltspunkte für eine außerplanmäßige Abschreibung.

b) Fertigungsaufträge

Als Dienstleister (Dienstleistungsmodell) produziert und entwickelt 10TACLE STUDIOS AG Computerspiele im Auftrag Dritter. Derartige Entwicklungsaufträge erstrecken sich in der Regel über einen Zeitraum von mehr als einer Berichtsperiode. Die Entwicklungsaufträge beinhalten in der Regel einen Festpreis (Fixed Price Contract), dem ein von der Gesellschaft kalkuliertes Entwicklungskostenbudget zugrunde liegt. Die bilanzielle Abbildung dieser Fertigungsaufträge erfolgt gemäß IAS 11 nach der Percentage-of-Completion-Method. Der Fertigstellungsgrad wird gemäß IAS 11.31 nach der Cost-to-Cost-Method durch Gegenüberstellung der bisher angefallenen Istkosten zu den geschätzten Gesamtkosten ermittelt und anhand der Erreichung zuvor festgelegter Milestones kontrolliert. Vorliegend werden nach der Percentage-of-Completion-Method die Entwicklungsaufträge für die Spiele „Elveon“ für die Plattformen Microsoft Xbox, Sony Playstation 3 sowie für Personal Computer (PC) durch die Konzerntochter 10tacle studios Slovakia und „The Race“ für die Plattform Microsoft Xbox und PC durch die Blimey! Games Ltd., England, abgebildet. Eine Überprüfung der künftig noch zu erwartenden Herstellungskosten für die jeweiligen Spieleentwicklungen ergab keine Anhaltspunkte zur Anpassung der ursprünglichen Kalkulationen und Schätzungen.

c) Rückstellungen

Entwicklungsaufträge von Fondsgesellschaften für Spiele, bei denen eine konsolidierte sogenannte Einzweck-Konzern-Tochtergesellschaft involviert ist, werden in der Regel durch einen Herstellungskostenbeitrag finanziert, der auf einer von 10TACLE STUDIOS AG kalkulierten Kosteneinschätzung basiert. Die bis zur Fertigstellung der jeweiligen Entwicklungsaufträge erwarteten Kosten bilden die Grundlage für die in der Bilanz ausgewiesenen Rückstellungen für Produktion und Produktionsdienstleistungen. Als Puffer dient dabei eine Überschreitungsreserve, die für den Fall einer über der ursprünglichen Einschätzung liegender Kosten in Anspruch genommen werden kann. Ergibt sich keine Notwendigkeit zur Inanspruchnahme der Überschreitungsreserve, wird diese in der Regel für Produktmarketing zu Gunsten des Auftraggebers verwendet. Die Überschreitungsreserven sind daher ebenfalls in voller Höhe als Rückstellungen passiviert. Eine Überprüfung des Produktionsfortschritts bestehender Entwicklungsaufträge zum Bilanzstichtag ergab in zwei Fällen eine unter der ursprünglichen Kostenkalkulation liegende Einschätzung der noch anfallenden Herstellungskosten bis zur Fertigstellung des Produktes, so dass eine Anpassung der betreffenden Rückstellungen durch deren Teilauflösung zu erfolgen hatte.

d) Latente Steuern auf steuerliche Verlustvorträge

Infolge der in der Vergangenheit im Wesentlichen durch die 10TACLE STUDIOS AG erbrachte Konzernentwicklung und damit zusammenhängender Aufwendungen verfügt diese über steuerliche Verlustvorträge. Auch ohne die Berücksichtigung von Dividendenzahlungen seitens der Tochtergesellschaften, die bei der Muttergesellschaft gemäß § 8b KStG im Ergebnis zu 95 % steuerfrei sind, erwartet die Konzernleitung innerhalb der nächsten Jahre steuerliche Gewinne in der Muttergesellschaft, die die Nutzung der steuerlichen Verlustvorträge gewährleisten. Für die steuerlichen Verlustvorträge wurden daher latente Steueransprüche in Höhe der dadurch künftig zu erwartenden Steuerentlastungen aktiviert.

e) Eventualverbindlichkeiten

Eventualverbindlichkeiten sind mögliche Verpflichtungen aufgrund vergangener Ereignisse, die jedoch noch von künftigen Ereignissen abhängen, die nicht unter Kontrolle des Konzerns stehen oder bestehende Verpflichtungen, für die ein Abfluss von Ressourcen zur Erfüllung dieser Verpflichtungen unwahrscheinlich ist oder die Höhe der Verpflichtung nicht zuverlässig geschätzt werden kann. Vorliegend erfolgt ein Ansatz derartiger möglicher oder gegenwärtiger Verpflichtungen als Rückstellungen in der Bilanz, wenn nach Einschätzung der Konzernleitung mehr dafür als dagegen spricht, dass es zu einem Ressourcenabfluss kommen wird.

Die Sachverhalte, für die ein Ressourcenabfluss nicht hinreichend wahrscheinlich für die Bildung einer Rückstellung ist, für die jedoch andererseits eine Inanspruchnahme nicht nahezu sicher ausgeschlossen werden kann, sind in den sonstigen Haftungsverhältnissen detailliert beschrieben.

C. BILANZIERUNGS- UND BEWERTUNGSMETHODEN, BEWERTUNGSGRUNDLAGEN**1. Währungsumrechnung**

Berichtswährung für den Konzern ist der Euro. Die Währungsumrechnung ausländischer Abschlüsse einbezogener Unternehmen werden nach dem Konzept der funktionalen Währungen gem. IAS 21 umgerechnet. Funktionale Währungen sind vorliegend die Landeswährungen für die Tochterunternehmen in der Slowakei, in Singapur sowie in England, da die betreffenden Unternehmen jeweils ihre Geschäfte in finanzieller, wirtschaftlicher und organisatorischer Hinsicht selbstständig in der jeweiligen Landeswährung betreiben. Dementsprechend erfolgt die Umrechnung der Vermögenswerte und Schulden mit dem Stichtagskurs und der Aufwendungen und Erträge mit dem Jahresdurchschnittskurs. Differenzen gegenüber der Vorjahresumrechnung werden erfolgsneutral mit dem Eigenkapital verrechnet.

Geschäftsvorfälle der einzelnen Konzernunternehmen in Fremdwährung werden zum jeweiligen Tageskurs umgerechnet. Nicht-monetäre Posten, die zu historischen Anschaffungs- oder Herstellungskosten in einer Fremdwährung bewertet wurden, werden mit dem Kurs am Tag des Geschäftsvorfalles umgerechnet. Aufwendungen und Erträge aus Kursdifferenzen werden in den Konzernunternehmen erfolgswirksam erfasst und sind in den Finanzierungsaufwendungen bzw. in dem Posten Sonstige Finanzerträge enthalten.

2. Aufwands- und Ertragsrealisierung

Umsatzerlöse und sonstige Erträge werden zum Zeitpunkt der Leistungserbringung bzw. zum Zeitpunkt des Übergangs der Gefahr des zufälligen Unterganges realisiert. Betriebliche Aufwendungen werden mit Inanspruchnahme der Leistung bzw. zum Zeitpunkt ihrer wirtschaftlichen Verursachung ergebniswirksam erfasst. Zinsen werden periodengerecht erfasst.

3. Immaterielle Vermögenswerte

Immaterielle Vermögenswerte werden aktiviert, wenn diese identifizierbar sind, ihre Anschaffungs- oder Herstellungskosten zuverlässig ermittelt werden können und aus deren Nutzung ein künftiger wirtschaftlicher Vorteil für den Konzern wahrscheinlich ist. Erworbene immaterielle Vermögenswerte werden zu Anschaffungskosten, selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte mit ihren Herstellungskosten bewertet und jeweils über ihre Nutzungsdauer von 2 bis 5 Jahren planmäßig linear abgeschrieben. Die Herstellungskosten umfassen dabei alle dem Herstellungsprozess direkt zurechenbaren Einzel- und Gemeinkosten gemäß IAS 38.66. Finanzierungskosten im Sinne von IAS 23 werden nicht einbezogen. Der Abschreibungsbeginn richtet sich nach IAS 38.97. Die Abschreibung beginnt danach, soweit sich die selbst erstellten immateriellen Vermögenswerte in dem vom Management beabsichtigten betriebsbereiten Zustand befinden. Geschäftswerte aus der Konsolidierung werden gem. IFRS 3 und IAS 36 nicht planmäßig abgeschrieben.

EDV-Software wird über eine Nutzungsdauer von drei Jahren abgeschrieben.

Die Abschreibung der immateriellen Vermögenswerte erfolgt ausschließlich nach der linearen Abschreibungsmethode.

Liegen gem. IAS 36 (Impairment Test) Anzeichen für eine Wertminderung oder einen unter den Buchwert gesunkenen erzielbaren Ertrag oder Nutzungswert bzgl. der immateriellen Vermögenswerte bzw. der Geschäftswerte vor, werden außerplanmäßige Abschreibungen vorgenommen. Vorliegend war eine außerplanmäßige Abschreibung (TEUR 223) bzgl. der Spielesoftware „GTR – FIA Racing Game“ auf den unter den fortgeführten Anschaffungs- und Herstellungskosten liegenden Nutzungswert (rd. TEUR 200) vorgenommen.

Negative Unterschiedsbeträge aus der Kapitalkonsolidierung, die gem. IAS 22 direkt von den Geschäftswerten abzusetzen wären, haben sich nicht ergeben.

4. Sachanlagen

Materielle Vermögenswerte mit einer Nutzungsdauer von über einem Jahr werden mit ihren um planmäßige Abschreibungen geminderten Anschaffungs- oder Herstellungskosten bilanziert. Die Herstellungskosten umfassen dabei alle direkt dem Herstellungsprozess zurechenbaren Einzel- und Gemeinkosten. Finanzierungskosten werden nicht einbezogen. Die zugrunde gelegten Nutzungsdauern entsprechen ihren erwarteten tatsächlichen Nutzungsdauern im Konzern; ausschließlich steuerlich zugrunde zu legenden Nutzungsdauern wurden nicht angesetzt. Als Nutzungsdauer für Betriebs- und Geschäftsausstattung werden bis zu 10 Jahre angesetzt. Es wurde ausschließlich die lineare Abschreibungsmethode angewendet.

5. Außerplanmäßige Abschreibungen

Für immaterielle Vermögenswerte und Sachanlagen wird eine außerplanmäßige Abschreibung vorgenommen, wenn der aus dem Vermögenswert erzielbare Ertrag unter den Buchwert gesunken ist (Impairment Test). Als aus dem Vermögenswert erzielbarer Ertrag wird jeweils der höhere Wert aus Nettoveräußerungswert und Barwert der erwarteten Mittelzuflüsse herangezogen. Vorliegend ergab sich die Notwendigkeit der außerplanmäßigen Abschreibung bzgl. der als immaterieller Vermögenswert aktivierten Spielesoftware „GTR – FIA Racing Game“ in Höhe von TEUR 223.

6. Leasingverhältnisse

Geleaste Gegenstände werden gemäß IAS 17 bei der Gesellschaft bilanziert, wenn sämtliche wesentlichen Risiken und Chancen auf die jeweilige Konzerngesellschaft übergegangen sind und sie dieser damit wirtschaftlich zuzuordnen sind (Finance-Lease). Vorliegend werden jedoch sämtliche bestehende Leasingverhältnisse als Operate-Leasing-Verhältnisse qualifiziert. Derartige Leasingverhältnisse betreffen im Wesentlichen die Anmietung von Büro- und Produktionsflächen sowie das Leasing von Fahrzeugen, von Büro-, Betriebs- und Geschäftsausstattung.

7. Finanzanlagen

Beteiligungen an assoziierten Unternehmen werden „at equity“ gem. IAS 28 bewertet. Anteile an Unternehmen ohne maßgeblichen Einfluss auf die Geschäfts- und Finanzpolitik werden gem. IAS 39 mit den Anschaffungskosten oder dem darunter liegenden beizulegenden Wert bilanziert. Vorliegend betrifft dies die mangels Beherrschung nicht in den Konzernabschluss einbezogenen mehrheitlichen Beteiligungen.

8. Vorräte

Vorräte werden zu Anschaffungs- oder Herstellungskosten bilanziert. Die Herstellungskosten umfassen dabei alle direkt dem Herstellungsprozess zurechenbaren Einzel- und Gemeinkosten. Finanzierungskosten werden nicht einbezogen. Die Bewertung zum Stichtag erfolgt mit dem jeweils niedrigeren Betrag aus Anschaffungs- oder Herstellungskosten einerseits und realisierbaren Nettoveräußerungspreis andererseits.

9. Langfristige Fertigungsaufträge

Fertigungsaufträge werden nach der Percentage-of-Completion-Method (PoC-Method) bilanziert. Der Fertigstellungsgrad wird anhand der Cost-to-Cost-Method ermittelt, indem die bereits angefallenen Kosten mit den zu erwartenden Gesamtkosten ins Verhältnis gesetzt werden. Der Ausweis der Aufträge erfolgt aktivisch, soweit der Fertigstellungsgrad die erhaltenen Anzahlungen übersteigt, als Forderung und passivisch unter den erhaltenen Anzahlungen. Vorliegend sind als passivischer Überhang erhaltene Anzahlungen aus PoC in Höhe von TEUR 2.323 in den sonstigen kurzfristigen Verbindlichkeiten enthalten. Gegebenenfalls zu erwartende Verluste werden durch Rückstellungen berücksichtigt. Hinweise auf derartige zu erwartende Verluste haben sich vorliegend nicht ergeben.

10. Forderungen und sonstige Vermögenswerte

Die Forderungen und sonstigen Vermögenswerte werden, soweit sie nicht zu Handelszwecken gehalten werden, am Bilanzstichtag zu fortgeführten Anschaffungskosten unter Berücksichtigung angemessener Einzelwertberichtigungen angesetzt.

11. Liquide Mittel

Liquide Mittel umfassen die Kassenbestände, Bankguthaben und kurzfristige Finanzanlagen, deren ursprüngliche Laufzeit bis zu drei Monate beträgt. Im Falle einer Inanspruchnahme von Kontokorrentkrediten werden diese in den kurzfristigen Schulden ausgewiesen. Die liquiden Mittel in der Konzernkapitalflussrechnung beinhalten neben den Kassen- und Bankbeständen auch kurzfristige Wertpapiere und Geldanlagen gemäß der vorstehenden Definition.

12. Rückstellungen

Rückstellungen werden gebildet, soweit eine aus einem vergangenen Ereignis resultierende Verpflichtung gegenüber Dritten besteht, die wahrscheinlich zu einem künftigen Vermögensabfluss führt und sich diese Vermögensbelastung zuverlässig schätzen lässt. Musste eine Rückstellungsbildung unterbleiben, weil zumindest eines der genannten Kriterien nicht erfüllt war, erfolgt ein Ausweis unter den Eventualverbindlichkeiten.

13. Verbindlichkeiten

Verbindlichkeiten wurden mit dem Rückzahlungsbetrag angesetzt.

14. Latente Steuern

Steuerlatenzen wurden gemäß IAS 12 für Bewertungsunterschiede zwischen den Steuerbilanzen der Einzelgesellschaften und dem Konzernabschluss nach IFRS gebildet, soweit es sich um temporäre Differenzen handelt. Die Bildung der Steuerrückstellungen folgte hinsichtlich ihrer Erfolgswirksamkeit dem zugrunde liegenden Geschäftsvorfall: Steuerlatenzen wurden erfolgswirksam erfasst, wenn die Bewertungsdifferenz bzgl. des Postens, auf den sich die Steuerlatenz bezieht, erfolgswirksam entstanden ist. Steuerlatenzen wurden erfolgsneutral gebildet, wenn die zugrunde liegende Bewertungsdifferenz erfolgsneutral entstanden ist. Steuerlatenzen auf stille Reserven und Lasten aus der Kapitalkonsolidierung bei erstmaliger Einbeziehung von Tochterunternehmen wurden erfolgsneutral mit dem Eigenkapital verrechnet. Steuerliche Verlustvorträge, die wahrscheinlich künftig genutzt werden können, werden in Höhe des daraus resultierenden latenten Steueranspruchs aktiviert. Latente Steueransprüche und -verbindlichkeiten werden unabhängig von dem Zeitpunkt ihrer Umkehrung gebildet. Die Bewertung bzw. Berechnung der latenten Steuern erfolgt mit dem jeweiligen Steuersatz, der für die Periode der Umrechnung anhand der bestehenden Steuergesetzeslage erwartet wird. Die latenten Steueransprüche und -schulden werden in den langfristigen Vermögenswerten bzw. den langfristigen Schulden ausgewiesen. Eine Abzinsung latenter Steueransprüche und -verbindlichkeiten erfolgt nicht.

15. Wesentliche Erfolgseinflüsse aus der Konsolidierung

Aus konzerninternen Konsolidierungsmaßnahmen und den Erstkonsolidierungen ergaben sich folgende wesentliche Auswirkungen auf das Konzernergebnis:

	Ergebnis- auswirkung 2006 TEUR	Ergebnis- auswirkung 2005 TEUR
1. Konzernrelevante Anpassungen von Rückstellungen	3.435	1.248
2. Anpassung Rückstellungsbewertung für konzerninterne künftig anfallende Produktionsdienstleistungen	865	1.343
3. Anpassung Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände gegenüber ausländischen Einzelabschlüssen	421	41
4. Aktivierung von steuerlichen Verlustvorträgen (aktive Steuerlatenzen)	150	1.171
5. Anpassung Rückstellungsbewertung für konzerninterne künftig anfallende Produktionskosten	0	440
6. Aufwandswirksame Konsolidierungsmaßnahmen	-265	-5
7. Ergebnisanteile außenstehender Gesellschafter	-288	-233
8. Passive Steuerlatenzen (auf oben 1. bis 3. und 6.)	-2.066	-1.212
	2.252	2.793

Die Anpassungen bzgl. der Rückstellungsbewertungen betreffen Rückstellungen in den Einzelabschlüssen der Game-Development-Tochtergesellschaften für zu erbringende Dienstleistungen. Die Bewertung der Rückstellung in den Einzelabschlüssen erfolgte gemäß den mit den Schwestergesellschaften (Entwicklungsstudios) vereinbarten Dienstleistungsverträgen in Höhe der künftig zu erwartenden Rechnungen. Soweit seitens der Entwicklungsstudios Deckungsbeiträge und Gewinnaufschläge oder aus Konzernsicht aktivierbare Vermögenswerte in die Budgets einkalkuliert wurden, musste eine Rückstellungsbildung aus Sicht des Konzerns unterbleiben. Gleiches gilt entsprechend für die Rückstellungen für künftig anfallende Produktionsdienstleistungen.

D. ERLÄUTERUNGEN ZUR GEWINN- UND VERLUSTRECHNUNG

1. Umsatzerlöse

	2006 TEUR	2005 TEUR
Umsatzerlöse aus Produktionsleistungen	14.826	10.235
Umsatzerlöse aus Produktionsdienstleistungen	6.468	1.887
Erlöse aus der Vermarktung von Games	6.126	4.037
Erlöse aus Rechteverkäufen	1.732	0
Umsatzerlöse aus Pre-Production	0	1.025
Sonstige	133	711

UMSATZERLÖSE GESAMT

29.285

17.896

Die Produktionserlöse enthalten solche aus langfristigen Entwicklungsaufträgen, die nach der Percentage-of-Completion-Method ermittelt werden, mit insgesamt TEUR 3.706 (im Vorjahr: TEUR 1.349). Dem stehen Aufwendungen der Periode in Höhe von TEUR 3.477 (im Vorjahr: TEUR 1.030) gegenüber, die auf den einzelnen Aufwandskonten erfasst sind. Die Kosten der Periode entsprechen den kumulierten Kosten der am Stichtag noch laufenden Aufträge. Die kumulierten Gewinne aus derartigen Aufträgen belaufen sich auf TEUR 492 (im Vorjahr: TEUR 319). Der Gesamtgewinn aus der Fertigstellung derartiger Fertigungsaufträge im abgelaufenen Geschäftsjahr betrug TEUR 56. Anpassungen der Schätzungen bzgl. der bis zum voraussichtlichen Fertigstellungszeitpunkt noch zu erwartenden Kosten waren nicht vorzunehmen.

2. Sonstige betriebliche Erträge

In den sonstigen betrieblichen Erträgen (TEUR 873; im Vorjahr: TEUR 386) sind unter anderem Erträge aus der Auflösung von Rückstellungen mit TEUR 710 (im Vorjahr: TEUR 118) enthalten, die aus einer aktualisierten Kalkulation der erwarteten Kosten zur Herstellung von Spielen und zur Erbringung von Servicedienstleistungen, für die Rückstellungen gebildet wurden, resultierten.

3. Andere aktivierte Eigenleistungen

Die anderen aktivierten Eigenleistungen betreffen die selbst entwickelte Middleware NeoReality und weitere Technologien zur Entwicklung von Spielen sowie die Entwicklung von Spielen, wie bspw. das Rennspiel „The Race“ für die Plattform PS3.

4. Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe und Waren

Die Aufwendungen für Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe in Höhe von TEUR 10.245 betreffen mit TEUR 7.076 (im Vorjahr: TEUR 6.882) Zuführungen zu den Rückstellungen in den einbezogenen GDP-Tochtergesellschaften für zu erbringende Produktionsdienstleistungen und mit TEUR 2.828 Aufwendungen für freie Mitarbeiter in den Entwicklungsstudios.

5. Personalaufwand

	2006 TEUR	2005 TEUR
Löhne und Gehälter	3.735	1.951
Soziale Abgaben	895	417
Aktienoptionen (Fair Value)	45	0
	4.675	2.368

Aktienbasierte Vergütungen

Die 10TACLE STUDIOS AG verfügt über ein Aktienoptionsprogramm. Aufgrund der Ermächtigung durch die Hauptversammlung vom 8. Juni 2006 hat die Gesellschaft insgesamt 80.500 Aktienoptionen an Mitarbeiter und Vorstände ausgegeben. Die Aktienoptionen haben eine Gesamtlaufzeit von 5 Jahren. Der Zeitraum bis zu Beginn der Ausübbarkeit der Optionen (Vesting Period) beträgt gemäß § 193 Abs. 2 Nr. 3 AktG (mindestens) zwei Jahre. Die Ausübung ist an das Erreichen eines Erfolgszieles geknüpft, nämlich an einen Kursanstieg der Aktie gegenüber dem Kurs zum Optionsausgabezeitpunkt von 15 % innerhalb der letzten 12 Monate vor dem Ausübungszeitpunkt. Die Aktienoptionen berechtigen zum Bezug je einer Aktie nach Ablauf der Vesting Period zum Bezugspreis von EUR 11,60.

Der beizulegende Zeitwert (Fair value) der Aktienoptionen wurde entsprechend IFRS 2 mittels eines Optionspreismodells bestimmt. Der Bewertung wurden folgende Annahmen zugrunde gelegt:

Risikoloser Zinssatz	3,04 %
Volatilität	30 %
Erwartete Laufzeit der Option	2 Jahre
Erwartete Mitarbeiterfluktuation in 2 Jahren	20 %
Ausübungspreis der Option	EUR 11,60
Erwartete Dividendenrendite	0 %
Gesamtlaufzeit des Optionsprogramms	5 Jahre

Der beizulegende Zeitwert (Fair Value) der in 2006 ausgegebenen Optionen beträgt EUR 180.223. Dieser Wert wird über den Zeitraum bis zur erstmaligen Ausübbarkeit der Optionen aufwandswirksam erfasst. Im Geschäftsjahr wurden EUR 45.055 als Aufwand erfasst und der Kapitalrücklage zugeschrieben.

Die Ermittlung der Volatilität erfolgte mangels eigener Datengrundlage aus der Vergangenheit anhand der Volatilitäten vergleichbarer Unternehmen.

6. Abschreibungen

Die Abschreibungen (TEUR 2.492; im Vorjahr: TEUR 1.047) entfallen mit TEUR 2.050 (im Vorjahr: TEUR 883) auf immaterielle Vermögenswerte und mit TEUR 442 (im Vorjahr: TEUR 164) auf Sachanlagen. In den Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte sind außerplanmäßige Abschreibungen betreffend das Rennspiel „GTR – FIA Racing Game“ mit TEUR 223 enthalten.

7. Sonstige betriebliche Aufwendungen

	2006 TEUR	2005 TEUR
Produktions- und Lizenzkosten	3.495	2.540
Marketing- und Werbekosten	1.852	1.263
Verwaltungskosten (Raum- und Bürokosten etc.)	1.509	653
Sonstige Rechts- u. Beratungskosten (Inland)	1.010	255
Fahrzeugkosten, Reisekosten	988	751
Kosten i.Z.m. Rechteerwerb/Fondsplatzierungen	860	0
IPO-Kosten (ohne Geldbeschaffungskosten)	556	0
Sonstige Rechts- u. Beratungskosten (Ausland)	471	129
Gewährleistungsaufwand	294	214
Forderungsverluste, Wertberichtigungen auf Forderungen	220	201
Jahresabschlusskosten	210	177
Unternehmensberatung (allgemein)	201	89
Investor Relations	132	0
Buchhaltungskosten	124	86
Prüfungskosten (In- und Ausland)	107	77
Nebenkosten des Geldverkehrs	91	139
Übrige	580	118
	12.700	6.692

Die Produktions- und Lizenzkosten beinhalten im Wesentlichen Produktionskosten für die Erstellung von CD-ROM's und der Verpackung sowie Lizenzkosten zugunsten des AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG, jeweils für die Fonds-Spiele „GT-Legends“, „GTR II“ sowie „Black Buccaneer“.

8. Finanzierungsaufwendungen, Finanzerträge

Die Finanzierungsaufwendungen (TEUR 208; im Vorjahr: TEUR 440) beinhalten die periodengerecht abgegrenzten Zinsen und zinsähnlichen Aufwendungen. Die Finanzierungsaufwendungen und -erträge enthalten im Wesentlichen Kursdifferenzen (Aufwendungen: TEUR 120; Erträge: TEUR 135) aus ausländischen Entwicklungsstudios (hier insbesondere aus der 10tacle studios s.r.o, Slowakia).

Eigenkapitalbeschaffungskosten wurden gemäß IAS 32.37 direkt mit der Kapitalrücklage verrechnet.

9. Ertragsteuern

Die Ertragsteuern setzen sich wie folgt zusammen:

	2006	2005
Ertragsteuern, Steueraufwand (-), Steuerertrag (+)	EUR	EUR
Ertragsteuern laufendes Jahr und Vorjahre	-22.083	29.237
Latente Steueraufwendungen	-3.101.873	-1.310.620
Latente Steuererträge aus der Aktivierung von Verlustvorträgen	1.421.592	1.265.525
	-1.702.364	-15.858

In 2006 und 2005 betrug der Körperschaftsteuersatz in Deutschland 25 % zuzüglich des Solidaritätszuschlages in Höhe von 5,5 % auf die Körperschaftsteuer. Der effektive Gewerbesteuersatz beträgt unter Berücksichtigung des Darmstädter Hebesatzes (425 %) 17,53 %. Unter Berücksichtigung der Abzugsfähigkeit der Gewerbesteuer bei ihrer eigenen sowie bei der Körperschaftsteuerlichen Bemessungsgrundlage ergab sich ein Gesamtsteuersatz von 39,2 % für Darmstadt bzw. 40,2 % für Hannover. Die übrigen vorliegend relevanten Steuersätze betragen 34 % für Belgien, 19 % für England, 20 % für die Slowakei und aufgrund der durch den sog. „Pioneer-Status“ erlangten Ertragssteuerbefreiung 0 % für Singapur.

Gemäß IAS 12.86 wird die Konzernsteuerquote als das Verhältnis von Ertragsteueraufwand zu dem Ergebnis nach IFRS vor Steuern ermittelt. Die Ertragsteuern beinhalten dabei den tatsächlichen und latenten Steueraufwand bzw. -ertrag. Bezogen auf das Ergebnis nach IFRS vor Steuern in Höhe von TEUR 4.881 (im Vorjahr: TEUR 1.306) ergäbe sich ein erwarteter Steueraufwand in Höhe von TEUR 1.914 (im Vorjahr: TEUR 512) und damit eine Abweichung in Höhe von TEUR 212 (im Vorjahr: TEUR 528) zu dem tatsächlichen Steueraufwand in Höhe von TEUR 1.702 (im Vorjahr: TEUR ./. 16). Nachfolgend wird der erwartete Steueraufwand auf der Grundlage des Steuersatzes des Mutterunternehmens in den tatsächlichen Steueraufwand übergeleitet.

Überleitung tatsächlicher Steuerertrag	2006 TEUR	2005 TEUR
Ergebnis vor Ertragsteuern	4.882	1.306
Ertragsteuersatz der 10TACLE STUDIOS AG	39,2 %	39,2 %
Erwarteter Steueraufwand	1.914	512
Besteuerungsunterschied aufgrund Differenzen zwischen lokalen Steuersätzen und dem hypothetischen Steuersatz	-181	-114
Minderungen aufgrund steuerfreier Erträge abzüglich Steuer-minderungen aufgrund steuerlich nicht abzugsfähiger Aufwendungen	-31	-414
Tatsächlicher Steueraufwand (+)/-ertrag (-)	1.702	-16
Effektiver Steuersatz	34,9 %	-1,2 %

10. Segmentberichterstattung

Die Abgrenzung der Segmente erfolgt gemäß IAS 14.31 aufgrund der internen Organisationsstruktur. Als Segmente dienen vorliegend Teilaktivitäten des Konzerns, die Produkte erstellen und Dienstleistungen erbringen, die hinsichtlich ihrer Risiko- und Ertragsstruktur in sich homogen sind, sich jedoch von der Risiko- und Ertragsstruktur der anderen Segmente unterscheiden. Im primären Berichtsformat sind die Aktivitäten des Konzerns in drei Segmente gegliedert: Das Dienstleistungssegment, das Studiosegment und das Publishingsegment.

Dienstleistungssegment

Im Rahmen des Dienstleistungssegments bietet 10TACLE STUDIOS AG Dritten (bspw. Medienfonds) Dienstleistungen im Bereich Entwicklung, Produktion und Vermarktung von Computer- und Videospielen an. Umsatzerlöse resultieren in diesem Segment aus den diesbezüglichen Dienstleistungshonoraren für die Entwicklung und die Produktion, denen Aufwendungen in Höhe der diesbezüglichen Selbstkosten gegenüberstehen. Die Umsatzerlöse, die 10TACLE STUDIOS AG aus der Vermarktung der Produkte erzielt, werden zunächst größtenteils an die jeweiligen Auftraggeber weitergeleitet. Bei Erreichen jeweils definierter Zielumsätze partizipiert 10TACLE STUDIOS AG jedoch von diesen Vermarktungsumsätzen. Den Vermarktungsumsätzen stehen insbesondere Aufwendungen für Marketing und Werbung gegenüber, die jedoch analog der Umsatzzuordnung teilweise an die Auftraggeber weiterbelastet werden.

Studiosegment

Das Studiosegment betrifft die eigene Entwicklung von Computer- und Videospielen sowie verwandter Entwicklungstechnologien, wie bspw. die Middleware-Technologie „NeoReality“, mittels der Spielentwicklungen ermöglicht werden. Dieses Segment zeichnet sich durch entsprechend hohe Investitionen in die Entwicklung der Spiele und Technologien sowie in Markenrechte und Lizenzen aus. Umsatzerlöse entstehen in der Regel erst nach der Investitionsphase und sind ihrer Höhe nach marktabhängig. Aufwendungen stehen dem in erster Linie in Form laufender Servicekosten sowie Abschreibungen der Investitionen gegenüber.

Publishingsegment

10TACLE STUDIOS AG beauftragt externe Entwicklungsstudios mit der Herstellung von Computer- und Videospielen, übernimmt das Projektmanagement- und controlling und lizenziert die fertigen Produkte an Distributoren. Den Umsatzerlösen aus dem Vertrieb stehen die Vertriebskosten und die externen Entwicklungskosten gegenüber.

Das sekundäre Berichtsformat orientiert sich an geographischen Gesichtspunkten, um länder- oder regionalspezifischen Risiken Rechnung zu tragen.

	Dienst- leistung	Studio	Publishing	Eliminierung / nicht zugeordnete Posten	Konzern
Segmentinformationen 2006	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
Umsatzerlöse extern	27.966	1.053	266		29.285
Intersegmentumsätze	8.490	520	2		9.012
Umsatzerlöse gesamt	36.456	1.573	268	-9.012	29.285
Deutschland	20.278	820	37		21.135
Belgien	430	123	0		553
Slowakei	1.553	0	0		1.553
England	1.444	0	-24		1.420
Asien	405	0	28		433
Übrige inkl. USA	3.856	110	225		4.191
Segmentabschreibungen	1.073	720	874	-175	2.492
Nicht zahlungswirks. Aufwand	20.493	0	0	-6.635	13.858
Segmentergebnis	7.555	-146	-1.072	-1.628	4.708
Finanzergebnis					173
Ergebnis vor Steuern					4.882
Steuern					-1.702
Konzern-Jahresergebnis					3.179
Segmentvermögen	30.950	5.046	2.936		38.932
Nicht zugeordnetes Vermögen				22.207	22.207
Segmentsschulden	33.324	163	752		34.239
Nicht zugeordnete Schulden				26.900	26.900
Segmentinvestitionen	7.349	3.733	1.822		12.904

	Dienstleistung	Studio	Publishing	Eliminierung/ nicht zugeordnete Posten	Konzern
Segmentinformationen 2005	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR	TEUR
Umsatzerlöse	16.841	175	880		17.896
Intersegmentumsätze	3.414	0	0		3.414
Umsatzerlöse extern	20.255	175	880	-3.414	17.896
Deutschland	14.677	140	0		14.817
Belgien	385	0	0		385
Slowakei	1.297	0	0		1.297
England	1.189	0	0		1.189
Asien	545	0	0		545
Übrige inkl. USA	2.162	35	880		3.077
Segmentabschreibungen	162	50	722	113	1.047
Nicht zahlungswirks. Aufwand	11.334	639	1.039	-473	12.539
Segmentergebnis	3.070	-652	-881	-86	1.451
Finanzergebnis					-378
Ergebnis vor Steuern					1.073
Steuern					16
Konzern-Jahresergebnis					1.057
Segmentvermögen	15.802	1.817	1.877		19.496
Nicht zugeordnetes Vermögen				10.036	10.036
Segmentschulden	14.976	0	1.070		16.046
Nicht zugeordnete Schulden				13.487	13.487
Segmentinvestitionen	811	1.273	184	5.191	7.459

11. Ergebnis je Aktie

Das unverwässerte Ergebnis je Aktie (EPS) zum 31.12.2006 beträgt EUR 0,63. Dieses wurde berechnet, indem der Quotient aus dem den Eigenkapitalgebern zustehenden Gewinn (nach Gewinnanteilen der Minderheitsgesellschafter) und der durchschnittlichen Anzahl von ausstehenden Aktien des Geschäftsjahres gebildet wurde (IAS 33.10).

Bei der Bestimmung der im Geschäftsjahr 2006 ausstehenden Aktien wurden die Barkapitalerhöhungen vom 30.03., 21.06. und 19.12.2006 jeweils taggenau mit dem Zeitpunkt der Fälligkeit der jeweiligen Einzahlungen berücksichtigt und daraus der gewichtete Durchschnitt der ausstehenden Aktien des Geschäftsjahres 2006 berechnet. Des Weiteren wurde die Kapitalerhöhung aus Gesellschaftsmitteln (Umwandlung einer Kapitalrücklage) vom 08.05.2006 berücksichtigt. Jedem Gesellschafter wurden im Zuge dieser Kapitalerhöhung 14 neue Aktien (ohne Zufluss liquider Mittel) gewährt. Dies führt zu einer rückwirkenden Anpassung der ausstehenden Aktien auf den Beginn der in diesem Abschluss dargestellten Perioden (IAS 33.64). Damit ist auch das unverwässerte Ergebnis je Aktie zum 31.12.2005 entsprechend anzupassen. Dieses beträgt nunmehr EUR 0,40 je Aktie.

Der Vorstand bzw. der Aufsichtsrat der Gesellschaft hat mit Datum vom 01.07.2006 insgesamt 80.500 Aktienoptionsrechte an Mitarbeiter der Gesellschaft und mit ihr verbundener Unternehmen, an Geschäftsführungsmitglieder verbundener Unternehmen und an den Vorstand der Gesellschaft ausgegeben. Da zum Bilanzstichtag die Bedingung (15 % Kurssteigerung gegenüber dem Kurs zum Zeitpunkt der Optionsausgabe) für die Wandlung der Mitarbeiteroptionen nicht gegeben war, führt die Ausgabe der Aktienoptionen nicht zu einer Verwässerung des Ergebnisses je Aktie zum 31.12.2006. Weitere Sachverhalte, die zu einer Verwässerung des Ergebnisses je Aktie der in diesem Abschluss dargestellten Perioden geführt hätten, lagen nicht vor.

Ergebnis je Aktie (EPS) 2006

Datum	Tage	von	um	auf	Gewichteter Durchschnitt ausstehender Aktien	Ergebnis nach Steuern und Anteil Minderheitsgesellschafter	EPS
		Stück	Stück	Stück	Stück	EUR	EUR
Unverwässertes EPS							
01.01.2006				3.890.370		937.952	
30.03.2006 Barkapitalerhöhung	88	3.890.370	381.330	4.271.700		456.428	
08.05.2006 Kapitalerhöhung aus Gesellschaftsmitteln	39	4.271.700	0	4.271.700		514.945	
21.06.2006 Barkapitalerhöhung (IPO)	44	4.271.700	778.151	5.049.851		2.504.173	
19.12.2006 Barkapitalerhöhung	181	5.049.851	427.170	5.477.021		195.072	
31.12.2006	13						
Unverwässertes EPS zum 31.12.2006	365				4.608.570	2.893.871	0,63

Ergebnis je Aktie (EPS) 2005

Datum	Tage	von	um	auf	Gewichteter Durchschnitt ausstehender Aktien	Ergebnis nach Steuern und Anteil Minderheitsgesellschafter	EPS
		Stück	Stück	Stück	Stück	EUR	EUR
Unverwässertes EPS							
01.01.2005				2.070.000		1.293.041	
17.08.2005 Barkapitalerhöhung	228	2.070.000	1.552.500	3.622.500		1.111.562	
07.12.2005 Barkapitalerhöhung	112	3.622.500	267.870	3.890.370		266.464	
31.12.2005	25						
Unverwässertes EPS zum 31.12.2005	365				2.671.066	1.057.408	0,40

E. ERLÄUTERUNGEN ZU WESENTLICHEN BILANZPOSTEN

1. Immaterielle Vermögenswerte

	2006 TEUR	2005 TEUR
Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte		
Middleware-Engine „NeoReality“	3.124	1.713
Sonstige selbst erstellte immaterielle Technologien und Spiele	4.105	0
	7.228	1.713
Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände		
EDV-Software	606	748
Nutzungsrechte an Spiele-Software und sonstige Nutzungsrechte	2.238	1.253
Geschäfts- und Firmenwerte	2.858	2.858
Geleistete Anzahlungen auf immaterielle Vermögenswerte	2.180	1.084
	7.882	5.943
	15.110	7.656

Die selbst erstellten immateriellen Vermögenswerte betreffen zum einen die Middleware „NeoReality“ der 1. und 2. Generation mit TEUR 3.124. Die Fertigstellung der 1. Generation für die Plattformen PC und Xbox erfolgte im Geschäftsjahr 2006. Der Posten wird ab Oktober 2006 mit einer Nutzungsdauer von fünf Jahren mit TEUR 91 für drei Monate abgeschrieben. Des Weiteren enthalten die selbst erstellten immateriellen Vermögenswerte sonstige Rechte und Lizenzen an Spielen bzw. aktivierte Herstellungskosten für selbst erstellte Spiele mit TEUR 2.075 sowie weitere selbst erstellte Technologien mit TEUR 2.030.

EDV-Software mit TEUR 606 wird über eine Nutzungsdauer von maximal drei Jahren abgeschrieben.

Die vorstehenden Geschäftswerte (TEUR 2.858) ergaben sich im Vorjahr aus der Konsolidierung gem. IFRS 3 und werden nicht abgeschrieben. Anhaltspunkte für eine außerplanmäßige Abschreibung haben sich nicht ergeben (Impairment Test).

Die sonstigen immateriellen Vermögenswerte betreffen Nutzungsrechte der Spiele „GTR – FIA GT Racing Game“, „Michael Schumacher World Kart Tour“ und „Oktoberfest“, das Produktionsrecht des Spiels Totems sowie Markennutzungsrechte der Marken Ferrari und Boulder Dash. Die Abschreibung der Nutzungsrechte an Spielesoftware sowie des Produktionsrechts erfolgt grundsätzlich über eine Nutzungsdauer von zwei bzw. drei Jahren. Das Spiel „GTR – FIA GT Racing Game“ wurde im Geschäftsjahr außerplanmäßig mit TEUR 223 abgeschrieben. Die Abschreibung der Markennutzungsrechte erfolgt entsprechend der vertraglichen Laufzeiten der Lizenzverträge bis maximal fünf Jahre.

Die geleisteten Anzahlungen auf immaterielle Vermögenswerte betreffen im Wesentlichen Produktionskosten für Spiele und Pre-Productions konzernexterner Studios mit TEUR 2.180 (im Vorjahr: TEUR 1.084).

Die immateriellen Vermögenswerte haben sich wie folgt entwickelt:

	2006 EUR	2005 EUR
Anschaffungskosten		
Stand 01.01.	8.887	4.708
Zugänge	9.623	5.477
Abgänge	132	1.298
Umbuchungen	7	0
Währungsanpassungen	27	0
Stand 31.12.	18.412	8.887
Kumulierte Abschreibungen		
Stand 01.01.	1.232	349
Zugänge	2.050	883
Abgänge	0	0
Währungsanpassungen	20	0
Stand 31.12.	3.302	1.232
Buchwert		
31.12.	15.111	7.656
Abschreibungen des Geschäftsjahres		
	2.050	883

2. Sachanlagen

Sachanlagen werden über eine Nutzungsdauer von drei bis maximal zehn Jahren abgeschrieben. Die Entwicklung der Sachanlagen sowie der Finanzanlagen auf Grundlage der historischen Anschaffungs- oder Herstellungskosten sowie die Abschreibungen des Geschäftsjahres und die kumulierten Abschreibungen sind im Anlagenspiegel (Seite 40) dargestellt.

3. Finanzanlagen

Die Finanzanlagen beinhalten Anteile an sieben (im Vorjahr acht) Ein Zweckgesellschaften. Bei diesen Zweckgesellschaften bestand keine Beherrschung im Sinne von IAS 27, so dass ein Ausweis unter den Finanzanlagen gemäß IAS 39 erfolgte. Weiterhin beinhalten die Finanzanlagen eine Minderheitenbeteiligung an einer Komplementär-GmbH ohne maßgeblichen Einfluss auf die Geschäfts- und Finanzpolitik.

4. Aktive latente Steuern

Die aktiven latenten Steuern betreffen latente Steueransprüche aus steuerlichen Verlustvorträgen. Sie beinhalten mit TEUR 111 belgische und mit TEUR 2.576 deutsche Ertragsteuern. Zu der Ertragsteuer in Deutschland gehören die Gewerbesteuer, die Körperschaftsteuer sowie der Solidaritätszuschlag. Insgesamt beträgt damit die Steuerquote in Deutschland, je nach Höhe des Gewerbesteuerhebesatzes, zwischen 39,2 % und 40,2 %. In Belgien beträgt der maßgebliche Steuersatz 34 %. In Singapur wurde in 2006 ein steuerlicher Verlust erwirtschaftet. 10tacle Singapur hat einen sog. „Pioneer-Status“, wonach das steuerliche Ergebnis 2006 eine Art Basis-Bemessungsgrundlage für künftige Steuerbelastungen bildet. Nach dem Pioneer-Status sind künftige Geschäftsaktivitäten unter den in dem Pioneer-Service-Certificate definierten Bedingungen während der nächsten 10 Jahre steuerfrei, so dass nicht mit einer Steuerentlastung auf den in 2006 erwirtschafteten steuerlichen Verlust zu rechnen ist.

5. Vorräte

Die Vorräte beinhalten zum Verkauf bestimmte Computerspiele.

6. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen

Die Forderungen aus Lieferungen und Leistungen haben sämtlich Restlaufzeiten von bis zu einem halben Jahr und setzen sich wie folgt zusammen:

	31.12.2006 TEUR	31.12.2005 TEUR
Forderungen aus		
Produktionsdienstleistungsverträgen	16.612	2.887
Verkauf/Vermarktung von Spielen	6.264	1.076
erbrachten Dienstleistungen	169	1.474
Übrige	0	91
	23.045	5.528

7. Steuerforderungen

Die Steuerforderungen betreffen Steuerüberzahlungen sowie Erstattungsansprüche aus einbehaltenen Quellensteuern.

8. Sonstige kurzfristige Forderungen

Der Posten Sonstige kurzfristige Forderungen beinhaltet mit TEUR 2.702 die im Laufe des Jahres gemäß vertraglicher Vereinbarungen fällig werdenden Zahlungen aus dem Treuhandkonto für die Spieleproduktion „Totems“. Des Weiteren den der 10tacle Publishing GmbH zuzurechnenden Anteil am Treuhandkonto des Collecting Agent mit TEUR 1.452, Darlehensforderungen gegen Geschäftspartner mit TEUR 721, aktive Rechnungsabgrenzungsposten TEUR 130 sowie Forderungen gegen ehemalige Gesellschafter, debitorische Kreditoren, geleistete Kautionen, Forderungen an Gesellschafter und Übrige mit insgesamt TEUR 1.152. Die aktiven Rechnungsabgrenzungsposten betreffen Zahlungen vor dem Stichtag, soweit sie Aufwand für eine bestimmte Zeit nach dem Stichtag darstellen.

9. Liquide Mittel

Der Kassenbestand und die Guthaben bei Kreditinstituten wurden zum Nominalwert bilanziert.

10. Eigenkapital

a) Gezeichnetes Kapital

Das gezeichnete Kapital ist mit dem Nennbetrag bilanziert. Es betrug per 31.12.2006 EUR 5.049.851 (im Vorjahr: EUR 259.358) und ist eingeteilt in 5.049.851 auf den Inhaber lautende Stückaktien im rechnerischen Nennbetrag von EUR 1,00 je Aktie. Das Grundkapital war zum Stichtag in voller Höhe einbezahlt.

b) Kapitalveränderungen

Mit Beschluss des Vorstands vom 23. Februar 2006 wurde das Kapital um nominal EUR 25.422,00 auf EUR 284.780 durch Ausgabe neuer Aktien erhöht. Der Ausgabebetrag für die neuen Aktien betrug je EUR 174,00 und enthielt ein Agio von EUR 173,00 je Aktie, das in die Kapitalrücklage eingestellt wurde (EUR 4.398.006). Die Eintragung der Kapitalerhöhung im Handelsregister erfolgte am 4. Mai 2006.

Aufgrund Beschluss der Hauptversammlung vom 8. Mai 2006 wurde das gezeichnete Kapital im Wege einer Kapitalerhöhung aus Gesellschaftsmitteln durch Umwandlung von Kapitalrücklagen von EUR 284.780 um EUR 3.986.920 auf EUR 4.271.700 erhöht. Im Zuge dieser Kapitalerhöhung erfolgte die Ausgabe von 3.986.920 neuen Stückaktien an die Aktionäre im Verhältnis 1:14. Gleichzeitig wurde das bis dahin bestehende Genehmigte Kapital aufgehoben und ein neues genehmigtes Kapital in Höhe von EUR 2.135.850 beschlossen. Die Eintragung der Kapitalerhöhung sowie des Genehmigten Kapitals in das Handelsregister erfolgte am 17. Mai 2006.

Mit Beschluss des Vorstands vom 24. Mai 2006 wurde das Grundkapital der 10TACLE STUDIOS AG durch teilweise Inanspruchnahme des bestehenden Genehmigten Kapitals gegen Bareinlagen um bis zu EUR 1.800.000 durch Ausgabe von bis zu 1.800.000 neuen auf den Inhaber lautenden Stückaktien erhöht. Der Ausgabebetrag je Aktie betrug EUR 1. Zur Zeichnung wurde die Lang & Schwarz Wertpapierhandel AG mit der Maßgabe zugelassen, die Aktien interessierten Anlegern anlässlich des Initial Public Offering zum Erwerb anzubieten und den über den Ausgabebetrag erzielten Mehrerlös an die 10TACLE STUDIOS AG abzuführen. Insgesamt wurden 778.151 Aktien gezeichnet. Mit Beschluss des Aufsichtsrats vom 20. Juni 2006 wurde das gezeichnete Kapital dementsprechend von EUR 4.271.700 um EUR 778.151 auf EUR 5.049.851 erhöht. Der Platzierungserlös belief sich auf EUR 10,75 je Aktie, insgesamt also EUR 8.365.123,25. Das Genehmigte Kapital beträgt nunmehr EUR 1.357.699. Die Durchführung der Kapitalerhöhung für den Börsengang wurde am 21. Juni 2006 im Handelsregister eingetragen.

Kosten der Geldbeschaffung im Rahmen des Initial Public Offering wurden in Höhe von EUR 567.984 gemäß IAS 32.37 erfolgsneutral mit der Kapitalrücklage verrechnet.

Mit Beschluss des Vorstands der 10TACLE STUDIOS AG zur Durchführung einer Barkapitalerhöhung unter Ausschluss der Bezugsrechte der Aktionäre vom 18. Dezember 2006 wurde das gezeichnete Kapital von EUR 5.049.851 um EUR 427.170 durch Ausgabe von 427.170 neuen Inhaber-Stückaktien aus Genehmigtem Kapital auf EUR 5.477.021 erhöht. Der Ausgabebetrag für die neuen Aktien betrug EUR 10,61. Der Ausgabebetrag in Höhe von EUR 4.532.273,70 wurde am 21. Dezember 2006 bei der 10TACLE STUDIOS AG eingezahlt zuzüglich sonstiger Zuzahlungen in das Eigenkapital in Höhe von TEUR 2 (EUR 1.858,19). Die Eintragung der Kapitalerhöhung im Handelsregister erfolgte am 31. Januar 2007.

Voraussetzung der Bilanzierung der Kapitalerhöhung als Eigenkapital ist grundsätzlich die konstitutiv wirkende Eintragung derselben im Handelsregister, die als Ereignis nach dem Stichtag gemäß IAS 10.10 nicht auf den Stichtag zurückbezogen werden kann, so dass grundsätzlich ein Ausweis der geleisteten Einlage in den finanziellen Verbindlichkeiten zu erfolgen hätte. Der Zeichner der neuen Aktien hatte jedoch bereits vor dem Stichtag bestätigt, dass die zur Durchführung der Kapitalerhöhung geleistete Einlage auch im Falle der Nichteintragung der Kapitalerhöhung zur Stärkung des Eigenkapitals bei der Gesellschaft verbleiben soll. Der Ausweis der zur Durchführung der Kapitalerhöhung geleisteten Einlage erfolgt daher vorliegend innerhalb des Eigenkapitals. Kosten der Beschaffung des Eigenkapitals wurden in Höhe von EUR 181.365 von diesem Posten in Abzug gebracht.

c) Kapitalrücklage

Die Kapitalrücklage entwickelte sich wie folgt:

	Agio aus der Aktienausgabe TEUR	Sonstige Zuzahlungen TEUR	Übrige TEUR	Gesamt TEUR
Stand 01.01.2006	8.914	528	-262	9.180
Kapitalerhöhung vom 23.02.2006	4.398	0	-184	4.214
Kapitalerhöhung aus Gesellschaftsmitteln	-3.987	0	0	-3.987
Kapitalerhöhung vom 20.06.2006	8.365	0	-568	7.797
Kapitalerhöhung vom 18.12.2006	4.532	2	-181	4.353
Aktienbasierte Vergütungen	45	0	0	45
	22.267	530	-1.195	21.602

Die übrigen Veränderungen der Kapitalrücklage betreffen Geldbeschaffungskosten, die direkt von der Kapitalrücklage in Abzug gebracht wurden. Hinsichtlich der Konzerneigenkapitalveränderung verweisen wir auf Seite 38-39.

d) Gewinnrücklagen

Die Gewinnrücklagen entfallen im Wesentlichen auf den Bilanzgewinn in Höhe von TEUR 3.793 sowie auf die gesetzliche Rücklage in Höhe von TEUR 5.

e) Währungsumrechnungsrücklage

In die Währungsumrechnungsrücklage werden nach IAS 21 die Umrechnungsdifferenzen aus der Umrechnung der Einzelabschlüsse der Tochtergesellschaften nach dem Konzept der funktionalen Währung eingestellt. Dabei erfolgt die Umrechnung der Vermögenswerte und Schulden mit dem Stichtagskurs und der Aufwendungen und Erträge mit dem Jahresdurchschnittskurs.

Folgende Umrechnungskurse wurden zugrunde gelegt:

Land	Währungs- verhältnis	Stichtagskurs Vorjahr	Stichtagskurs	Durchschnitts- kurs
Slowakei	SKK/EUR	0,02641	0,02907	0,0256
England	GBP/EUR	1,45302	1,45571	1,4336
Singapur	SGD/EUR	0,50705	0,49425	0,4794

Aus der Umrechnung der Einzelabschlüsse ergaben sich folgende Umrechnungsdifferenzen:

10tacle studios Slovakia s.r.o.		EUR	18.187,12
Blimey! Games Ltd., England	/.	EUR	7.102,41
10tacle studios Pte Ltd. Singapur	/.	EUR	8.913,04
Rücklagenveränderung		EUR	2.171,67

11. Latente Steuern

Die Rückstellungen für latente Steuern setzen sich wie folgt zusammen:

	Temporäre Bewertungs- differenz TEUR	Steuer- latenz EUR	Steuer- latenz Vorjahr EUR	Bildung G&V EUR	Erfolgs- neutral EUR
Aktiva					
Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte	3.334	1.343.711	480.628	863.083	0
Sonstige immaterielle Vermögenswerte	413	159.129	34.000	125.129	0
Steuerlatenzen auf PoC-Fertigung	1.133	376.026	72.624	303.402	0
		1.878.866	587.252	1.291.614	0
Passiva					
Rückstellungen für Sach- leistungsverpflichtungen	-7.028	3.022.475	1.212.216	1.810.259	0
		4.901.341	1.799.468	3.101.873	0

12. Sonstige kurzfristige Rückstellungen

	Stand 01.01.06 TEUR	Zufüh- rung TEUR	Ver- brauch TEUR	Auf- lösung TEUR	Stand 31.12.06 TEUR
Rückstellungen für					
Produktions- u. Lizenzkosten	4.181	8.612	2.415	457	9.921
Produktionsdienstleistungen	1.016	2.273	1.184	244	1.861
Herstellungskostenreserve	148	857	0	0	1.005
ausstehende Rechnungen	96	812	90	6	812
Gewährleistungen	214	246	142	0	318
Marketingkosten	0	215	0	0	215
Abschluss-/Prüfungskosten	121	159	118	3	159
Absatzgarantie	924	0	924	0	0
sonstige	199	520	207	0	512
	6.899	13.694	5.080	710	14.803

Die Zuführungen zu den Produktionskostenrückstellungen ergeben sich aus offenen Lizenzzahlungen aus der Publishing in Höhe von TEUR 3.710 („GTR-2“, „GT-Legends“, „Black Buccaneer“) der Herstellung von Fondsspielen aus der GDP XIV, aus der GDP XII und aus der GDP XV in gesamter Höhe von TEUR 4.902. Die Zuführungen zu den Produktionsdienstleistungsrückstellungen betreffen die Konzernselbstkosten von Dienstleistung bzgl. der Herstellung von Fondsspielen. Die Gewährleistungsrückstellungen wurden seitens der 10TACLE STUDIOS AG sowie der 10tacle Publishing GmbH für Retouren von abverkauften Spielen („GTR – FIA GT Racing Game“, „GT-Legends“, „GTR-2“) gebildet.

13. Sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten

Die sonstigen kurzfristigen Verbindlichkeiten setzen sich wie folgt zusammen:

	31.12.2006 EUR	31.12.2005 EUR
Erhaltene Anzahlungen	2.326.671,82	528.751,00
Umsatzsteuerverbindlichkeit	1.682.040,11	1.473.911,85
Verbindlichkeiten aus kurzfristigen Darlehen	741.862,17	1.818.954,12
Kreditorische Debitoren	382.301,50	192.340,63
Fremdgeld	257.304,00	257.304,00
Verbindlichkeiten Lohn- und Kirchensteuer	65.988,03	34.994,08
Verbindlichkeiten aus Lohn und Gehalt	37.250,00	151.494,41
Passive Rechnungsabgrenzungen	34.405,12	443.989,55
Verbindlichkeiten soziale Sicherheit	14.443,25	51.274,73
Übrige	116.202,75	88.812,00
	5.658.468,75	5.041.826,37

Die Verbindlichkeiten aus kurzfristigen Darlehen betreffen in Höhe von TEUR 609 verzinsliche Gesellschafterdarlehen. Die Darlehen werden im Kalenderjahr 2007 vollständig zurückgezahlt. Die erhaltenen Anzahlungen sind solche aus dem passivischen Überhang aus der Anwendung der Percentage-of-Completion-Methode.

14. Minderheitenanteile am Eigenkapital

Der Minderheitenanteil hat sich wie folgt entwickelt:

	31.12.2006 EUR	31.12.2005 EUR
Stand 01.01.	242.079,08	0,52
Zugang aus Erstkonsolidierung	0,00	9.365,06
Zugang aus Anteilsverkäufen/Entkonsolidierung	2.500,00	0,00
Auf außenstehende Gesellschafter entfallender Anteil am		
Gewinn	416.054,73	232.874,62
Verlust	127.976,84	0,00
STAND 31.12.	532.656,97	242.240,20

Die auf außenstehende Gesellschafter entfallenden Anteile am Ergebnis wurden bereinigt um die Anteile am Ergebnis der ehemaligen Mitgesellschafterin und Geschäftsführerin der 10T TRAVEL GmbH, die infolge des Rückkaufs des Geschäftsanteils durch die 10TACLE STUDIOS AG mit netto EUR 3.752 in den sonstigen betrieblichen Erträgen enthalten ist.

Die Minderheitenanteile entfallen jeweils auf Mitglieder der jeweiligen Geschäftsführungsorgane der betreffenden Tochtergesellschaften.

F. ERLÄUTERUNGEN ZUR KAPITALFLUSSRECHNUNG

Die Herleitung der Kapitalflussrechnung erfolgte gemäß IAS 7 und zeigt die Herkunft sowie die Verwendungen der liquiden Mittel. Dabei wird unterschieden in Mittelherkunft und -verwendung aus operativer Tätigkeit, aus Investitions- und aus Finanzierungstätigkeit.

1. Finanzmittelfonds

Die Finanzmittelfonds (TEUR 12.341; im Vorjahr: TEUR 7.521 (angepasst)) beinhalten Kassenbestände, Schecks und Guthaben bei Kreditinstituten sowie täglich fällige Wertpapiere (TEUR 1.032; im Vorjahr: TEUR 400) gemäß IAS 7. Im Vorjahr waren die kurzfristigen Wertpapiere nicht in den liquiden Mitteln enthalten, sondern wurden in die Veränderung der Posten bei der Ermittlung des Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit einbezogen.

Der Ausweis der Posten erfolgte nach Bereinigung um Effekte aus der Währungsumrechnung sowie Veränderungen im Konsolidierungskreis.

2. Cashflow aus der operativen Tätigkeit

Die Ermittlung des Cashflow aus der laufenden Geschäftstätigkeit erfolgte nach der indirekten Methode durch Ableitung des Nettozuflusses aus betrieblicher Tätigkeit aus dem Konzernergebnis:

Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	31.12.2006 TEUR	31.12.2005 TEUR
Jahresergebnis	2.891	1.057
+ Abschreibungen	2.492	1.047
+/- Sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen/Erträge	49	69
-/+ Gewinn/Verlust aus dem Abgang von Gegenständen des Anlagevermögens	2	0
+/- Zu-/Abnahme der Rückstellungen einschließlich der Rückstellungen für latente Steuern	11.005	5.082
-/+ Zu-/Abnahme der Vorräte, der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind	-18.785	-8.549
+/- Zu-/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind.	201	2.533
CASHFLOW AUS LAUFENDER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT	-2.145	1.239

Das Jahresergebnis ist das Ergebnis des Konzerns nach Abzug der Ergebnisanteile von Minderheitsaktionären (TEUR 288; im Vorjahr: TEUR 233).

Die sonstigen zahlungsunwirksamen Aufwendungen betreffen mit TEUR 45 den beizulegenden Zeitwert (Fair Value) der in 2006 ausgegebenen Optionen, soweit dieser im Geschäftsjahr als Aufwand erfasst und der Kapitalrücklage zugeschrieben wurde. Die Nettozunahme der Rückstellungen ist in den vorstehenden Erläuterungen zu ausgewählten Bilanzposten dargestellt.

Die Abnahme der Vorräte (+) und die Zunahme (-) der Forderungen des laufenden Geschäftsbetriebes setzt sich wie folgt zusammen:

Nettozunahme (-)/-abnahme (+) der Vorräte und laufenden Forderungen	31.12.2006 TEUR	31.12.2005 TEUR
- Zunahme Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	-17.517	-1.155
- Zunahme sonstige kurzfristige Forderungen	-1.843	-3.800
- Zunahme aktive Steuerlatenzen	-1.422	-1.265
- Zunahme sonstiges kurzfristiges Vermögen	-315	0
- Zunahme Steuerforderungen	-44	-46
- Zunahme der Vorräte	-10	98
+ Abnahme sonstige langfristige Forderungen	2.365	-2.381
	-18.785	-8.549

Die Zunahme (+)/Abnahme (-) der laufenden Verbindlichkeiten setzt sich wie folgt zusammen:

	31.12.2006	31.12.2005
Nettozunahme (+)/-abnahme (-) der laufenden Verbindlichkeiten	TEUR	TEUR
+ Zunahme sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten	617	1.638
+ Zunahme Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	1.772	714
+/- Zunahme/Abnahme kurzfristige verzinsliche Schulden	-2.399	215
+/- Zunahme/Abnahme langfristige verzinsliche Schulden und sonstige langfristige Verbindlichkeiten	176	0
+/- Zunahme/Abnahme Steuerschulden	35	-34
	201	2.533

3. Cashflow aus Investitionstätigkeit

Der Cashflow aus der Investitionstätigkeit ergibt sich aus dem Mittelabfluss für Investitionen in langfristige Vermögenswerte und dem Mittelzufluss aus der Veräußerung von langfristigen Vermögenswerten (Desinvestitionen).

	31.12.2006	31.12.2005
Cashflow aus Investitionstätigkeit	TEUR	TEUR
- Mittelabfluss für Investitionen in immaterielle Vermögensgegenstände	-9.443	-4.180
- Mittelabfluss für Investitionen in Sachanlagen	-1.051	-579
+ Mittelzufluss aus dem Abgang von Finanzanlagen	25	0
- Mittelabfluss aus Investitionen in Finanzanlagen	-25	-100
CASHFLOW AUS INVESTITIONSTÄTIGKEIT	-10.494	-4.859

Die Investitionen in immaterielle Vermögenswerte sind in den Erläuterungen zu ausgewählten Bilanzposten dargestellt.

Im Vorjahresabschluss war in den Investitionen auch der Ankauf von Wertpapieren des Umlaufvermögens mit TEUR 400 enthalten. Diese Wertpapiere wurden vorliegend den liquiden Mittel zugeordnet. Die obige Darstellung wurde daher auch für das Vorjahr entsprechend angepasst.

4. Cashflow aus Finanzierungstätigkeit

Der Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit (TEUR 17.169; im Vorjahr: TEUR 6.378) ergibt sich aus dem Zufluss von Mitteln aus Kapitalerhöhungen (TEUR 18.101; im Vorjahr: TEUR 6.518) abzüglich der diesbezüglichen Kapitalvermittlungskosten (TEUR 932; im Vorjahr: TEUR 140). Darin enthalten ist die am 21. Dezember 2006 beschlossene Kapitalerhöhung um 427.170 Aktien zum Ausgabebetrag von EUR 10,61 je Aktie, insgesamt TEUR 4.532, deren Eintragung am 31. Januar 2007 erfolgte.

Der gesamte Netto-Mittelzufluss aus Kapitalerhöhungen entfällt mit TEUR 1.231 (im Vorjahr: TEUR 121) auf das Grundkapital und mit TEUR 15.936 (im Vorjahr: TEUR 6.257) auf die Kapitalrücklagen, einschließlich der zur Durchführung der Kapitalerhöhung geleisteten Einlagen (Grundkapital: TEUR 427; Kapitalrücklage: TEUR 4.105).

Weiterhin enthält der Cashflow aus der Finanzierungstätigkeit die Veränderung der Währungsumrechnungsrücklage mit TEUR 2, die im Detail in den ausgewählten Erläuterungen zu den Posten der Bilanz dargestellt ist.

5. Entwicklung des Cashflow

	31.12.2006	31.12.2005
	TEUR	TEUR
Zusammenfassung Cashflow		
- Cashflow aus laufender Geschäftstätigkeit	-2.143	1.239
- Cashflow aus Investitionstätigkeit	-10.494	-4.859
- Cashflow aus Finanzierungstätigkeit	17.169	6.378
Zahlungswirksame Veränderung des Finanzmittelbestandes	4.532	2.758
Veränderung des Ausgleichpostens für Anteile Minderheitsgesellschafter	288	242
Finanzmittelbestand am Anfang der Periode	7.521	4.521
FINANZMITTELBESTAND AM ENDE DER PERIODE	12.341	7.521

G. SONSTIGE FINANZIELLE VERPFLICHTUNGEN

Neben Verbindlichkeiten, Rückstellungen und Haftungsverhältnissen bestehen sonstige finanzielle Verpflichtungen aus Miet- und Leasingverträgen für Büroräume, Büroeinrichtungen, Kraftfahrzeugen und sonstiger Betriebs- und Geschäftsausstattung. Die Verträge haben Laufzeiten von bis zu 7 Jahren und beinhalten teilweise Kauf- und Verlängerungsoptionen. Teilweise beinhalten die Verträge degressive Leasingraten. Im Rahmen der Miet- und Leasingverträge wurden im laufenden Geschäftsjahr Zahlungen i.H.v. TEUR 482 (im Vorjahr TEUR 258) als Aufwand erfasst.

Die zukünftigen Mindestverpflichtungen aus nicht kündbaren Operating-Leasing- und Mietverhältnissen stellen sich wie folgt dar:

(in EUR)	Fällig 2007	Fällig 2008-2011	Fällig ab 2012	Summe
Miete Büromöbel	470.283	740.586	0	1.210.870
Miete BGA	2.556	10.224	0	12.780
PKW-Leasing	146.609	148.647	0	295.256
Leasing Büromöbel/BGA/Sonstige	82.385	182.071	472	264.929
SUMME 2006	701.834	1.081.529	472	1.783.835

H. SONSTIGE HAFTUNGSVERHÄLTNISSE:

Haftungsverhältnisse des Konzerns in Form von Verbindlichkeiten aus Gewährleistungsverträgen wegen von der 10TACLE STUDIOS AG einzelnen Fonds gegenüber ausgesprochenen Mindestabnahmegarantien bestehen zum 31. Dezember 2006 i.H.v. TEUR 25.358 (im Vorjahr TEUR 20.853).

Bezüglich der von der einzelnen von der 10TACLE STUDIOS AG zu übernehmenden Minimumgarantien ergeben sich aufgrund der bisher fertiggestellten Fondsspiele sowie des bisherigen Geschäftsverlaufs, der zugrunde liegenden Planungsrechnungen und der derzeitigen Verhandlungen mit Distributoren keine Risiken betreffend der Inanspruchnahme aus den Garantien.

I. VORSTAND UND AUFSICHTSRAT

Vorstandsmitglieder der Gesellschaft sind bzw. waren im Berichtszeitraum:

- Herr Michele Pes, Journalist, Hohen Eichen 25, 22946 Großensee

An die Mitglieder des Vorstands wurden nachfolgend genannte Vorschüsse und Kredite gewährt bzw. zu ihren Gunsten Haftungsverhältnisse eingegangen:

Verrechnungskonto Michele Pes: Forderungssaldo gegen Herrn Michele Pes zum Stichtag EUR 36.129,10, Verzinsung mit 5 %, Tilgungen des Verrechnungskontos sind jederzeit möglich.

Der Aufsichtsrat setzte sich im Berichtszeitraum wie folgt zusammen:

- Herr Dr. Markus Braun, Kaufmann, München, Vorsitzender des Aufsichtsrats
- Herr Dr. Bastian Schmidt-Vollmer, Rechtsanwalt, Hamburg, Mitglied des Aufsichtsrats
- Herr Helge Schaare, Kaufmann, Hamburg, Mitglied des Aufsichtsrats (bis 08.05.2006)
- Herr Paul Bauer-Schlichtegroll, Kaufmann, Icking, Mitglied des Aufsichtsrats (ab 08.05.2006)

An die Mitglieder des Aufsichtsrats wurden weder Kredite noch Vorschüsse gewährt noch zu ihren Gunsten Haftungsverhältnisse eingegangen.

Die Mitglieder des Vorstands und des Aufsichtsrats haben für das Geschäftsjahr folgende Vergütungen erhalten:

(in TEUR)	Erfolgsunabhängige Vergütung	Erfolgsabhängige Vergütung	Sonstige Bezüge	Gesamt 2006
Vorstand				
Michele Pes	147	100	12	259
Summe Vorstand	147	100	12	259
Aufsichtsrat				
Dr. Markus Braun	15	0	0	15
Helge Schaare	0	0	0	0
Dr. Bastian Schmidt-Vollmer	10	0	0	10
Paul Bauer-Schlichtegroll	7	0	0	7
Summe Aufsichtsrat	32	0	0	32
SUMME 2006	179	100	12	291

In den sonstigen Bezügen des Vorstands sind 10.000 Aktienoptionen gemäß des Aktienoptionsprogrammes mit TEUR 7, bewertet mit dem beizulegenden Zeitwert (Fair Value) enthalten. Die Bewertung ist unter der Textziffer D 5 dargestellt.

Im Vorjahr ergaben sich die Bezüge wie folgt:

(in TEUR)	Erfolgsunabhängige Vergütung	Erfolgsabhängige Vergütung	Sonstige Bezüge	Gesamt 2005
Vorstand				
Michele Pes	130	50	11	191
Summe Vorstand	130	50	11	191
Aufsichtsrat				
Dr. Markus Braun	0	0	0	0
Helge Schaare	0	0	0	0
Hauke Bruhn	0	0	0	0
Dr. Bastian Schmidt-Vollmer	0	0	0	0
Summe Aufsichtsrat	0	0	0	0
SUMME 2005	130	50	11	191

Sämtliche Vorstands- und Aufsichtsratsbezüge sind kurzfristiger Natur.

Für das abgelaufene Geschäftsjahr wurden erfolgsabhängige Vergütungen i.H.v. TEUR 100 an den Vorstand gewährt.

Die Vorstandsmitglieder erhalten keine Bezüge für die Organfunktion bei Tochterunternehmen.

Folgendes Mitglied des Aufsichtsrats ist im Geschäftsjahr ausgeschieden: Die Bestellung von Helge Schaare wurde mit Beschluss vom 08.05.2006 mit Wirkung zum 08.05.2006 beendet. Paul Bauer wurde mit Wirkung zum 08.05.2006 für die Dauer der ordentlichen Hauptversammlung 2008 zum weiteren Mitglied bestellt.

J. SONSTIGE ANGABEN

1. Anzahl der Arbeitnehmer

Nachfolgend ist die durchschnittliche Anzahl der Arbeitnehmer, aufgeteilt nach Funktionsbereichen, dargestellt:

	2006	2005
Produktion/Entwicklung	86	38
Marketing/Sales	13	6
Administration/Verwaltung	34	19
SUMME	133	63

2. Wesentliche Beteiligungsverhältnisse

Am Grundkapital sind die Patrio Plus AG mit 21,72 %, Bertram Rickmers mit 11,5 % und die GL Europe Luxembourg S.A.R.L. mit 8,22 % beteiligt.

Mit Eintragung der am 21. Dezember 2006 beschlossenen Kapitalerhöhung am 31. Januar 2007 beträgt der Anteil der Patrio Plus AG 20,03 %, der von Bertram Rickmers 10,19 %, der GL Europe Luxembourg S.A.R.L. 7,58 % und der DAH Beteiligungs GmbH 7,80 %.

3. Beziehungen zu nahe stehenden Personen und Unternehmen

Neben den im Konzernabschluss einbezogenen Tochterunternehmen steht die 10TACLE STUDIOS AG unmittelbar und mittelbar in Ausübung ihrer Geschäftstätigkeit mit einer Vielzahl von verbundenen, nicht konsolidierten Unternehmen in geschäftlichen Beziehungen. Im Rahmen der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit wurden sämtliche Liefer- und Leistungsbeziehungen mit den nicht in den Konsolidierungskreis einbezogenen Unternehmen und zu natürlichen Personen zu marktüblichen Bedingungen und Konditionen durchgeführt.

Gemäß IAS 24 berichtet die 10TACLE STUDIOS AG über die Geschäftsvorfälle mit den ihr nahe stehenden Personen bzw. deren Familienangehörigen. In der nachfolgenden Aufstellung ist auch die geschäftliche Beziehung zur Patrio Plus AG enthalten, welche im Geschäftsjahr 2006 und im Vorjahr mit mehr als 20 % an der 10TACLE STUDIOS AG beteiligt war.

Angaben zu Vorstands- und Aufsichtsratsvergütungen finden sich in diesem Bericht gesondert unter Abschnitt I.

2006 (Angaben in TEUR)

Personen/ Geschäfte	Beherrschende Personen	Personen mit maßgeb- lichem Einfluss	Assoziierte Personen	Tochterge- sellschaften	Joint Ventures	Management in Schlüssel- positionen	Sonstige nahe stehende Personen
Warenverkehr							
Dienstleistungen		30		2.021			613
Finanzierungen							
→ Betrag	119	16					
→ Zinssatz	--	--					
→ Laufzeit	Kurzfristig	Kurzfristig					
→ Garantien	--	--					
Gegebene Garantien							
Erhaltene Garantien							
Zahlungen für Dritte							
Zahlungen durch Dritte							
Forderungsabschreibung							

*Mit „Personen“ sind sowohl Unternehmen als auch natürliche Personen gemeint.

2005 (Angaben in TEUR)

Personen/ Geschäfte	Beherrschende Personen	Personen mit maßgeb- lichem Einfluss	Assoziierte Personen	Tochterge- sellschaften	Joint Ventures	Management in Schlüssel- positionen	Sonstige nahe stehende Personen
Warenverkehr							
.....							
Dienstleistungen				1.321			239
.....							
Finanzierungen							
→ Betrag	153	35					
→ Zinssatz	--	--					
→ Laufzeit	Langfristig	Langfristig					
→ Garantien	--	--					
.....							
Gegebene Garantien							
.....							
Erhaltene Garantien							
.....							
Zahlungen für Dritte							
.....							
Zahlungen durch Dritte							
.....							
Forderungsabschreibung							
.....							

*Mit „Personen“ sind sowohl Unternehmen als auch natürliche Personen gemeint.

4. Honorar des Abschlussprüfers

Das für die Abschlussprüfer der 10TACLE STUDIOS AG im Geschäftsjahr als Aufwand erfasste Honorar gliedert sich wie folgt:

	in TEUR
Honorare für Abschlussprüfer	58
Honorare für sonstige Bestätigungs- oder Bewertungsleistungen	56
Übrige Honorare	9
SUMME:	123

Unter den Honoraren für Abschlussprüfungen werden insbesondere Honorare für die gesetzliche Prüfung der Jahresabschlüsse ausgewiesen. Bei den Honoraren für sonstige Bestätigungs- oder Bewertungsleistungen handelt es sich vor allem um Honorare für die prüferische Durchsicht der Zwischenabschlüsse sowie Handlungen im Zusammenhang mit dem Börsengang der 10TACLE STUDIOS AG.

5. Wesentliche Ereignisse nach dem Abschlussstichtag

Am 31. Januar 2007 wurde die am 18. Dezember 2006 beschlossene Kapitalerhöhung um nominal EUR 427.170 im Handelsregister eingetragen.

6. Corporate Governance Kodex

Als börsennotiertes Unternehmen hat die 10TACLE STUDIOS AG die nach § 161 AktG vorgeschriebene Entsprechenserklärung von Vorstand und Aufsichtsrat abgegeben und den Aktionären auf der Internetseite zugänglich gemacht.

Darmstadt, den 29.03.2007



Michele Pes
Vorstand

BESTÄTIGUNGSVERMERK

über die Prüfung des Jahresabschlusses und des Lageberichtes
zum 31. Dezember 2006 für das Geschäftsjahr 2006 der 10TACLE STUDIOS AG

Bestätigungsvermerk des Abschlussprüfers

Wir haben den Jahresabschluss – bestehend aus Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung sowie Anhang – unter Einbeziehung der Buchführung und den Lagebericht der 10TACLE STUDIOS AG, Darmstadt, für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2006 geprüft. Die Buchführung und die Aufstellung von Jahresabschluss und Lagebericht nach den deutschen handelsrechtlichen Vorschriften und den ergänzenden Bestimmungen der Satzung liegen in der Verantwortung der gesetzlichen Vertreter der Gesellschaft. Unsere Aufgabe ist es, auf der Grundlage der von uns durchgeführten Prüfung eine Beurteilung über den Jahresabschluss unter Einbeziehung der Buchführung und über den Lagebericht abzugeben.

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

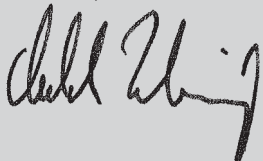
Unsere Prüfung hat zu keinen Einwendungen geführt.

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

BESTÄTIGUNGSVERMERK

Ohne diesen Bestätigungsvermerk einzuschränken, ist darauf hinzuweisen, dass seitens der 10TACLE STUDIOS AG Garantieverpflichtungen betreffend der Umsatzerlöse der AAA Capital Games Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG, der AAA Capital Games Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 2 KG und AVALANCHE Videospiel Herstellungs- und Vertriebs GmbH & Co. KG bezüglich der Erlöse aus den dort vermarkteten Spielen abgegeben wurden. Nach den Einschätzungen des Managements und den zur Prüfung vorgelegten Planungen und der für bereits entwickelte Spiele vorliegenden Aufstellungen betreffend das Volumen der Herstellungskosten, die von der Gesellschaft zu übernehmenden Garantien und die von den Distributoren gegenüber der Gesellschaft abgegebenen Absatzgarantien (die allesamt deutlich über den von der Gesellschaft übernommenen Garantien liegen) ist davon auszugehen, dass die 10TACLE STUDIOS AG hierdurch nicht in Anspruch genommen wird. Vor dem Hintergrund der von der Gesellschaft vertraglich übernommenen Minimumgarantien und trotz der Tatsache, dass für die bisher final hergestellten Fondsprodukte wesentlich höhere Absatzgarantien erzielt worden sind als für die übernommene Minimumgarantie erforderlich gewesen wäre, kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Gesellschaft hierzu in der Zukunft in die Verpflichtung genommen wird, obwohl aus heutiger Sicht hierzu keine Anhaltspunkte vorliegen. Die vom Vorstand hierzu vorgelegten Planungen respektive die für die bereits hergestellten Fondsprodukte erfolgten Gegenüberstellungen zwischen Minimumgarantie und Absatzgarantie können allerdings unter Einbezug der wirtschaftlichen und juristischen Gegebenheiten als plausibel und sachgerecht angesehen werden. Insofern ist die Annahme, den Konzernabschluss unter der „Going-Konzern-Prämisse“ aufzustellen, als sachgerecht anzusehen.

München, 30.04.2007



Control5H GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft
Roland Weigl · Wirtschaftsprüfer

Bei der Veröffentlichung oder Weitergabe des Jahresabschlusses und des Lageberichts in einer von der bestätigten Fassung abweichenden Form (einschließlich der Übersetzung in andere Sprachen) bedarf es zuvor unserer erneuten Stellungnahme, sofern hierbei unser Bestätigungsvermerk zitiert oder auf unsere Prüfung hingewiesen wird; insbesondere weisen wir auf § 328 HGB hin.

ERLÄUTERNDER BERICHT DES VORSTANDS

zu den Angaben nach §§ 289 Abs. 4 und 315 Abs. 4 HGB:

Mit Inkrafttreten des Zweiten Gesetzes zur Änderung des Umwandlungsgesetzes am 25. April 2007 wurden die Regelungen in § 120 Abs. 3 Satz 2 AktG und § 171 Abs. 2 Satz 2 AktG geändert. Danach ist nunmehr der Vorstand verpflichtet, die im Lagebericht bzw. Konzernlagebericht enthaltenen Angaben gemäß §§ 289 Abs. 4, 315 Abs. 4 HGB in einem eigenen Bericht zu erläutern.

Der Vorstand der 10TACLE STUDIOS AG hat daher den nachfolgenden erläuternden Bericht zu den Angaben nach §§ 289 Abs. 4, 315 Abs. 4 HGB für das Geschäftsjahr 2006 verfasst:

Das gezeichnete Kapital der Gesellschaft betrug zum 31.12.2006 EUR 5.049.851,00 (gegenüber EUR 259.358,00 zum 31.12.2005) und war eingeteilt in 5.049.851 auf den Inhaber lautende Stückaktien mit einem rechnerischen Nennbetrag von je EUR 1,00. Hinsichtlich der Entwicklung des gezeichneten Kapitals im Geschäftsjahr 2006 wird auf die ausführliche Darstellung im Lagebericht der Gesellschaft verwiesen. Bei den 5.049.851 Stückaktien handelte es sich ausschließlich um Stammaktien. Unterschiedliche Aktiengattungen bestehen bei der Gesellschaft nicht. Sämtliche 5.049.851 auf den Inhaber lautenden Stückaktien der Gesellschaft sind zum Börsenhandel im Geregelteten Markt (General Standard) der Frankfurter Wertpapierbörse zugelassen.

Nach dem Stichtag 31.12.2006 wurde am 31.01.2007 eine vom Vorstand am 18.12.2006 mit Zustimmung des Aufsichtsrats beschlossene Kapitalerhöhung aus dem Genehmigten Kapital um EUR 427.170,00 auf EUR 5.477.021,00 in das Handelsregister eingetragen. Die am 10.04.2007 vom Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrats beschlossene Kapitalerhöhung aus dem Genehmigten Kapital um bis zu EUR 670.529,00 auf bis zu EUR 6.147.550,00 wurde in voller Höhe durchgeführt. Die Eintragung in das Handelsregister ist jedoch noch nicht erfolgt.

Zum 31.12.2006 ist die Verpflichtung wesentlicher Aktionäre, ihre Aktien nur mit Zustimmung der Lang & Schwarz Wertpapierhandel AG zu veräußern, abgelaufen. Damit bestehen nach Kenntnis des Vorstands keine Beschränkungen mehr, die die Übertragung von Aktien der Gesellschaft betreffen.

Zum Stichtag 31.12.2006 hielten mit der Patrio Plus AG (21,72 %), Hamburg, und Herrn Bertram Rickmers (18,36 %), Hamburg, zwei Aktionäre eine Beteiligung an der Gesellschaft von jeweils mehr als 10 %. Die Patrio Plus AG hält ihre Beteiligung unmittelbar. Herr Rickmers hält 18,06 % der Stimmrechte direkt; weitere 0,3 % sind ihm über die von ihm kontrollierte Gesellschaft ATLANTIC Gesellschaft zur Vermittlung internationaler Investitionen mbH & Co. KG, Hamburg, zuzurechnen.

Hinsichtlich der Ernennung und Abberufung der Mitglieder des Vorstands gelten die gesetzlichen Vorschriften (§§ 84, 85 AktG). Ernennung und Abberufung erfolgen daher grundsätzlich durch den Aufsichtsrat, der auch die Zahl der Vorstandsmitglieder bestimmt.

Hinsichtlich der Änderung der Satzung gelten ebenfalls die gesetzlichen Vorschriften (§§ 133, 179 AktG). Beschlüsse der Hauptversammlung über Satzungsänderungen bedürfen daher der einfachen Mehrheit der abgegebenen Stimmen sowie zusätzlich einer Mehrheit von drei Viertel des bei der Beschlussfassung vertretenen Grundkapitals.

Das Genehmigte Kapital der Gesellschaft wurde ursprünglich durch Hauptversammlungsbeschluss vom 08.05.2006 in Höhe von EUR 2.135.850,00 geschaffen und am 17.05.2006 in das Handelsregister der Gesellschaft eingetragen. Der Vorstand war dementsprechend ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft mit Zustimmung des Aufsichtsrats bis zum 30.04.2011 einmalig oder mehrmalig um bis zu insgesamt EUR 2.135.850,00 gegen Bar- und/oder Sacheinlagen durch Ausgabe von bis zu 2.135.850 neuen, auf den Inhaber lautenden Stückaktien zu erhöhen und dabei einen vom Gesetz abweichenden Beginn der Gewinnbeteiligung zu bestimmen. Der Vorstand war ermächtigt, mit Zustimmung des Aufsichtsrats das gesetzliche Bezugsrecht der Aktionäre auszuschließen (i) für Spitzenbeträge, (ii) wenn die Kapitalerhöhung gegen Bareinlagen erfolgt und der auf die neuen Aktien, für die das Bezugsrecht ausgeschlossen wird, insgesamt entfallende anteilige Betrag des Grundkapitals 10 % des im Zeitpunkt der Ausgabe der neuen Aktien vorhandenen Grundkapitals nicht übersteigt und der Ausgabebetrag der neuen Aktien den Börsenpreis der börsennotierten Aktien gleicher Gattung und Ausstattung zum Zeitpunkt der endgültigen Festlegung des Ausgabebetrags durch den Vorstand nicht wesentlich im Sinne der §§ 203 Abs. 1 und 2, 186 Abs. 3 Satz 4 AktG

unterschreitet, (iii) bei Kapitalerhöhungen gegen Sacheinlagen zur Gewährung von Aktien zum Zweck des Erwerbs von Unternehmen, Unternehmensteilen oder Beteiligungen an Unternehmen, (iv) bei Kapitalerhöhungen gegen Bareinlagen, um die neuen Aktien im Rahmen eines Börsengangs der Gesellschaft zu platzieren, sowie (v) zur Erfüllung einer bei einem Börsengang der Gesellschaft mit Emissionsbanken vereinbarten Greenshoe-Option. Nach der Ausnutzung des Genehmigten Kapitals im Rahmen des Börsengangs der Gesellschaft in Höhe von EUR 778.151,00 verfügte die Gesellschaft noch über ein Genehmigtes Kapital in Höhe von EUR 1.357.699,00. Der Vorstand hat von dieser Ermächtigung noch im Geschäftsjahr 2006 erneut Gebrauch gemacht und mit Zustimmung des Aufsichtsrats am 18.12.2006 eine Barkapitalerhöhung aus dem Genehmigten Kapital unter Ausschluss des Bezugsrechts der Aktionäre um EUR 427.170,00 beschlossen. Diese Kapitalerhöhung wurde jedoch erst am 31.01.2007 in das Handelsregister der Gesellschaft eingetragen, so dass sich das Genehmigte Kapital der Gesellschaft zum Stichtag 31.12.2006 noch auf EUR 1.357.699,00 belief. Im laufenden Geschäftsjahr 2007 hat der Vorstand durch Beschluss vom 10.04.2007 mit Zustimmung des Aufsichtsrats das genehmigte Kapital erneut ausgenutzt und eine Kapitalerhöhung gegen Bareinlagen unter Einräumung eines mittelbaren Bezugsrechts an die Aktionäre der Gesellschaft um bis zu EUR 670.529,00 beschlossen. Die Kapitalerhöhung wurde in voller Höhe durchgeführt, ist jedoch zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts noch nicht in das Handelsregister der Gesellschaft eingetragen.

Die Gesellschaft verfügte daneben zum 31.12.2006 über ein Bedingtes Kapital in Höhe von EUR 389.025,00. Das Bedingte Kapital wurde im Zusammenhang mit der Ermächtigung zur Ausgabe von Bezugsrechten (Aktienoptionsrechten) an Arbeitnehmer und Geschäftsführungsmitglieder der Gesellschaft oder mit ihr verbundener Unternehmen nach Maßgabe des Hauptversammlungsbeschlusses vom 08.05.2006 geschaffen und wird nur insoweit durchgeführt, wie die Inhaber von Aktienoptionsrechten von ihren Bezugsrechten Gebrauch machen und die Gesellschaft zur Erfüllung der ausgeübten Optionsrechte keine eigenen Aktien und keinen Barausgleich gewährt. Bis zum 31.12.2006 wurden Aktienoptionsrechte auf 80.500 Aktien ausgegeben. Aufgrund der Wartezeit von mindestens zwei Jahren sind bisher noch keine Aktienoptionsrechte ausgeübt worden.

Die Gesellschaft hat die im Folgenden aufgeführten wesentlichen Vereinbarungen abgeschlossen, die Regelungen für den Fall eines Kontrollwechsels (Change-of-Control-Klauseln) beinhalten:

- Der Vertrag mit einem Lizenzgeber über eine Publisher-Lizenz räumt dem Lizenzgeber ein Recht zur sofortigen Kündigung des Vertrages u.a. für den Fall ein, dass ein Kontrollwechsel bei der Gesellschaft durch den Verkauf, die Übertragung oder Abtretung von Aktien der Gesellschaft ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers erfolgt.
- Ein Vertrag über eine weitere Publisher-Lizenz gewährt dem Lizenzgeber das Recht zur Kündigung des Vertrages für den Fall, dass die Gesellschaft eine Partnerschaft mit einem Wettbewerber des Lizenzgebers abschließt oder mehr als 50 % der Anteile an einem Wettbewerber des Lizenzgebers übernimmt. Gleiches gilt für den Fall einer Partnerschaft mit oder einer Beteiligung von mehr als 50 % an einem Unternehmen, das Vereinbarungen mit dem Lizenzgeber verletzt hat.
- Entsprechend der vertraglichen Vereinbarung mit einem Lizenzgeber hinsichtlich der Nutzung von Markenrechten ist die Gesellschaft verpflichtet, den Lizenzgeber über einen Kontrollwechsel zu informieren. Der Lizenzgeber hat sodann das Recht, den Vertrag innerhalb einer Frist von 130 Tagen zu kündigen.

Soweit im Lagebericht bzw. im Konzernlagebericht der 10TACLE STUDIOS AG für das Geschäftsjahr 2006 zu den einzelnen berichtspflichtigen Sachverhalten gemäß §§ 289 Abs. 4, 315 Abs. 4 HGB keine Angaben enthalten sind, lagen diese Sachverhalte im Geschäftsjahr 2006 nicht vor oder finden die gesetzlichen Bestimmungen Anwendung.

Darmstadt, im Mai 2007



Michele Pes
Der Vorstand

BERICHT DES AUFSICHTSRATS

für das Geschäftsjahr 2006

Das Jahr 2006 war erneut geprägt durch kräftiges Wachstum in allen Geschäftsbereichen. Besonders hervorzuheben sind zum einen der in einem schwierigen Börsenumfeld gemeisterte erfolgreiche Börsengang im Juni 2006 sowie die Ausweitung des Geschäftes in Asien.

Der Aufsichtsrat wurde in 2006 gebildet durch

1. Herrn Dr. Markus Braun, Vorsitzender
2. Herrn Helge Schaare (bis 08.05.2006)
3. Herrn Paul Bauer-Schlichtegroll (ab 08.05.2006)
4. Herrn Dr. Bastian Schmidt-Vollmer

Der Aufsichtsrat hat sich im Geschäftsjahr 2006 in insgesamt sechs Sitzungen sowie einer Anzahl von Telefonkonferenzen über die aktuelle wirtschaftliche Entwicklung und die Lage der Konzerngesellschaften, über wichtige Einzelmaßnahmen und über strategische Fragestellungen informiert und darüber beraten. An den Sitzungen nahmen sämtliche Mitglieder des Aufsichtsrats und der Vorstand teil. Geschäfte, die nach Satzung und Geschäftsordnung zustimmungspflichtig sind, wurden beraten und vom Aufsichtsrat genehmigt.

Neben der Berichterstattung in den Sitzungen informierte der Vorstand den Aufsichtsrat laufend schriftlich und mündlich über die Entwicklung der wichtigsten Markt- und Unternehmensdaten sowie über wichtige Geschäftsvorfälle.

Bei strategischen Entscheidungen, wesentlichen Neuabschlüssen sowie bei Neuausrichtungen des Konzerns wurde der Aufsichtsratsvorsitzende unterstützend herbeigezogen.

Dem Aufsichtsrat sind für das Geschäftsjahr 2006 der Jahresabschluss der 10TACLE STUDIOS AG, der Konzernabschluss, die Lageberichte sowie die Berichte des Abschlussprüfers über die Prüfung des Jahresabschlusses und des Konzernabschlusses zur Prüfung vorgelegt worden. Er hat in seiner heutigen Sitzung mit dem Vorstand und dem Abschlussprüfer, der über die wesentlichen Ergebnisse seiner Prüfung berichtet hat, beraten.

BERICHT DES AUFSICHTSRATS

Der Jahresabschluss, der Konzernabschluss sowie die Lageberichte der 10TACLE STUDIOS AG und des Konzerns für das Geschäftsjahr 2006 wurden vom Vorstand erstellt und durch den von der Hauptversammlung gewählten Abschlussprüfer, die Control5H Wirtschaftsprüfungsgesellschaft GmbH, München, geprüft. Die Prüfung durch die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft hat ergeben, dass der Jahresabschluss und der Konzernabschluss unter Beachtung der Grundsätze ordnungsmäßiger Buchführung ein den tatsächlichen Verhältnissen entsprechendes Bild der Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Gesellschaft und des Konzerns vermitteln. Der Bericht über die Lage der Gesellschaft und des Konzerns gebe insgesamt eine zutreffende Vorstellung von der Unternehmenssituation bzw. -entwicklung und stelle die Risiken der künftigen Aktivitäten zutreffend dar. Die Prüfungsgesellschaft hat zum Jahresabschluss, zum Konzernabschluss sowie zu den Lageberichten ihren uneingeschränkten Bestätigungsvermerk erteilt.

Nach dem abschließenden Ergebnis seiner Prüfung erhebt der Aufsichtsrat keine Einwendungen. Er billigt den vom Vorstand aufgestellten Jahresabschluss und Konzernabschluss für das Geschäftsjahr 2006. Der Jahresabschluss ist damit gemäß § 172 AktG festgestellt.

Der Aufsichtsrat bedankt sich bei allen Mitarbeitern des Konzerns, dem Management und dem Vorstand für die im Geschäftsjahr 2006 erbrachten außerordentlichen Leistungen und den besonders engagierten Einsatz.

Darmstadt, den 23. März 2007



Der Aufsichtsrat
Dr. Markus Braun, Vorsitzender

Add-on

Optionales Modul, welches ein bereits erschienenes Computerspiel um neuen Inhalt erweitert.

Akquisitionsphase

Phase, in der die Gesellschaft eine eigene Spielidee bis hin zu einem Grobkonzept entwickelt oder ein bereits bestehendes Grobkonzept eines internen oder externen Entwicklungsstudios prüft. In dieser Phase werden zudem bei extern zu beauftragenden Entwicklungsstudios bereits die rechtlichen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen sowie die Struktur und Arbeitsweise des Entwicklungsstudios überprüft. Die Phase endet mit der Beauftragung einer sogenannten Pre-Production oder dem Verwerfen der Umsetzung des Projektes.

Anlagevermögen

Vermögensgegenstände, die dazu bestimmt sind, dem Geschäftsbetrieb eines Unternehmens dauernd zu dienen. Es setzt sich zusammen aus den immateriellen Vermögenswerten, den Sachanlagen und den Finanzanlagen. Das Anlagevermögen und das Umlaufvermögen bilden zusammen mit den Rechnungsabgrenzungsposten die Aktiva einer Bilanz.

Auftragsproduktion, unechte

Auftraggeber trägt das gesamte wirtschaftliche Risiko der beauftragten Leistung und ihres Erfolges.

Blu-ray Disc

Neben der HD-DVD der designierte Nachfolger der DVD. Die Technologie und die dazugehörigen Endgeräte sind für Privatkunden konzipiert; die wiederbeschreibbare Blu-ray Disc arbeitet mit der Phase-Change-Technik.

Brand

Marke eines Spiels.

Beteiligungsergebnis

Enthält die Positionen Erträge aus Beteiligungen, Gewinne und Verluste aus dem Abgang von Beteiligungen sowie Abschreibungen auf Beteiligungen.

Cartridge

Ein in elektronischen Geräten einsetzbares Bauteil bestimmter Größe, das von einem festen Gehäuse umschlossen ist. Elektronische Datenträger von Spielkonsolen waren bis etwa Mitte der 1990er häufig als Cartridge konstruiert, auch Spielmodul genannt.

Cashflow

Zahlungswirksamer Saldo aus Mittelzufluss und –abfluss.

Clearingsystem

System zur zentralen Verrechnung von gegenseitigen Verbindlichkeiten im Bankwesen. Beim Nettoclearing werden nur die sich zugunsten oder zulasten eines jeden Teilnehmers ergebenden Differenzbeträge (Saldo) gutgeschrieben bzw. belastet (Nettoclearing), beim Bruttoclearing wird keine Saldierung durchgeführt. Eine physische Verschiebung der Wertpapiere ist nicht erforderlich.

Codename

Arbeitstitel eines Spiels.

Design Document

Inhalt und Gestaltung eines Spiels.

Dienstleistungs-Modell, auch Dienstleistungssegment

Gesellschaft bietet Dritten Dienstleistungen im Bereich Akquisition von Spielen, Projektcontrolling und Projektmanagement für deren Entwicklung sowie deren späteren Vertrieb an. Ihre Ergebnisse erzielt die Gesellschaft hierbei aus der Differenz zwischen Selbstkosten einerseits und den laufenden sowie erlösabhängigen Vergütungen andererseits.

Distributor

Ein Verteiler, Großhändler, Vertriebshändler. Die Distribution beschreibt im Allgemeinen die Verteilung von Gütern von der Produktionsstätte bis zum Konsumenten.

D&O-Versicherung

Directors-and-Officers-Versicherung ist eine Vermögensschadenhaftpflichtversicherung, die ein Unternehmen für seine Organe und leitenden Angestellten abschließt.

EBIT

Abkürzung für engl. „Earnings before Interest and Taxes“, Gewinn vor Zinsen und Steuern. Berechnung nach IFRS: Operatives Ergebnis zuzüglich Ergebnis aus assoziierten Unternehmen zuzüglich sonstiges Beteiligungsergebnis.

EBITDA

Abkürzung für engl. „Earnings before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization“, Ergebnis vor Zinsen, Steuern und Abschreibungen. Berechnung: EBIT zuzüglich Abschreibungsaufwand.

Ego-Shooter

Kategorie eines Computerspiels, in der die Darstellung einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt durch die Augen eines menschlichen oder humanoiden Spielecharakters aus der Ich-Perspektive erfolgt und der Spielverlauf schwerpunktmäßig geprägt ist durch den Kampf mit verschiedenen Schusswaffen gegen eine Vielzahl von unterschiedlichen Gegnern.

Eigenkapital

Besteht aus den Mitteln, die dem Unternehmen von den Eigentümern durch Einzahlung und/oder Einlage und aus eingehaltenen Gewinnen zur Verfügung stehen sowie den Minderheitsanteilen am Eigenkapital.

Eigenkapitalquote

Bilanzielles Eigenkapital im Verhältnis zur Bilanzsumme. Je höher die Kennzahl, desto geringer der Verschuldungsgrad.

EMEA-Raum

Aus dem angloamerikanischen Sprachraum stammende Abkürzung für den Wirtschaftsraum Europe (Europa, bestehend aus West- und Osteuropa), Middle East (Nahe Osten) und Africa (Afrika).

Entwicklungsphase

Phase, die technisch, inhaltlich und strukturell auf dem Ergebnis der Pre-Production aufsetzt. Entsprechend der inhaltlichen und technischen Vorgaben werden die einzelnen Elemente des Spieles entwickelt und zusammengeführt. Die Gesellschaft bestimmt für jede Entwicklung einen Verantwortlichen, der nicht zum eigentlichen Entwicklungsteam gehört, sondern das Entwicklungsteam aus externer Sicht unterstützen soll (sog. Producer). Seine Aufgabe ist es auch, die Interessen der Gesellschaft, der Gruppe, der Distributionspartner sowie gegebenenfalls weiterer Parteien (z.B. Banken, Versicherungen) zu koordinieren und in das Entwicklungsteam einzubringen.

Entwicklungs-Engine

Grundgerüst der meisten Computerspiele. Sie besteht aus einer Programmibliothek, die Entwicklern von Computerspielen häufig benutzte Werkzeuge zur Verfügung stellt.

Ergebnis aus laufender Geschäftstätigkeit

EBIT zuzüglich sonstige Finanzerträge abzüglich sonstige Finanzaufwendungen.

Escrow-Agreement

Vereinbarung über die Einblicksgewährung in den Quellcode im Falle bestimmter Ereignisse (vor allem der Insolvenz), ohne dass ein Anbieter von Software den Quelltext an den Anwender herausgibt. Dieses Ziel soll durch die Hinterlegung der Quelltexte nebst Dokumentation bei einem unabhängigen Unternehmen oder Notar erreicht werden, der die Unterlagen in den genannten Fällen an den Anwender herausgeben soll.

EZG

Abkürzung für „Ein-Zweck-Gesellschaft“.

Game Boy

Handheld-Spielkonsole des Unternehmens Nintendo, die erstmals 1989 erscheint. 1999 wird der Game Boy durch den Game Boy Color mit Farbdarstellung abgelöst. 2001 erscheint der Game Boy Advance mit einem weiter verbesserten Farbbildschirm.

IFRS

Abkürzung für engl. „International Financial Reporting Standards“, Internationale Rechnungslegungsstandards. Bilanzierungsmethode. Ziel ist die internationale Vereinheitlichung der Bilanzierung von Unternehmen, um die Vergleichbarkeit und Transparenz der Unternehmensabschlüsse zu bewirken.

Joint Venture

Kooperationen von Gesellschaften, bei denen es zur Gründung einer neuen, rechtlich selbstständigen Geschäftseinheit kommt, an der beide Gründungsgesellschaften mit ihrem Kapital beteiligt sind. Neben dem Kapital bringen die Gründungsgesellschaften meist einen wesentlichen Ressourcenanteil an Technologie, Schutzrechten, technischem bzw. Marketing-Know-how und/oder Betriebsanlagen ein.

Künstliche Intelligenz

Künstliche Intelligenz (KI, engl. artificial intelligence, AI) ist ein Teilgebiet der Informatik, das mit der Automatisierung intelligenten Verhaltens befasst ist.

Konzernergebnis

Konzerngewinn oder Konzernverlust. Ist den Anteilseignern der Muttergesellschaft zuzurechnen zuzüglich Konzernergebnis, das den Minderheitsanteilseignern zuzurechnen ist.

Latente Steuern

Aktiv- und /oder Passivposten in der Bilanz zum Ausgleich des Unterschieds zwischen der tatsächlich veranlagten Steuerschuld und der wirtschaftlichen Steuerbelastung, die der Bilanzierung in der Handelsbilanz nach IFRS entspricht. Grundlage für die Ermittlung der latenten Steuern ist der Unterschied zwischen dem Ansatz von Vermögensgegenständen und Schulden in der Bilanz nach IFRS und der lokalen Steuerbilanz.

Minderheitsbeteiligungen

Oberbegriff für assoziierte Unternehmen und sonstige Beteiligungen. Die Beteiligungsquote liegt unter 50 Prozent.

MMOG

Abkürzung für „Massive Multiplayer Online-Game“. Typ eines Computerspiels, das den Spielern eine virtuelle dauerhafte Welt bietet und von sehr vielen Spielern gleichzeitig über das Internet gespielt werden kann.

Nintendo DS

Abkürzung für „Nintendo Dual Screen“. Portable Videospiel-Konsole von Nintendo, welche über zwei Bildschirme und eine Reihe weiterer technischer Neuerungen verfügt.

Nintendo GameCube

Videospielkonsole des Unternehmens Nintendo, die zur selben Konsolengeneration gehört wie die Sony PlayStation 2 und die Microsoft Xbox.

Nintendo Wii

Spielkonsole von Nintendo, die Ende 2006 veröffentlicht wurde. Der Arbeitstitel lautete bisher Nintendo Revolution.

Nokia N-Gage

Von dem Unternehmen Nokia entwickeltes Mobiltelefon mit eingebauter Spielkonsole.

Online-Spiel

Computerspiel, das über das Internet gespielt wird.

PlayStation

Spielkonsole PS des Unternehmens Sony, welche 1994 erstmals verkauft und deren Herstellung 2006 nach elf Jahren Verkaufszeitraum endgültig eingestellt wurde.

PlayStation 2 (PS 2)

Spielkonsole PS2 von Sony und der Nachfolger der PlayStation (PS) und der später entwickelten PlayStation One (PSOne). Die Spielkonsole ist weitestgehend abwärtskompatibel zur PlayStation und PSOne (weniger als 1 % der veröffentlichten PlayStation-Softwaretitel können nicht abgespielt werden), und sie ist in der Lage, DVD-Filme und Audio-CDs abzuspielen.

PlayStation 3 (PS 3)

Spielkonsole PS 3 des Unternehmens Sony. Sie soll als Nachfolger der PlayStation 2 Anfang November 2006 weltweit gleichzeitig in Japan, Amerika und Europa erscheinen.

PlayStation Portable (PSP)

Abkürzung für „PlayStation Portable“. Handheld-Spielkonsole des Unternehmens Sony.

PoC

Abkürzung für „Percentage of Completion“; engl. für Fertigstellungsgrad.

PoC-Methode

Abkürzung für „Percentage-of-Completion-Method“. Rechnungslegungsvorschrift gemäß IAS 11, wonach die entsprechend dem Fertigstellungsgrad angefallenen Auftragskosten den Auftragserlösen zugeordnet werden. Hieraus ergibt sich eine Berücksichtigung von Erträgen, Aufwendungen und Ergebnis entsprechend dem Leistungsfortschritt. Diese Methode liefert nützliche Informationen zum Stand der Vertragsarbeit sowie zur Leistung während einer Periode.

Post-Production-Phase

Umfasst die Entwicklung von Demo-Versionen des Spiels sowie den Kunden-Support. Notwendige Veränderungen am Spiel nach seiner Veröffentlichung und vereinbarte Verbesserungen und Erweiterungen werden als Update oder Add-on entwickelt und veröffentlicht.

Pre-Production

Phase, in der das bestehende Grobkonzept weiter verfeinert wird. Parallel wird eine Planung der notwendigen Ressourcen für die Umsetzung der Entwicklung erstellt.

Producer

Verantwortlicher für die Entwicklung eines Spiels, der nicht zum eigentlichen Entwicklungsteam gehört, sondern das Entwicklungsteam aus externer Sicht unterstützen soll.

Project Plan

Zeit- und Ressourcenplan eines Spiels.

Prototyp

Erste lauffähige Version eines Spiels.

Publishing-Modell, auch Publishingsegment

Gesellschaft beauftragt bei externen Entwicklungsstudios die Herstellung von Spielen, übernimmt das Projektcontrolling und Projektmanagement und lizenziert die fertigen Produkte an Distributoren, die den Endkundenhandel übernehmen.

Release

Engl. für Verkaufsstart.

Source-Code

Engl. für Quelltext, Quellcode oder Programmcode. In der Informatik der für den Menschen in einer Programmiersprache geschriebene Text eines Computerprogrammes.

Strategie-Spiel

Kategorie von Computerspielen, die von den Mitspielern fordert, ein möglichst den gesamten Spielverlauf umfassendes Vorgehen zu entwickeln. Anders als bei purer Taktik geht es nicht nur darum, den vorangegangenen Spielzug beziehungsweise den anschließend folgenden in seine Überlegungen einzubeziehen, sondern mehrere Spielzüge im Voraus zu denken. Bei Strategiespielen gibt es keinen oder fast keinen Glücks- beziehungsweise Zufallsanteil.

Studio-Modell, auch Studiosegment

Gesellschaft entwickelt in eigener Regie als Produzent und Finanzier Spiele. Hierbei handelt es sich in den meisten Fällen um Weiterentwicklungen von bereits eingeführten oder in der Entwicklung befindlichen Spielen, für die die Gesellschaft im Rahmen ihrer bisherigen Entwicklungstätigkeit die über das einzelne Spiel hinausgehenden Rechte, Marken (sog. Brands) und Technologien erworben hat.

Technical Design Document

Detaillierte Beschreibung und Planung der technischen Umsetzung eines Spiels.

UMD

Abkürzung für „Universal Media Disc“. Ein von Sony eigens für die PlayStation Portable (PSP) entwickeltes Speichermedium, um Spiele, Filme und Musik auf der PSP abspielen zu können.

Update

Neue Version einer Basissoftware, welche Programmängel korrigiert oder kleinere Programmverbesserungen enthält.

USK

Abkürzung für „Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle“. Verantwortliche Stelle in Deutschland für die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen.

Vermarktungs-Phase

Phase, in der die Gesellschaft den Distributionspartner mit Marketing- und PR-Leistungen unterstützt und das internationale Marketing sowie den internationalen Aufbau der Marke des Spieles koordiniert.

Verlags-Modell

Gesellschaft beauftragt bei externen Entwicklungsstudios die Herstellung von Spielen, übernimmt das Projektcontrolling und Projektmanagement und lizenziert die fertigen Produkte an Distributoren, die den Endkundenhandel übernehmen.

VR

Abkürzung für „Virtuelle Realität“; bezeichnet die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten virtuellen Umgebung.

Xbox

Eine vom Unternehmen Microsoft entwickelte Spielkonsole, die größtenteils auf leicht modifizierten PC-Komponenten basiert.

HERAUSGEBER

10TACLE STUDIOS AG
Goebelstraße 21
64293 Darmstadt
Germany
Telefon: +49 (0) 61 51-3 97 38-0
Fax: +49 (0) 61 51-3 97 38-10
E-Mail: ir@10tacle.com
Web: www.10tacle.com

Vorstand:
Michele Pes (CEO)

Aufsichtsrat:
Dr. Markus Braun (Vorsitzender)
Dr. Bastian Schmidt-Vollmer
Paul Bauer-Schlichtegroll
Handelsregister: HRB 9145
Registergericht Darmstadt

Notiert im Regierten Markt (General Standard)
der Frankfurter Wertpapierbörse
(ISIN DE000TACL107 / WKN TACL10)

GESTALTUNG & PRODUKTION

Space . Gesellschaft für visuelle Kommunikation
Frankfurt
www.home-space.de

FOTOS

10TACLE STUDIOS AG



10TACLE STUDIOS AG · Goebelstraße 21 · 64293 Darmstadt · Germany
Telefon: +49 (0) 61 51-3 97 38-0 · Fax: +49 (0) 61 51-3 97 38-10
E-Mail: ir@10tacle.com · Web: www.10tacle.com