



GESCHÄFTSBERICHT 2005



## KENNZAHLEN 2004 · 2005 (KONZERNDARSTELLUNG NACH IFRS)

|  | 2005<br>TEUR  | 2004<br>TEUR  | Veränderung<br>(%) |
|--|---|---------------|--------------------|
| <b>UMSATZ</b>                                    | <b>17.896</b>   | <b>8.387</b>  | <b>113</b>         |
| <b>EBIT</b>                                      | <b>1.684</b>  | <b>364</b>    | <b>363</b>         |
| <b>JAHRESÜBERSCHUSS</b>                          | <b>1.290</b>  | <b>85</b>     | <b>1.418</b>       |
| <b>GEWINN PRO AKTIE</b>                          | <b>5,48</b>   | <b>-0,62</b>  | <b>984</b>         |
| <b>EIGENKAPITAL</b>                              | <b>10.584</b>   | <b>2.906</b>  | <b>264</b>         |
| <b>BILANZSUMME</b>                               | <b>29.533</b>   | <b>14.171</b> | <b>108</b>         |
| <b>CASHFLOW AUS LAUFENDER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT</b> | <b>1.239</b>  | <b>*)</b>     | <b>*)</b>          |
| <b>MITARBEITER ZUM JAHRESENDE</b>                | <b>168</b>  | <b>66</b>     | <b>155</b>         |
| <b>GRÜNDUNGSJAHR</b>                             | <b>2003</b>   |               |                    |
| <b>KONZERNRECHNUNGSLEGUNGSART</b>                | <b>IAS/IFRS</b>   |               |                    |
| <b>ENDE DES GESCHÄFTSJAHRES</b>                  | <b>31. DEZEMBER</b>   |               |                    |
| <b>VORSTAND</b>                                  | Michele Pes   |               |                    |
| <b>OBERES MANAGEMENT</b>                         | Frank Holz · Leiter Marketing und Vertrieb / Jürgen Reusswig · Leiter Entwicklung / Kay Krämer · Leiter Internationalisierung |               |                    |
| <b>AUFSICHTSRAT</b>                              | Dr. Markus Braun · Unternehmer / Dr. Bastian Schmidt-Vollmer · Rechtsanwalt / Paul Bauer-Schlichtegroll · Unternehmer         |               |                    |
| <b>AKTIENZAHL ZUM 31.12.2005</b>                 | <b>259.358 STÜCK</b>  |               |                    |
| <b>AKTIENZAHL NACH DEM 08.05.2006</b>            | <b>4.271.700 STÜCK</b>  |               |                    |

\*) Ein Ausweis von Vorjahreszahlen war deshalb nicht gegeben, da der Konzernabschluss erstmals in 2004 aufgestellt wurde.

## 10TACLE STUDIOS AG GESCHÄFTSBERICHT 2005

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BRIEF AN DIE AKTIONÄRE</b>                   | <b>4</b>  |
| <b>DAS UNTERNEHMEN</b>                          | <b>6</b>  |
| <b>DAS GESCHÄFTSMODELL</b>                      | <b>7</b>  |
| <b>DIE STUDIOS</b>                              | <b>8</b>  |
| <b>DIE PRODUKTE</b>                             | <b>10</b> |
| <b>DIE AKTIE</b>                                | <b>12</b> |
| <b>DAS MANAGEMENT</b>                           | <b>13</b> |
| <b>KONZERNLAGEBERICHT 2005</b>                  | <b>14</b> |
| <b>KONZERNBILANZ</b>                            | <b>22</b> |
| <b>KONZERNGEWINN- UND VERLUSTRECHNUNG</b>       | <b>24</b> |
| <b>KONZERNKAPITALFLUSSRECHNUNG</b>              | <b>25</b> |
| <b>ENTWICKLUNG DES ANLAGEVERMÖGENS</b>          | <b>26</b> |
| <b>ERLÄUTERUNGEN / NOTES</b>                    | <b>28</b> |
| <b>BERICHT DES AUFSICHTSRATS</b>                | <b>46</b> |
| <b>BESTÄTIGUNGSVERMERK DES ABSCHLUSSPRÜFERS</b> | <b>48</b> |

### DISCLAIMER

Dieser Geschäftsbericht stellt kein Angebot zum Verkauf und keine Aufforderung 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 – voraussichtlich Mitte Juni 2006 - 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](http://www.10tacle.de) kostenfrei erhältlich.

### **Sehr geehrte Aktionärinnen und Aktionäre,**



hinter uns liegt ein erfolgreiches Geschäftsjahr, in dem sich unser Unternehmen als eines der führenden internationalen Entwicklungs- und Produktions-Unternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele (Games) positioniert hat. Das hervorragende Ergebnis, das wir Ihnen mit dem folgenden Bericht für das Jahr 2005 vorlegen, wurde im Wesentlichen durch die Steigerung des Umsatzes, die strategische Weiterentwicklung des Konzerns, dem Erreichen einer technologischen Spitzenposition bei profitabilem Wachstum sowie der konsequenten Fortsetzung erfolgversprechender Games-Projekte geprägt.

Mit der Steigerung des Umsatzes um über 100 % auf 17,9 Mio. EUR (Konzernabschluss nach IFRS) und dem überproportionalen Wachstum des EBIT um rund 360 % auf 1.684 TEUR (Konzernabschluss nach IFRS) haben wir als relativ junges Unternehmen bewiesen, dass unsere erstklassigen Produkte in einem von intensivem Wettbewerb und hohem technologischen Entwicklungsdruck geprägten Weltmarkt bereits wirtschaftlich erfolgreich vermarktet werden können.

Im Zuge unserer Internationalisierung haben wir 2005 deutlich expandiert und verfügen zum Jahresende über fünf eigene Entwicklungsstudios in Europa und Asien. In der Zentrale in Darmstadt und an den Standorten Hannover, London, Charleroi, Bratislava und Singapur produzieren wir auf internationalem Top-Niveau und erfüllen die hohen Entwicklungsstandards der Marktführer. Gleichzeitig decken wir mit unserem Produktportfolio alle relevanten und wachstumsstarken Segmente des Games-Marktes ab.

Unsere Studiostruktur ist vernetzt, damit ist die optimale Ausnutzung der technischen Ressourcen gewährleistet. Das heißt, unsere Studios arbeiten nicht autonom, sondern unterstützen sich gegenseitig. Wir verfügen jetzt schon über eine eigene leistungsstarke Middleware-Technologie. Damit stellen wir einerseits unsere technologische Unabhängigkeit sicher, andererseits ermöglicht uns diese Technologie auch kosteneffiziente Produktionen auf verschiedenen Hardware-Plattformen einschließlich der Next-Generation-Plattformen, die die Entwicklung der Branche in den nächsten Jahren wesentlich bestimmen werden.

## BRIEF AN DIE AKTIONÄRE

Die Zukunft der Branche liegt nach unserer Meinung ganz klar bei hochwertigen Produktionen, wozu sowohl eigene Entwicklungskapazitäten und Technologien als auch das entsprechende Kapital notwendig sind. Durch die Einführung der Next-Generation-Plattformen (z.B. Xbox 360, PlayStation 3, Wii) wird die Leistungsfähigkeit und Komplexität der Spiele nochmals erheblich zunehmen. Hier sehen wir unser Unternehmen sehr gut positioniert. Wir werden auch 2006 unsere Internationalisierung weiter vorantreiben und mit einer Produktoffensive unsere Position in den Märkten für Next-Generation-Content und Massive Multiplayer Gaming ausbauen.

Neben Europa steht für die 10TACLE STUDIOS AG natürlich auch der US-amerikanische Markt im Fokus, hier wollen wir bei passender Gelegenheit strategisch investieren. Ein weiteres großes Potential für unser Unternehmen liegt im asiatischen Markt. Unser Entwicklungsstudio in Singapur produziert Spiele, die inhaltlich auf den Geschmack des asiatischen Publikums zugeschnitten sind. Asien macht etwa 40 % des Weltmarkt-Umsatzes mit Spielen aus, unterscheidet sich aber bei den Spiele-Inhalten deutlich vom europäischen und amerikanischen Spiele-Markt. In Asien spielen derzeit Massive-Multiplayer-Online-Spiele, so genannte MMOGs, die wichtigste Rolle. Wir werden hier zum Jahresende 2006 ein eigenes, speziell für den asiatischen Markt entwickeltes Produkt präsentieren.

Durch den angekündigten Börsengang unserer Gesellschaft erhoffen wir uns eine weitere Verstärkung unserer Position als führendes unabhängiges Produktions- und Entwicklungsstudio und einen weiteren Wachstumsimpuls.

Mit freundlichen Grüßen



Michele Pes  
Vorsitzender des Vorstands



## SPIELEND AUF WACHSTUMSKURS

Die 10TACLE STUDIOS AG hat sich in nur zwei Jahren seit ihrer Gründung zu einem der führenden, unabhängigen internationalen Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele (Games) entwickelt. Bei der 10TACLE STUDIOS AG treffen trend- und marktorientiertes Handeln auf eine durch Innovation, Professionalität und Zuverlässigkeit geprägte Unternehmenskultur. Mit dieser Kombination von Fähigkeiten ist es der 10TACLE STUDIOS AG innerhalb kürzester Zeit gelungen, sich international erfolgreich zu positionieren, dem Kapitalmarkt die Attraktivität des Games-Marktes zu vermitteln und ein internationales und branchenerfahrenes Team von Entwicklern und Top-Managern aufzubauen.

Die 10TACLE STUDIOS AG ist auf Wachstumskurs: Umsatz, Zahl der Mitarbeiter und die Anzahl der Studios haben im Geschäftsjahr 2005 deutlich zugenommen. Diese Entwicklung basiert im Wesentlichen 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 Spiele für alle relevanten und wachstumsstarken Segmente des Games-Marktes. Die Qualität der Produkte ist im wahrsten Sinne des Wortes ausgezeichnet:

Die Spieleentwicklungen werden regelmäßig von den internationalen Fachmedien mit hervorragenden Bewertungen und Preisen geehrt.

Als Entwicklungs- und Produktionskonzern für Computer- und Videospiele ist die 10TACLE STUDIOS AG ein technologiegetriebenes Unternehmen. Jedes der sechs Entwicklungsstudios 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 optimierte Ausnutzung aller technischen und kreativen Ressourcen sichergestellt.

Darüber hinaus verfügt die 10TACLE STUDIOS AG über eine eigene Middleware-Technologie. Sie stellt die technologische Unabhängigkeit des Unternehmens sicher und ermöglicht kosteneffiziente Produktionen für mehrere Hardware-Plattformen einschließlich der Next-Generation-Plattformen.

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

## DREI SÄULEN DES ERFOLGS

Das erfolgreiche Geschäftsmodell der 10TACLE STUDIOS AG mit ihrer Positionierung als unabhängiges internationales Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele beruht auf drei Säulen.

### **Dienstleistungsmodell**

Die 10TACLE STUDIOS AG bietet Dritten Dienstleistungen im Bereich Entwicklung, Produktion und Vermarktung von Computer- und Videospiele an. Dazu zählen Aufgabenbereiche wie Akquisition, Projektcontrolling, Projektmanagement, Producing, Marketing und Vertriebskoordination. Zum 31.12.2005 erbringt 10TACLE STUDIOS diese Dienstleistungen insbesondere für zwei Medienfonds sowie eine strukturierte Privatplatzierung mit einem Gesamtauftragsvolumen in Höhe von 35 Mio. EUR. Gewinne erzielt die Gesellschaft hierbei aus der Differenz zwischen Selbstkosten und den laufenden oder erfolgsabhängigen Vergütungen.

### **Studio-Modell**

Die 10TACLE STUDIOS AG besitzt eigene Entwicklungskapazitäten in insgesamt sechs Entwicklungsstudios, an denen die Gesellschaft zumindest eine wesentliche Beteiligung hält. In diesen Studios entwickelt und produziert die Gesellschaft Computer- und Videospiele auf eigene Rechnung. Spiele, die im Studio-Modell entwickelt und produziert werden, sind in den meisten Fällen Weiterentwicklungen von bestehenden Spielen als Folgeversion oder für weitere Hardware-Plattformen. Dabei greift die Gesellschaft auf ihr umfangreiches Spiele- und Marken- (sog. Brands) Portfolio zurück. Gewinne entstehen in diesem Modell durch die Differenz

zwischen Selbstkosten und Auftragswert bei Beauftragung durch Dritte sowie durch den Vertrieb über Distributoren bei Eigenfinanzierung der Entwicklungen, sobald die Erlöse die für die Entwicklung eingesetzten Mittel übersteigen.

### **Verlags- oder Publishing-Modell**

Die 10TACLE STUDIOS AG beauftragt externe Entwicklungsstudios mit der Herstellung von Computer- und Videospiele, übernimmt das Projektcontrolling und Projektmanagement und lizenziert die fertigen Produkte an Distributoren, die den Vertrieb der Produkte an den Endkunden übernehmen. Gewinne erzielt die Gesellschaft aus der Differenz zwischen externen Entwicklungskosten und Vertriebs Erlösen.

## BRANCHEN-KNOW-HOW EFFIZIENT VERNETZT



### **10TACLE STUDIOS Slovakia s.r.o.**

Standort der 10TACLE STUDIOS Slovakia ist Bratislava. Das Kompetenzzentrum für Next-Generation-Produktionen wird von Jürgen Reußwig und Slavo Hazucha geführt. Über 12 Jahre Branchenerfahrung zeichnen Jürgen Reußwig aus, darunter die Entwicklung Deutschlands bisher erfolgreichster PC-Spielserie. Auch Slavo Hazucha hat über viele Jahre Erfahrung in der Spieleindustrie und war maßgeblich am Aufbau der mittlerweile 50 Köpfe starken Mannschaft beteiligt. Mit Hochdruck wird derzeit an der Umsetzung des neuen Fantasy-Action-Titels „Elveon“ gearbeitet, der besonders im grafischen und technischen Bereich qualitativ auf höchstem Niveau produziert wird und der durch sein einzigartiges Konzept sowie seine atmosphärische Kulisse beeindruckt.



### **REAKKTOR MEDIA GmbH**

Reaktor Media mit Sitz in Hannover arbeitet auf internationalem Niveau an der Entwicklung von Massive Multiplayer Games. Das Tochterunternehmen der 10TACLE STUDIOS positioniert sich innerhalb des Konzerns als Kompetenzzentrum für Onlinespiele. Das Team um Geschäftsführer Holger Nathrath bietet neben der internationalen Entwicklung Dienstleistungen rund um Massive Multiplayer Games an. Dazu gehören Support, Server Hosting und Lösungen für den Zahlungsverkehr. Reaktor Media konnte bislang als einziges deutsches Studio ein eigenes Massive-Multiplayer-Spiel umsetzen und blickt bereits auf 15 Jahre Erfahrung in der Entwicklung von Computer- und Videospiele auf hohem internationalen Qualitätsniveau zurück.





## **Elsewhere Entertainment SPRL (Company Brand: 10TACLE STUDIOS Belgium)**

Am Standort Charleroi arbeiten die 10TACLE STUDIOS Belgium an Zukunftstechnologien und Titeln, die sich durch revolutionäres Game Design auszeichnen. Das Team um Yves Grolet konzentriert sich besonders auf die Umsetzung spektakulärer Interaktionsmöglichkeiten von Spielecharakteren auf höchstem technischem Entwicklungsniveau. Darüber hinaus arbeiten die 10TACLE STUDIOS Belgium 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 auf Grund seiner innovativen technischen Umsetzung und seines Spielekonzepts Geschichte schrieb.

## **BLIMEY! GAMES**

Das dezentralisierte, internationale Entwicklungsunternehmen Blimey! Games 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“ und „GT Legends“. Neben dem Kernteam, das von der britischen Hauptstadt aus die Entwicklung koordiniert, sitzen die Mitarbeiter über die ganze Welt verstreut und arbeiten von ihrem jeweiligen Heimatstandort aus. Die besondere standortunabhängige Struktur erlaubt Blimey! höchste Flexibilität und Zugriff auf die besten Spezialisten im Rennspielbereich.

## **10TACLE STUDIOS PTE Ltd. (Company Brand: 10TACLE STUDIOS Asia).**

10TACLE STUDIOS Asia sind mit 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 Asia ist dabei besonders auf die Produktion von Onlinespielen spezialisiert und ermöglicht auch die Anpassung westlicher Titel an die Besonderheiten des asiatischen Marktes. Dazu zählen beispielsweise Onlinedistribution oder Mehrwertdienste für die Gamer. Das Partner-Netzwerk deckt dabei alle wichtigen Märkte wie Südostasien, Korea und China ab.

## **10TACLE STUDIOS MOBILE**

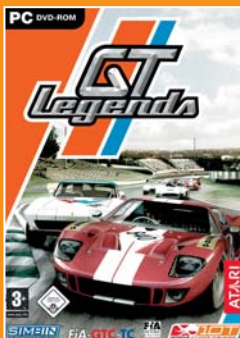
Sitz der Gesellschaft: Darmstadt · Die 10TACLE STUDIOS MOBILE erschließen (ab Frühjahr 2006) den Markt für mobile Unterhaltungsmedien. Mit dem neuen Entwicklungsstudio schafft die 10TACLE STUDIOS AG die Voraussetzung für die Umsetzung der firmeneigenen Marken auf tragbaren Videospielsystemen wie z.B. PSP, NDS oder Handys. Gleichzeitig entwickelt das Studio neue, originäre Spielekonzepte und Marken. Die Geschäftsführung übernimmt Alexandra Gerb, die bereits seit über zwölf Jahren in der Softwarebranche tätig ist.

## GTR



### Plattform: PC

Der „Klassiker“ GTR gilt in der Branche als die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Die 10TACLE STUDIOS haben die original FIA GT Meisterschaft hautnah auf den PC geholt. Auf allen 10 Rennstrecken wie SPA, Oschersleben oder Monza tritt der Spieler gegen mehr als 50 verschiedene Gegner an. Entwickelt von Rennsport-Profis bietet GTR eine bisher noch nicht erreichte Realitätsnähe. GTR vermittelt das aufregende Gefühl, mit einigen der exotischsten Sportwagen auf den anspruchsvollsten Strecken der Welt einschließlich vier der offiziellen Formel-1-Strecken zu fahren.



### Pressestimmen:

PC POWERPLAY · 12/2004

**„Göttlich gut - egal ob für Einsteiger oder ausgebuffte Profis.“**

PC GAMES · 12/2004

**„GTR ist mit Abstand das realistischste Rennspiel.“**

## GT LEGENDS



### Plattform: PC

Ausgestattet mit der offiziellen Lizenz der FIA GTC 65, FIA TC 65 und der FIA GTC-TC 76 lassen die 10TACLE STUDIOS mit „GT Legends“ die Zeit des großen Rennsportabenteuers neu aufleben.

Über 90 der legendärsten GT- und Touring-Wagen vergangener Generationen stehen in der Cup Challenge bereit, um auf den berühmtesten Rennstrecken Europas gegeneinander anzutreten. Zahlreiche unterschiedliche Spielmodi sowie fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade bieten dabei sowohl für Einsteiger als auch für echte Profis eine hohe Langzeitmotivation. Mit verbesserter Grafik und erweiterter Featureliste knüpft „GT Legends“ an den großen Erfolg der aktuellen 10 TACLE Rennspiel-Referenz „GTR - FIA GT Racing Game“ an. GT Legends garantiert erneut, neben hoher Authentizität und detaillierter Darstellung, packende Unterhaltung hinter dem Steuer ungezähmter Boliden.

### Pressestimmen:

GAMESTAR · 11/2005

**„Noch nie war die Illusion so groß, sich tatsächlich in einem echten Rennauto zu befinden.“**

VIDEO GAMES AKTUELL · 11/2005

**„Die sagenhafte Authentizität erzeugt ein unvergleichliches Fahrgefühl. Nur echt ist schöner!“**

## AUSWAHL AKTUELLER SPIELE

### GTR 2



#### Plattform: PC

Mit GTR 2 werden im Sommer 2006 erneut Maßstäbe im Rennspielgenre gesetzt! 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 beim Kampf um die Meisterschaft.

Die neue DirectX9 Grafikengine sorgt für eine detaillierte und fotorealistische Darstellung der Boliden und Strecken, und auch das überarbeitete Fahrmodell vermittelt ein noch realistischeres Gefühl für die Geschwindigkeit der PS-starken Supersportwagen. Mit dynamischen Tag-, Nacht- und Wetterwechseln sowie einem eindrucksvollen Schadenssystem werden die Rennen der packenden FIA GT Rennserie wieder einmal zum beeindruckenden Erlebnis am heimischen PC. In der neuen Fahrschule lernen auch Anfänger, wie ein echter Profipilot zu fahren. Der komplett integrierte Multiplayer-Modus ermöglicht es, Rennen gegen andere menschliche Fahrer aus aller Welt zu fahren.

#### Pressestimmen:

GAMESTAR · 03/2006:

**„Wir dachten: Viel besser als GTR geht nicht. Dann spielten wir eine Preview-Version des Nachfolgers. Jetzt wissen wir: Es geht viel besser!“**

PC ACTION · 04/2006:

**„Der krasse Realismus sorgt für eine Spieltiefe, die es so kaum jemals in der PC Welt gab.“**

### ELVEON



#### Plattform: Xbox 360, PC

Das Action-Epos „Elveon“ der 10TACLE STUDIOS 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.

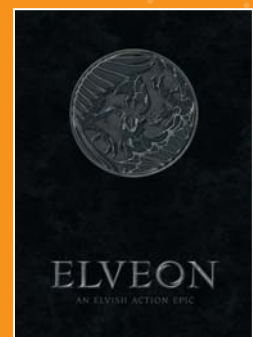
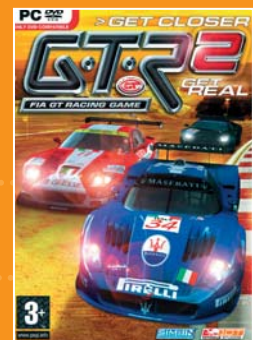
#### Pressestimmen:

PC GAMES · 05/2006

**„Egal ob animierte Grashalme, unglaublich detaillierte Charaktere oder das dynamische Wettersystem: So schön sah schon lange kein Spiel mehr aus.“**

GAMESTAR · 05/2006

**„Elveon hat tatsächlich eine fast mystische Aura.“**



## DIE AKTIE

Das Grundkapital der Gesellschaft beträgt zum 8. Mai 2006 EUR 4.271.700,00 und ist in 4.271.700 auf den Inhaber lautende Stammaktien ohne Nennbetrag (Stückaktien) mit einem anteiligen Betrag am Grundkapital von EUR 1,00 je Aktie aufgeteilt.

Der Aktionärskreis stellt sich zum 8. Mai 2006 nach Information der Gesellschaft wie folgt dar:

| Aktionär   | % Anteil |
|--|----------|
| Patrio Plus AG   | 39 %     |
| Bertram Rickmers   | 21 %     |
| ETB Beratungs-, Entwicklungs- und Beteiligungsgesellschaft mbH | 5 %      |
| Management   | 7 %      |
| Free Float   | 28 %     |

In einer Pressemitteilung vom 8. Mai 2006 hat die Gesellschaft ihre Absicht bekannt gegeben, dass sie innerhalb der nächsten drei Monate einen Börsengang durchzuführen plant, um EUR 20 Millionen im Rahmen einer Kapitalerhöhung zur Finanzierung des weiteren Wachstums aufzunehmen.

Im Jahr 2005 wurden insgesamt zwei Kapitalerhöhungen durchgeführt. Das Grundkapital betrug zum Jahresbeginn 2005 EUR 138.000,00. Zunächst durch Beschluss der außerordentlichen Hauptversammlung vom 29. Juni 2005 wurde das Grundkapital der Gesellschaft gegen Bareinlagen von EUR 138.000,00 um EUR 103.500,00 auf EUR 241.500,00 durch Ausgabe von 103.500 neuen Inhaberstückaktien zum rechnerischen Nennbetrag von je EUR 1,00 erhöht.

Die Durchführung der Kapitalerhöhung wurde am 2. November 2005 in das Handelsregister eingetragen. Darauf folgte nach dem Beschluss der außerordentlichen Hauptversammlung vom 7. November 2005 eine Erhöhung des Grundkapitals der Gesellschaft gegen Bareinlage von EUR 241.500,00 um EUR 17.858,00 auf EUR 259.358,00 durch Ausgabe von 17.858 neuen Inhaberstückaktien zum rechnerischen Nennbetrag von je EUR 1,00. Die Durchführung der Kapitalerhöhung wurde am 10. März 2006 in das Handelsregister eingetragen.

Im laufenden Jahr 2006 wurde durch Beschluss des Vorstands vom 23. Februar 2006 mit Zustimmung des Aufsichtsrats vom selben Tag das Grundkapital der Gesellschaft unter teilweiser Ausnutzung des genehmigten Kapitals im Wege der Bareinlage von EUR 259.358,00 um einen Betrag von EUR 25.422,00 auf EUR 284.780,00 durch Ausgabe von 25.422 neuen, auf den Inhaber lautenden Stückaktien mit dem rechnerischen Wert von EUR 1,00 je Stückaktie gegen Bareinlagen erhöht. Am 17. Mai 2006 wurde die Durchführung der Kapitalerhöhung in das Handelsregister eingetragen.

Auf der ordentlichen Hauptversammlung vom 17. Mai 2006 wurde zuletzt das Grundkapital der Gesellschaft aus Gesellschaftsmitteln von EUR 284.780,00 um EUR 3.986.920,00 auf EUR 4.271.700,00 durch Umwandlung eines Teilbetrages von EUR 3.986.920,00 der in der Bilanz zum 31. Dezember 2005 ausgewiesenen Kapitalrücklage erhöht. Die Kapitalerhöhung wurde am 17.5.2006 im Handelsregister eingetragen. Die Kapitalerhöhung erfolgte durch Ausgabe von 3.986.920 neuen auf den Inhaber lautenden Stückaktien an die Aktionäre der Gesellschaft. Die neuen Aktien standen den Aktionären im Verhältnis 1:14 zu, so dass auf jede bestehende Stückaktie 14 neue Stückaktien entfielen. Die neuen Aktien sind ab dem 01. Januar 2006 gewinnberechtigt.

## DAS MANAGEMENT

**MICHELE PES** (\*1969)

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



**FRANK HOLZ** (\*1968)

Der Diplom-Wirtschaftsingenieur ist seit Juli 2004 Marketing- und Vertriebsleiter der 10TACLE STUDIOS AG.



**JÜRGEN REUSSWIG** (\*1967)

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



**KAY KRÄMER** (\*1959)

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



## KONZERNLAGEBERICHT FÜR DAS GESCHÄFTSJAHR 2005

|   |    |
|---|----|
| <b>1. ÜBERBLICK</b>   |    |
| 1.1. Geschäftsmodell  | 15 |
| 1.2. Struktur der Gruppe                                    | 15 |
| 1.3. Konzernstruktur  | 16 |
| <b>2. OPERATIVES GESCHÄFT DER 10TACLE GRUPPE</b>            |    |
| 2.1. Geschäftsverlauf 2005                                  | 16 |
| 2.2. Wesentliche Projekte 2005                              | 17 |
| 2.3. Wesentliche Verträge                                   | 18 |
| 2.4. Geschäftsergebnis der Gruppe                           | 18 |
| <b>3. MARKTUMFELD</b>                                       |    |
| 3.1. Marktentwicklung                                       | 19 |
| 3.2. Positionierung   | 19 |
| 3.3. Mitbewerber  | 19 |
| <b>4. INTERNE STRUKTUR</b>                                  |    |
| 4.1. Organe   | 19 |
| 4.2. Mitarbeiter  | 19 |
| 4.3. Risikomanagement                                       | 20 |
| <b>5. KURZFRISTIGE ENTWICKLUNG</b>                          |    |
| 5.1. Bestehende Chancen                                     | 20 |
| 5.2. Wesentliche Risiken                                    | 21 |
| 5.3. Wesentliche Änderungen nach Ende des Geschäftsjahres   | 21 |
| 5.4. Ausblick für das Geschäftsjahr 2006 der 10tacle Gruppe | 21 |

## 1. ÜBERBLICK

### 1.1. Geschäftsmodell

Die 10tacle studios AG (im weiteren auch „Gesellschaft“ oder „10tacle“) ist ein unabhängiges internationales Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele. Im Geschäftsjahr 2005 wurde die bereits im Lagebericht für das Geschäftsjahr 2004 dargestellte Positionierung erheblich vertieft und ausgebaut. Das Geschäftsmodell beruht dabei auch weiterhin auf drei Säulen:

#### **VERLAGS- ODER PUBLISHING-MODELL:**

Die Gesellschaft beauftragt bei externen Entwicklungsstudios die Herstellung von Computer- und Videospielen, übernimmt das Projektcontrolling und Projektmanagement und lizenziert die fertigen Produkte an Distributoren, die den Endkundenhandel übernehmen. Gewinne erzielt die Gesellschaft durch die Differenz zwischen externen Entwicklungskosten und Vertriebs Erlösen.

**STUDIO-MODELL:** Die Gesellschaft hält zum 31.12.2005 wesentliche Beteiligungen an fünf Entwicklungsstudios. In den Studios entstehen Computer- und Videospiele, deren Marken über das einzelne Spiel hinaus einen Marktwert entwickeln (sog. Brands). Gewinne entstehen in diesem Modell durch die Differenz zwischen Selbstkosten und Auftragswert bei Beauftragung durch Dritte sowie durch den Vertrieb über Distributoren bei Eigenfinanzierung der Entwicklungen, sobald die Erlöse die für die Entwicklung eingesetzten Mittel übersteigen.

**Dienstleistungsmodell:** 10tacle bietet Dritten Dienstleistungen im Bereich Akquisition von Computer- und Videospielen, Projektcontrolling und Projektmanagement für deren Entwicklung sowie deren späteren Vertrieb an. Zum 31.12.2005 erbringt 10tacle diese Dienstleistungen insbesondere für drei Medienfonds. Gewinne erzielt die Gesellschaft in diesem Modell aus der Differenz zwischen Selbstkosten und den laufenden oder erlösabhängigen Vergütungen.

Bei der Umsetzung des Geschäftsmodells konnte 10tacle im Geschäftsjahr 2005 seine Unabhängigkeit in jeglicher Hinsicht bewahren:

10tacle ist wirtschaftlich nicht an Kooperation mit einem bestimmten, externen Entwicklungsstudio gebunden - das Geschäftsmodell lässt sich auf eine Vielzahl von interessanten Entwicklungsstudios übertragen.

10tacle ist vertriebsseitig nicht an eine Kooperation mit einem oder wenigen Distributoren gebunden. In 2005 wurden aussichtsreiche Verhandlungen mit allen relevanten internationalen Distributoren geführt. Mit drei der TOP 5 Distributoren konnten bereits Vertriebsvereinbarungen abgeschlossen werden. Eine Konzentration der anstehenden Vermarktung von Titeln auf einen Distributor wurde verhindert.

10tacle ist marktseitig nicht auf ein Genre und seine zukünftige Entwicklung angewiesen. Durch die unterschiedliche Ausrichtung der eigenen Studios und die mögliche Inanspruchnahme externer Ressourcen kann 10tacle auf Veränderungen im Markt flexibel reagieren.

In technischer Hinsicht hat 10tacle durch die Akquisition einer 92% Beteiligung an der Firma Elsewhere Entertainment SPRL aus Belgien eine Software erworben, die notwendige Voraussetzung für die Entwicklung von Computer- und Videospielen ist und deren Portierung auf andere Plattformen ermöglicht (sog. Middleware oder Engine-Software). Der Einsatz einer eigenen Engine Software ermöglicht neben enormen Einsparungen auch die notwendige Unabhängigkeit von den wenigen Anbietern einer solchen Technologie.

### 1.2. Struktur der Gruppe

Zum 31.12.2005 betrug das Grundkapital der 10tacle studios AG EUR 241.500,00 eingeteilt in 241.500 Stück Aktien mit einem Nennbetrag von EUR 1,00. Eine am 07.11.2005 durch die Hauptversammlung der Aktionäre beschlossene Erhöhung des Kapitals um EUR 17.858,00 auf EUR 259.358,00 durch Ausgabe von 17.858 neue Aktien zu einem Nennbetrag von EUR 1,00 wurde vor dem 31.12.2005 vollständig gezeichnet und zur freien Verfügung der Gesellschaft eingezahlt. Die Eintragung des erhöhten Kapitals erfolgte am 10.03.2006.

Darüber hinaus wurde am 07.11.2005 durch die Hauptversammlung die Bildung von genehmigtem Kapital beschlossen. Gemäß § 7 Absatz 1 der Satzung der Gesellschaft kann der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrates das Kapital der Gesellschaft um bis zu EUR 120.750,00 durch Ausgabe von bis zu 120.750 Stück neuen Aktien mit einem Nennbetrag von EUR 1,00 erhöhen.

Die Struktur der Aktionäre stellte sich zum 31.12.2005 wie folgt dar:

- Patrio Plus AG, Hamburg (45,8%)
- ETB Beratungs-, Entwicklungs- und Beteiligungsgesellschaft mbH, Hamburg (29,1%)
- Management (11,6%)
- Investoren Gruppe AAA Capital, München (9,3%)
- Privatinvestoren (4,2%)

### 1.3. Konzernstruktur

Die 10tacle studios AG hat die Funktion einer Holdinggesellschaft für die 10tacle Gruppe. Sie bildet den operativen und kaufmännischen Rahmen für die einzelnen Beteiligungen. Zudem koordiniert die Gesellschaft die Nutzung der Ressourcen der einzelnen Beteiligungen durch andere Beteiligungen sowie die Nutzung von Synergien und unterhält ein zentrales Controllingsystem.

Es bestanden zum 31.12.2005 folgende Beteiligungen bzw. Tochterunternehmen:

| Gesellschaft:   | Stammkapital<br>EUR | Beteiligungsquote<br>% |
|---|---------------------|------------------------|
| reakktor media GmbH<br>Hannover                         | 50.000,00           | 100                    |
| 10tacle studios Slovakia s.r.o.<br>Bratislava, Slowakei | 15.465,51           | 90                     |
| 10tacle studios Pte Ltd.<br>Singapur                    | 0,98                | 50                     |
| Elsewhere Entertainment SPRL<br>Charleroi, Belgium      | 33.606,00           | 91,8                   |
| Blimey! Games Ltd.<br>London, England                   | 1.453,02            | 51                     |
| 10tacle Publishing GmbH<br>Darmstadt                    | 25.000,00           | 100                    |
| 10tacle GDP I - XIV GmbH<br>Darmstadt                   | 25.000,00           | 100                    |

Alle Beteiligungen sind wesentliche Beteiligungen. Beherrschungs- oder Gewinnabführungsvereinbarungen bestehen nicht.

Für Rechtsgeschäfte mit den Unternehmen, an denen die 10tacle studios AG beteiligt ist, wurden in 2005 übliche Verrechnungspreise gewählt. Durch getroffene oder unterlassene Maßnahmen innerhalb der Konzernstruktur wurde die Gesellschaft nicht benachteiligt.

Im Konsolidierungskreis wurden allerdings insgesamt 8 Einzweckgesellschaften nicht mit berücksichtigt, da bei diesen - trotz 100% Beteiligung seitens des Mutterunternehmens 10tacle studios AG - kein Control-Prinzip vorlag. Da diese Gesellschaften in ihrer gesamten operativen Tätigkeit durch ein so genanntes „Escrow Agreement“ faktisch an einen Completion Bond gebunden sind, ist bei diesen Einzweckgesellschaften kein Control-Prinzip gegeben, so dass diese Unternehmen nicht in den Konzernabschluss einzubeziehen waren.

## 2. OPERATIVES GESCHÄFT DER 10TACLE GRUPPE

### 2.1. Geschäftsverlauf 2005

Die 10tacle studios AG hat die für das Geschäftsjahr 2005 gesetzten Ziele erreicht. Insbesondere die im Lagebericht für das Geschäftsjahr 2004 aufgestellte Prognose konnte in allen wesentlichen Teilen umgesetzt werden.

Vor dem Hintergrund der über das gesamte Jahr 2005 anhaltenden Diskussion der gesetzlichen Änderung des § 15b EStG wurde jedoch der Zweite Medienfonds gemeinsam mit dem Dritten Medienfonds erst im 4. Quartal des Geschäftsjahres umgesetzt. Die Verzögerung betrug etwa 6 Monate. Beide Fonds sind zudem hinsichtlich des Volumens hinter den Erwartungen der Gesellschaft zurück geblieben (EUR 26 Mio statt erwarteter EUR 40 Mio). Dies lag eindeutig an der vorhandenen Verunsicherung der Anleger in Bezug auf die steuerliche Akzeptanz der Medienfonds für das Steuerjahr 2005.

Das operative Geschäft der Gesellschaft wurde im Wesentlichen durch die Umsetzung der Beauftragungen des Ersten Medienfonds sowie die Akquisition von zwei Beteiligungen und der auswählbaren Spiele für die beiden neuen Medienfonds geprägt.



## 2.2. WESENTLICHE PROJEKTE 2005

**ERSTER MEDIENFONDS:** 10tacle hat durch die Verhandlung und den Abschluss aller notwendigen Verträge die Voraussetzungen für die Entwicklung der Titel

- ELVEON PC
- ELVEON Xbox 360
- GT Legends PC
- GTR II PC
- Black Buccaneer PC, Xbox, PS2
- Badminton (Arbeitstitel) PC Online

geschaffen. Alle Entwicklungen verlaufen planmäßig innerhalb des kalkulierten Budgets sowie der kalkulierten Entwicklungszeit.

Für die Entwicklungen von ELVEON PC und ELVEON Xbox 360 konnten im Jahr 2005 Fertigstellungsversicherungen mit der Firma FF Inc. aus Los Angeles abgeschlossen werden. Der Abschluss der Versicherungen erfolgte nach intensiver Prüfung der Struktur der Beteiligung 10tacle studios Slovakia s.r.o. sowie der 10tacle studios AG selbst. Begünstigter der Versicherungen ist der Erste Medienfonds.

Die Entwicklung von GT Legends PC konnte durch die Beteiligung Blimey! Games Ltd. wie vereinbart abgeschlossen werden. Der Vertrieb des Spieles begann im Oktober 2005. Als Distributionspartner für Europa wurde ATARI SASU, Lyon, Frankreich, ausgewählt. Die erreichten Erlöse überstiegen bereits die Herstellungskosten des Spieles. Der Titel erhielt exzellente Bewertungen durch die Fachpresse.

Im Rahmen der Vorproduktion des Titels „I-Cricket“ wurde ermittelt, dass das ursprünglich geplante Spiel technisch nicht mit der nötigen Sicherheit umsetzbar ist und der Markt für ein solches Spiel nicht sicher eingeschätzt werden kann. Das mit der Vorproduktion beauftragte Studios 10tacle studios Pte. Ltd., Singapur, hat deshalb die Entwicklung eines Badminton Spieles empfohlen. Der Fonds ist dieser Empfehlung gefolgt.

### AKQUISITION BLIMEY! GAMES LTD.,

**LONDON, UK:** Im Mai 2005 wurde 10tacle darüber informiert, dass der externe Entwickler der Titel „GT Legends PC“ und „GTR II PC“, die Firma SIMBIN DEVELOPMENT TEAM SA aus Schweden, 95% des aktuellen Entwicklungsteams verloren hat. Das Team hat das Unternehmen aufgrund interner Meinungsverschiedenheiten verlassen. Das Team um den Leiter des Entwicklungsbereichs, Herr Ian Bell aus London, verhandelte zunächst mit verschiedenen Publishern über eine Festanstellung. Auf Betreiben von 10tacle formierte Ian Bell in London eine neue Gesellschaft um das vorhandene Team und erreichte eine Unterbeauftragung durch SIMBIN. An der neuen Gesellschaft hat sich 10tacle mit einem Anteil von 51% beteiligt. Der Kaufpreis wurde unter die Bedingung der reibungslosen Kooperation mit SIMBIN sowie die erfolgreiche Fertigstellung von GT Legends und GTR II gestellt. Er ist zum Wert des erfahrenen und erfolgreichen Teams sowie der damit verbundenen Referenz (GTR I in 2004) angemessen.

### AKQUISITION „PANZERS II PC“ DER FIRMA

**STORMREGION, BUDAPEST, UNGARN:** Im Sommer 2005 konnte 10tacle bei der Firma STORMREGION einen Auftrag über die Entwicklung des Titels „PANZERS II PC“ platzieren.

### AKQUISITION ELSEWHERE ENTERTAIN-

**MENT SPRL, CHARLEROI, BELGIEN:** Im September 2005 übernahm 10tacle 91,8% der Anteile an der Firma ELSEWHERE. Zu den wesentlichen Assets der Beteiligung gehören neben dem erfahrenen Team um die Gründer Yves Grolet und Eric Pelzer die Rechte an der Engine-Software „NeoReality“ (Arbeitstitel) sowie dem Spielkonzept „TOTEMS“. NeoReality wurde in 2005 bereits erfolgreich für die Umsetzung und Entwicklung der Titel „JUDO“ und „BADMINTON“ (Arbeitstitel) eingesetzt. Sie gehört weltweit zu drei bis fünf entsprechenden Lösungen, die modular für verschiedene Spiele, Plattformen und Genres eingesetzt werden können. Der Kaufpreis ist zu einem erheblichen Teil an die erfolgreiche Umsetzung des Spieles „TOTEMS“ (Arbeitstitel) gebunden. Er wurde für die vorhandene IP und das erfahrene Team vereinbart.

**ZWEITER MEDIENFONDS:** Am 19.12.2005 hat der zweite Medienfonds der AAA Capital ATLANTIC Gruppe Produktionen gegenüber Einzweckgesellschaften der 10tacle studios AG mit einem Gesamtvolumen von EUR 20 Mio beauftragt. Dabei wurde die Konstruktion im Wesentlichen vom Ersten Medienfonds übernommen. Ausgewählt wurden durch die Anleger die Titel

- TOTEMS (Arbeitstitel): PC, XBox 360,
- THE RACE (Arbeitstitel): PC, XBox 360,
- ELVEON (Arbeitstitel): PS 3
- BLACK PROPHECY (Arbeitstitel): PC MMO.

Alle Projektverträge wurden noch in 2005 abgeschlossen. Das Entwicklungsbudget wurde zu 100% durch den Fonds bevorschusst.

**PRIVAT PLAZIERUNG:** Investoren aus Hamburg haben sich für die Herstellung eines Computerspieles in der NORDIC Game Development GmbH & Cie. KG zusammengeschlossen und am 15.12.2005 gegenüber der 10tacle GDP VII GmbH die weitere Entwicklung des Titels „PANZERS II PC“ beauftragt. 10tacle hat die Rechte an der bisherigen Entwicklung an diese Investorengruppe verkauft.

### 2.3. Wesentliche Verträge

#### OPTIONSVERTRAG AAA CAPITAL GAMES

**FONDS NR.2:** Vereinbarung vom 29.04.2005 mit der Fondsgesellschaft des Zweiten Medienfonds über die Präsentation von auswählbaren Spielen. 10tacle verpflichtet sich, für die ausgewählten Spiele eine Vertriebsgarantie in Höhe von 70% der gesamten Herstellungskosten zu übernehmen. Die Garantie kann durch die Garantie eines Distributors ersetzt werden.

**ENTWICKLUNGSVERTRAG STORMREGION FÜR „PANZERS II“:** 10tacle beauftragte mit Vereinbarung vom 15.07.2005 die Firma STORMREGION mit der Entwicklung des PC-Titels „PANZERS II“. Durch die Übertragung des Projektes an die Hamburger Investorengruppe wurde dieser Vertrag später ersetzt. Es bleibt jedoch eine Option von 10tacle auf alle Folgeprojekte des Studios, die ein bestimmtes Produktionsvolumen überschreiten.

### 2.4. Geschäftsergebnis der Gruppe

Die Umsatzerlöse des Berichtsjahrs in Höhe von TEUR 17.896 wurden im Wesentlichen aus Herstellungsbeiträgen für Fondsspiele (TEUR 8.886), aus Servicegebühren (TEUR 1.887) für die Verwaltung, das Management und die Überwachung von Spieleproduktionen, aus der Preproduction (TEUR 1.025) - d.h., der Analyse und dem Entwurf - einzelner Spiele, aus der Verwertung von Nutzungsrechten und der Veräußerung von Spielen (TEUR 4.038) sowie aus Erlösen aus langfristigen Fertigungsaufträgen (nach Percentage of Completion Methode ermittelt mit TEUR 1.349) erzielt.

Die Materialaufwendungen bestehen im Wesentlichen (TEUR 6.882) aus Aufwendungen für noch zu erbringende Leistungen für die Produktion von Konsolenspielen.

Die Abschreibungen ergeben sich aus den Abschreibungen auf immaterielle Vermögensgegenstände (TEUR 883) und auf Sachanlagevermögen (TEUR 164).

Die sonstigen betrieblichen Aufwendungen setzen sich zusammen aus Raumkosten (TEUR 300), Betriebskosten (TEUR 3.024), Verwaltungskosten (TEUR 1.749), Vertriebskosten (TEUR 1.379) und sonstigen Aufwendungen (TEUR 239).

Die Finanzaufwendungen beinhalten die periodengerecht abgegrenzten Zinsen und zinsähnlichen Aufwendungen.

Das Berichtsjahr konnte somit für die Gruppe mit einem Jahresüberschuss nach Minderheiten von TEUR 1.057 abgeschlossen werden.

## 3. MARKTUMFELD

### 3.1. Marktentwicklung

Der Markt für Computer- und Videospiele hat sich in 2005 erwartungsgemäß positiv entwickelt. Insbesondere international wurden die hohen Wachstumsprognosen zumindest erreicht, im Bereich Online-Spiele sogar übertroffen.

National wurden im zweiten Halbjahr 2005 die Erwartungen nicht erfüllt. Dies liegt zum einen an der insgesamt reduzierten Kaufkraft und Kaufbereitschaft der Kunden, zum anderen an der Einführung der neuen Konsolengeneration. Die wiederholte Verschiebung hat zu einer Abwartehaltung der Kunden geführt, die sowohl bei den Spielen für die alten Konsolen, als auch im gesamten Marktsegment spürbar wurde. Diese erwartete Stagnation der Marktentwicklung wird sich jedoch auch in Deutschland mit der Verbreitung der neuen Konsolen lösen.

Auch die in 2005 veröffentlichten Prognosen gehen von einem enormen Wachstumspotential des Spielmarktes aus. Der Focus wird dabei auf den Online Spielen und den kleinen Konsolen (SONY PSP und Nintendo DS) liegen, deren Markt das größte Wachstum vorausgesagt wird. Die durchschnittliche jährliche Wachstumsrate soll laut einer Studie von PricewaterhouseCoopers bis 2009 bei 16,9% liegen. Aufgrund der geringen Geburtenrate der vergangenen Jahre wird sich jedoch der Anteil des Absatzes in Deutschland in Relation zum europäischen Markt von 27,4% in 2005 auf 25% in 2006 reduzieren.

### 3.2. Positionierung

10tacle sieht sich als Bindeglied zwischen der Entwicklung, der Finanzierung und dem Vertrieb von Computer- und Videospiele. Durch die oben bereits geschilderte Unabhängigkeit des Unternehmens in allen wesentlichen Bereichen der Geschäftstätigkeit entsteht eine einmalige Vermittlerposition, die es 10tacle erlaubt, flexibel auf Einflüsse des Marktes oder technische Entwicklungen zu reagieren. Die internationale Aufstellung der 10tacle Gruppe ermöglicht es, die Tendenzen des stark divergierenden Marktes frühzeitig lokal aufnehmen zu können und somit in anderen lokalen Märkten eine Vorreiterfunktion ausfüllen zu können.

### 3.3. Mitbewerber

Trotz der anhaltend guten Marktumgebung konnten nur wenige europäische Spieleentwickler ihre Unabhängigkeit bewahren. Dabei haben insbesondere die deutlich höheren Entwicklungskosten für Entwicklungen von Videospiele für die neue Generation von Konsolen zu einer weiteren Ausdünnung unter den Mitbewerbern geführt.

Ein vergleichbares, unabhängiges Entwicklungshaus stellt im Moment in Europa zum Beispiel die Firma CLIMAX aus Großbritannien dar. Auch CLIMAX entwickelt an verschiedenen Standorten für verschiedene Genres hochwertigen Content.

## 4. INTERNE STRUKTUR

### 4.1. Organe

Herr Michele Pes ist Alleinvorstand der Gesellschaft. Dem Aufsichtsrat gehören neben dem Aufsichtsratsvorsitzenden, Dr. Markus Braun, Herr Helge Schaare aus Hamburg und Herr Dr. Bastian Schmidt-Vollmer aus Hamburg an. Herr Dr. Schmidt-Vollmer wurde von der Hauptversammlung am 07.11.2005 zum Nachfolger von Herrn Hauke Bruhn gewählt, der sein Amt zum 12.10.2005 niedergelegt hatte.

### 4.2. Mitarbeiter

Die Zahl der Mitarbeiter (inkl. freier Mitarbeiter) hat sich in 2005 auf 168 erhöht. Dabei wurden alle Abteilungen gleichmäßig an die gewachsenen Anforderungen angepasst. Die Vergütungen liegen im Branchendurchschnitt und werden über einen Jahresendbonus an das Erreichen von Zielen gebunden.

### 4.3. Risikomanagement

Aufgrund des erheblich angewachsenen Projektbestands, der internationalen Konzernstruktur sowie des damit ebenfalls stark gewachsenen Bedarfs an Abstimmung und Controlling hat die 10tacle studios AG in 2005 wesentliche Organisationsstrukturen eingeführt. Hierzu gehört unter anderem:

**BEREICHSLEITERTREFFEN:** Jede Woche findet mindestens ein Treffen aller Bereichsleiter (Geschäftsleitung, Abteilungsleiter und Geschäftsleitung aus den Beteiligungen) statt. Das Treffen dient der Früherkennung von operativen Risiken durch wechselseitige Information und klare Aufgabenverteilung. Gleichzeitig dient das Treffen der Entscheidungsfindung der Geschäftsleitung und hat bei deren Verhinderung eine in einer Geschäftsordnung definierte - Entscheidungskompetenz.

**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. Der entsprechende Mitarbeiter 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.

**LCM LEGAL CONTRACT MANAGEMENT:** 10tacle hat zum Berichtszeitpunkt etwa 200 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 email und erleichtert durch einfache Schaubilder 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. Bestehende Chancen

**AUSWEITUNG EIGENER SPIELEBRANDS:** 10TACLE STUDIOS wird seine erfolgreichen Spielebrands auf weitere Hardwareplattformen portieren und Folgeversionen aktueller Spiele entwicklungsseitig realisieren.

**ASIEN:** 10tacle studios Pte Ltd Singapur kann über die sehr gute Anbindung an die lokalen Entscheidungsträger zu einem wesentlichen Faktor in der zukünftigen Geschäftsstrategie werden. Die Bereitschaft, hohe staatliche Förderungen zu verteilen, sowie der mit hohem Tempo wachsende Markt für Spiele in Asien, lassen den Standort auch für zukünftige Medienfonds in den Focus rücken.

**TECHNOLOGIE:** Die Vermarktung der eigenen Middle Ware Technologie 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.

## 5.2. Wesentliche Risiken

**ABHÄNGIGKEIT VON EINZELPERSONEN:** Die Umsetzung der einzelnen Spieleentwicklungen sowie die zentralen Funktionen innerhalb der Gruppe sind stets zu einem hohen Maße an die verantwortlichen Personen gebunden. Dadurch wird ein Höchstmaß an Steuerbarkeit und Transparenz erreicht. Mit dem Ausfall solcher Personen können Projekte oder bestehende Strukturen beeinträchtigt werden. Eine vorhandene Vertretungsregelung sowie notwendige Redundanz im jeweiligen Organisationsbereich sollen diese Risiken einschränken.

**WEGFALL DER MEDIENFONDS:** Die Änderung des § 15b EStG führt zum Fortfall der Medienfonds. 10tacle ist daher zukünftig auf andere Finanzierungsinstrumente angewiesen. Bei einer unzureichenden Refinanzierung kann die aufgezeigte Positionierung der Gesellschaft sowie ihre Unabhängigkeit nicht gehalten werden. Allerdings wurden bereits verschiedene aussichtsreiche Gespräche geführt, die eine Finanzierung zukünftiger Entwicklungen durch Bankdarlehen vorbereiten. Darüber hinaus sollen verstärkt Fonds im Ausland in die Refinanzierung eingebunden werden.

**KAPAZITÄTSGRENZEN:** 10tacle ist aufgrund des organischen Wachstums der Organisationsstruktur nicht unbegrenzt mit operativem Geschäft belastbar. Weitere Projekte könnten die Grenzen der Kontrollierbarkeit überschreiten und fehlschlagen. Es wird jedoch auch in Zukunft für jedes neue Projekt ein Hauptverantwortlicher bestimmt (sog. Producer), der alle Vorgänge koordiniert, dem internen Projektcontrolling zuarbeitet und bei bewusster Verteilung der Projekte auf vorhandene Ressourcen die Kapazitäten der Gesellschaft optimal auslastet.

## 5.3. Wesentliche Änderungen nach Ende des Geschäftsjahres

Am 10.03.2006 wurde die am 07.11.2005 beschlossene Kapitalerhöhung um EUR 17.858,00 in das Handelsregister eingetragen.

Am 23.02.2006 hat der Vorstand mit Zustimmung des Aufsichtsrates die teilweise Inanspruchnahme des am 07.11.2005 beschlossenen genehmigten Kapitals beschlossen. Es werden zurzeit 25.422 neue Aktien zu einem Betrag von EUR 174,00 je Aktie platziert.

## 5.4. Ausblick für das Geschäftsjahr 2006 der 10tacle Gruppe

Durch eine weitere Kapitalmaßnahme wird 10tacle sich für die Finanzierung eigener Folgeversionen der Spiele der Medienfonds sowie die Lösung von der Fonds Struktur aufstellen.

In 2006 soll erstmals eine umfassende Produktion über ein Kreditinstitut finanziert werden. Aufgrund der Notwendigkeit einer Fertigstellungsversicherung sowie einer entsprechenden Vertriebsgarantie wird der Abschluss der Finanzierung jedoch erst im 4. Quartal 2006 erwartet.

In 2006 soll eine eigenständige Gesellschaft zur Förderung und Vermarktung der eigenen Middleware Technologie aufgebaut werden, die zunächst die Nutzung innerhalb der 10tacle Gruppe koordiniert.

Um die verschiedenen Brands umfassend auswerten zu können, wird 10tacle eine Gesellschaft aufbauen, die sich ausschließlich mit der Entwicklung von Content für die sog. mobilen Konsolen (Sony PSP und Nintendo DS) beschäftigt. Dieser sog. Mobilemarkt hat ähnliches Wachstumspotential, wie der Online-Spiele-Markt.

Mittelfristig wird 10tacle sich auch im Segment First-Person-Shooter aufstellen und eine entsprechende Beteiligung an einem etablierten Studio akquirieren. Hierfür soll in 2006 eine erste Vorausswahl getroffen werden.

Darmstadt, im März 2006



10tacle studios AG  
Michele Pes  
Vorstand

## KONZERNBILANZ

zum 31. Dezember 2005 nach IAS/IFRS

### AKTIVA

31.12.2005  
EUR

31.12.2004  
EUR

#### A. LANGFRISTIGE VERMÖGENSWERTE

|  |                      |                     |
|--|----------------------|---------------------|
| 1. Selbsterstellte immaterielle Vermögenswerte | 1.713.166,42         | 0,00                |
| 2. Sonstige immaterielle Vermögenswerte        | 5.942.521,39         | 4.358.639,06        |
| 3. Sachanlagevermögen                          | 580.695,87           | 165.642,53          |
| 4. Finanzanlagen                               | 205.000,00           | 105.000,00          |
| 5. Sonstige langfristige Forderungen           | 2.382.981,59         | 1.722,87            |
| 6. Latente Steuern                             | 1.265.524,58         | 0,00                |
|  | <b>12.089.889,85</b> | <b>4.631.004,46</b> |

#### B. KURZFRISTIGE VERMÖGENSWERTE

|   |                      |                     |
|---|----------------------|---------------------|
| 1. Wertpapiere                                  | 400.000,00           | 0,00                |
| 2. Vorräte                                      | 17.525,52            | 115.435,36          |
| 3. Forderungen aus Lieferungen und Leistungen   | 5.528.265,38         | 4.374.283,92        |
| 4. Steuerforderungen                            | 60.864,87            | 14.601,61           |
| 5. Sonstige kurzfristige Forderungen            | 4.314.738,11         | 514.808,99          |
| 6. Zahlungsmittel und Zahlungsmitteläquivalente | 7.121.378,87         | 4.520.711,58        |
|   | <b>17.442.772,75</b> | <b>9.539.841,46</b> |

**29.532.662,60**

**14.170.845,92**

# KONZERNBILANZ

## PASSIVA

31.12.2005  
EUR

31.12.2004  
EUR

### A. EIGENKAPITAL

|   |                      |                     |
|---|----------------------|---------------------|
| <b>I. GEZEICHNETES KAPITAL</b>                            | <b>259.358,00</b>    | <b>138.000,00</b>   |
| <b>II. KAPITALRÜCKLAGE</b>                                | <b>9.180.132,55</b>  | <b>2.923.218,72</b> |
| <b>III. BILANZGEWINN (VJ. BILANZVERLUST)</b>              | <b>901.846,67</b>    | <b>155.560,90</b>   |
| <b>IV. AUSGLEICHSPOSTEN FÜR ANTEILE ANDERER AKTIONÄRE</b> | <b>242.240,20</b>    | <b>0,52</b>         |
|   | <b>10.583.577,42</b> | <b>2.905.658,34</b> |

### B. LANGFRISTIGE SCHULDEN

|  |                     |                  |
|--|---------------------|------------------|
| 1. Langfristige verzinsliche Schulden      | 93.780,90           | 0,00             |
| 2. Sonstige langfristige Verbindlichkeiten | 0,00                | 25.441,39        |
| 3. latente Steuern                         | 1.799.468,33        | 0,00             |
|  | <b>1.893.249,23</b> | <b>25.441,39</b> |

### C. KURZFRISTIGE SCHULDEN

|   |                      |                      |
|---|----------------------|----------------------|
| 1. sonstige kurzfristige Rückstellungen             | 6.899.198,69         | 3.616.460,43         |
| 2. Steuerschulden                                   | 27.264,00            | 60.750,45            |
| 3. kurzfristige verzinsliche Schulden               | 2.474.629,26         | 2.260.009,28         |
| 4. Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen | 2.612.917,63         | 1.898.797,67         |
| 5. sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten          | 5.041.826,37         | 3.403.728,36         |
|   | <b>17.055.835,95</b> | <b>11.239.746,19</b> |

**29.532.662,60**

**14.170.845,92**

## KONZERNGEWINN- UND VERLUST-RECHNUNG

Nach IAS/IFRS der 10tacle studios AG · Darmstadt  
für die Zeit vom 01. Januar 2005 bis 31. Dezember 2005

|   | 01.01.2005 - 31.12.2005 |                      | 01.01.2004 - 31.12.2004 |                     |
|---|-------------------------|----------------------|-------------------------|---------------------|
|   | EUR                     | EUR                  | EUR                     | EUR                 |
| 1. Umsatzerlöse   |                         | 17.895.903,51        |                         | 8.387.157,91        |
| 2. Veränderung des Bestandes an<br>fertigen und unfertigen Erzeugnissen |                         | -67.273,33           |                         | 70.568,28           |
| 3. Andere aktivierte Eigenleistungen                                    |                         | 782.221,74           |                         | 0,00                |
| 4. Sonstige Erträge   |                         | 386.073,73           |                         | 16.531,49           |
| <b>Gesamtleistung</b>   |                         | <b>18.996.925,65</b> |                         | <b>8.474.257,68</b> |
| 5. Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe<br>und Ware                          | 7.207.173,88            |                      | 3.846.249,34            |                     |
| 6. Personalaufwand  | 2.367.645,82            |                      | 875.356,03              |                     |
| 7. Abschreibungen   | 1.046.704,11            |                      | 304.735,85              |                     |
| 8. Sonstige Aufwendungen  | 6.691.616,82            | 17.313.140,63        | 3.083.596,01            | 8.109.937,23        |
| <b>Betriebsergebnis</b>   |                         | <b>1.683.785,02</b>  |                         | <b>364.320,45</b>   |
| 9. Finanzaufwand  | 439.641,37              |                      | 394.435,72              |                     |
| 10. Sonstige Finanzerträge  | 61.996,93               |                      | 5.334,01                |                     |
| Finanzergebnis  |                         | -377.644,44          |                         | -389.101,71         |
| 11. Gewinn vor Steuern  |                         | 1.306.140,58         |                         | -24.781,26          |
| 12. Ertragsteuern   |                         | 15.858,39            |                         | 60.801,97           |
| <b>13. Jahresüberschuss (Vj.: Jahresfehlbetrag)</b>                     |                         | <b>1.290.282,19</b>  |                         | <b>85.583,23</b>    |
| 14. Ergebnisanteil von Minderheitsaktionären                            |                         | 232.874,62           |                         | 0,00                |
| 15. Ergebnisanteil Eigenkapitalgeber                                    |                         | 1.057.407,57         |                         | -85.583,23          |
| 16. Verlustvortrag aus dem Vorjahr                                      |                         | 155.560,90           |                         | 69.977,67           |
| <b>17. BILANZGEWINN (V). BILANZVERLUST)</b>                             |                         | <b>901.846,67</b>    |                         | <b>155.560,90</b>   |



# KONZERN GEWINN UND VERLUST · CASHFLOW

## KONZERNKAPITALFLUSSRECHNUNG

für die Zeit vom 01. Januar 2005  
bis 31. Dezember 2005 (IAS/IFRS)

|   | 2005<br>TEUR  |
|---|---------------|
| <b>Jahresergebnis</b>   | 1.057         |
| + Abschreibungen auf Gegenstände des Anlagevermögens  | 1.047         |
| +/- sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen/Erträge  | 69            |
| +/- Zunahme/Abnahme der Rückstellungen inkl. latente Steuern  | 5.082         |
| -/+ Zunahme/Abnahme der Vorräte, der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva,<br>die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind inkl. latenter Steuern | - 8.549       |
| +/- Zunahme/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva,<br>die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind                              | 2.533         |
| <b>= CASH FLOW AUS LAUFENDER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT</b>   | <b>1.239</b>  |
| -/+ Auszahlungen/Einzahlungen für Investitionen/Abgänge in das Sachanlagevermögen/<br>immaterielle Anlagevermögen   | - 4.759       |
| -/+ Verkauf/Ankauf von Wertpapieren des Umlaufvermögens   | - 400         |
| -/+ Auszahlungen/Einzahlungen für die Investition/Verkauf von Finanzanlagevermögen  | - 100         |
| <b>= CASH FLOW AUS INVESTITIONSTÄTIGKEIT</b>  | <b>-5.259</b> |
| + Kapitalerhöhungen   | 6.378         |
| <b>= CASH FLOW AUS FINANZIERUNGSTÄTIGKEIT</b>   | <b>6.378</b>  |
| Zahlungswirksame Veränderung des Finanzmittelbestandes  | 2.358         |
| Finanzmittelbestand am Anfang der Periode   | 4.521         |
| Ausgleichsposten für Anteile anderer Aktionäre  | 242           |
| <b>= FINANZMITTELBESTAND AM ENDE DER PERIODE</b>  | <b>7.121</b>  |

## ENTWICKLUNG DES ANLAGEVERMÖGENS

Vom 01.01.2005 - 31.12.2005 - 10tacle Studios AG · Darmstadt

# ANLAGEVERMÖGEN

|  | ANSCHAFFUNGSKOSTEN  |                     |                     |                     |
|--|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
|  | 01.01.2005<br>EUR   | Zugänge<br>EUR      | Abgänge<br>EUR      | 31.12.2005<br>EUR   |
| <b>I. IMMATERIELLE VERMÖGENS-GEGENSTÄNDE</b>   |                     |                     |                     |                     |
| 1. Konzessionen, gewerbliche Schutzrechte und<br>ähnliche Rechte und Werte sowie Lizenzen<br>an solchen Rechten und Werten | 2.293.723,26        | 2.651.695,27        | 0,00                | 4.945.418,53        |
| 2. Geschäfts- oder Firmenwert  | 1.606.080,16        | 1.259.328,41        | 7.499,99            | 2.857.908,58        |
| 3. geleistete Anzahlungen  | 807.935,79          | 1.566.688,05        | 1.290.656,49        | 1.083.967,35        |
|  | 4.707.739,21        | 5.477.711,73        | 1.298.156,48        | 8.887.294,46        |
| <b>II. SACHANLAGEN</b>   |                     |                     |                     |                     |
| andere Anlagen, Betriebs-<br>und Geschäftsausstattung  | 316.228,38          | 579.271,44          | 40.919,04           | 854.580,78          |
| <b>III. FINANZANLAGEN</b>  |                     |                     |                     |                     |
| Beteiligungen  | 105.000,00          | 100.000,00          | 0,00                | 205.000,00          |
|  | <b>5.128.967,59</b> | <b>6.156.983,17</b> | <b>1.339.075,52</b> | <b>9.946.875,24</b> |

# ANLAGEVERMÖGEN

| KUMULIERTE ABSCHREIBUNGEN |                     |                  | BUCHWERT            |                     |                     | ABSCHREIBUNGEN DES GESCHÄFTSJAHRES |
|---------------------------|---------------------|------------------|---------------------|---------------------|---------------------|------------------------------------|
| 01.01.2005<br>EUR         | Zugänge<br>EUR      | Abgänge<br>EUR   | 31.12.2005<br>EUR   | 31.12.2005<br>EUR   | 31.12.2004<br>EUR   | EUR                                |
| 349.100,16                | 882.506,50          | 0,00             | 1.231.606,66        | 3.713.811,87        | 1.944.623,10        | 882.506,50                         |
| 0,00                      | 0,00                | 0,00             | 0,00                | 2.857.908,58        | 1.606.080,17        | 0,00                               |
| 0,00                      | 0,00                | 0,00             | 0,00                | 1.083.967,35        | 807.935,79          | 0,00                               |
| 349.100,16                | 882.506,50          | 0,00             | 1.231.606,66        | 7.655.687,80        | 4.358.639,06        | 882.506,50                         |
| 150.585,85                | 164.197,60          | 40.898,54        | 273.884,91          | 580.695,87          | 165.642,53          | 164.197,60                         |
| 0,00                      | 0,00                | 0,00             | 0,00                | 205.000,00          | 105.000,00          | 0,00                               |
| <b>499.686,01</b>         | <b>1.046.704,10</b> | <b>40.898,54</b> | <b>1.505.491,57</b> | <b>8.441.383,67</b> | <b>4.629.281,59</b> | <b>1.046.704,10</b>                |

## ERLÄUTERUNGEN / NOTES

zum Konzernabschluss  
zum 31. Dezember 2005

### 1. Allgemeine Angaben zum Konzernabschluss, Konsolidierungskreis und Konsolidierungsmethoden

#### Freiwilliger Konzernabschluss

Die 10tacle studios AG, Goebelstraße 21, 64293 Darmstadt (nachfolgend „10tacle AG“ oder „Gesellschaft“ genannt) hat nach Maßgabe der Vorschriften des International Accounting Standards Board (IASB) und dem AktG als Mutterunternehmen freiwillig einen Konzernabschluss aufgestellt.

Bei der Aufstellung des Konzernabschlusses wurden international anerkannte Rechnungslegungsgrundsätze im Sinne des § 315a Abs. 1 HGB angewendet. Entsprechend 315a Abs. 3 i. V. m. Abs. 1 HGB wurden darüber hinaus die dort aufgeführten Vorschriften des HGB, soweit einschlägig, zusätzlich beachtet.

#### Übereinstimmung mit IFRS

Der Konzernabschluss der Gesellschaft wurde in Übereinstimmung mit den vom IASB verabschiedeten und veröffentlichten International Financial Reporting Standards (IFRS) und International Accounting Standards (IAS) sowie unter Berücksichtigung sämtlicher Interpretationen 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.

#### Konsolidierungskreis, Konsolidierungsgrundsätze

Der Konsolidierungskreis wurde gemäß IAS 27 in Verbindung mit Standing Interpretation Committee (SIC) 12 definiert. Er umfasst damit sämtlich in- und ausländischen Tochterunternehmen, über die die Gesellschaft die Beherrschung im Sinne des IAS 27.6 i. V. m. IAS 27.12 ausüben kann. Nicht einbezogen wurden Zweckgesellschaften, die zwar im mehrheitlichen Kapitalbeteiligungsbesitz der Gesellschaft stehen, für die jedoch ein Beherrschungsverhältnis (Control Prinzip) seitens der Gesellschaft entsprechend IAS 27.12 i. V. m. SIC 12.10(b) nicht vorliegt. Dies betrifft sieben so genannte „Einzweck-Tochtergesellschaften“ (Zweckgesellschaften), die aufgrund der in 2005 sich ergebenden Rechtsverhältnisse mangels Beherrschung nicht mehr in den Konsolidierungskreis einbezogen wurden. Eine weitere Einzweckgesellschaft wurde rückabgewickelt und daher ebenfalls in 2005 nicht einbezogen. 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<br>EUR | Ergebnis<br>GJ 2005<br>EUR | Eigenkapital<br>per 31.12.2005<br>EUR |
|----------------------------------|---------------------|----------------------------|---------------------------------------|
| 10tacle GDP I GmbH, Darmstadt    | 25.000,00           | -213,23                    | 19.070,27                             |
| 10tacle GDP II GmbH, Darmstadt   | 25.000,00           | -5.564,11                  | 14.718,39                             |
| 10tacle GDP IV GmbH, Darmstadt   | 25.000,00           | -1.154,55                  | 18.857,00                             |
| 10tacle GDP V GmbH, Darmstadt    | 25.000,00           | 620,13                     | 20.127,18                             |
| 10tacle GDP VIII GmbH, Darmstadt | 25.000,00           | -6.055,42                  | 18.944,58                             |
| 10tacle GDP X GmbH, Darmstadt    | 25.000,00           | -6.055,40                  | 18.944,60                             |
| 10tacle GDP XI GmbH, Darmstadt   | 25.000,00           | -6.055,40                  | 18.944,60                             |
| 10tacle GDP XV GmbH, Darmstadt   | 25.000,00           | 0,00                       | 25.000,00                             |

Die Beteiligungsquote der Gesellschaft an den vorstehenden Unternehmen beträgt jeweils 100 %.

Aufgrund der oben genannten, insbesondere in 2005 erfolgten, Änderungen der vertraglichen Konstellationen verfügt die Gesellschaft allerdings nicht über das Control Prinzip, so dass ein Einbezug in den Konsolidierungskreis zu einer aus wirtschaftlicher Sicht unsachgerechten Darstellung führen würde.

Aufgrund der vorstehend genannten **ÄNDERUNG IM KONSOLIDIERUNGSKREIS** wurden die Vorjahreswerte gem. IAS 8.41 entsprechend angepasst und so dargestellt, als ob die betreffenden Unternehmen bereits im Vorjahr nicht dem Konsolidierungskreis angehört hätten. Soweit erforderlich wurden die Vergleichsinformationen im Abschluss für das Geschäftsjahr 2004 korrigiert.

Bei den Zugängen Finanzanlagen handelt es sich um den Erwerb eines 91,8%-igen Kapitalanteils an der „Elsewhere Entertainment SPRL“, Charleroi, Belgien, zum 30.09.2005 sowie um einen 51%-igen Kapitalanteil an der Blimey! Ltd, London, Vereinigtes Königreich zum 12.06.2005.

Aus der Kaufpreisallokation im Rahmen der Erstkonsolidierung der beiden Gesellschaften ergab sich, betreffend die Blimey! Games Ltd. (10tacle UK), ein Goodwill in Höhe von TEUR 1.259. Der sich bei der Elsewhere Entertainment SPRL, Belgien ergebende Unterschiedsbetrag in Höhe von TEUR 673 wurde im Rahmen der Erstkonsolidierung auf die anteiligen stillen Reserven der „Gameengine NeoReality“ (TEUR 573) und auf die anteiligen stillen Reserven des Spiels „Totems“ (TEUR 100) verteilt.

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

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

| Gesellschaft:                                  | Stammkapital<br>EUR | Beteiligungsquote<br>% | Ergebnis<br>GJ 2005<br>EUR | Eigenkapital<br>per 31.12.2005<br>EUR |
|--|---------------------|------------------------|----------------------------|---------------------------------------|
| reakktor media GmbH · Hannover                 | 50.000,00           | 100,00                 | -119.519,31                | 245.413,44                            |
| 10tacle Publishing GmbH · Darmstadt            | 25.000,00           | 100,00                 | -75.004,90                 | -52.176,61                            |
| 10tacle GDP III GmbH · Darmstadt               | 25.000,00           | 100,00                 | 5.144,28                   | 24.441,78                             |
| 10tacle GDP VI GmbH · Darmstadt                | 25.000,00           | 100,00                 | -4.603,97                  | 16.910,57                             |
| 10tacle GDP VII GmbH · Darmstadt               | 25.000,00           | 100,00                 | -7.231,11                  | 15.784,23                             |
| 10tacle GDP IX GmbH · Darmstadt                | 25.000,00           | 100,00                 | -6.105,39                  | 18.894,61                             |
| 10tacle GDP XII GmbH · Darmstadt               | 25.000,00           | 100,00                 | -2.047,92                  | 22.952,08                             |
| 10tacle GDP XIII GmbH · Darmstadt              | 25.000,00           | 100,00                 | -2.047,92                  | 22.952,08                             |
| 10tacle GDP XIV GmbH · Darmstadt               | 25.000,00           | 100,00                 | -1.281,42                  | 23.718,58                             |
| 10tacle studios Slovakia<br>s.r.o., Bratislava | 15.465,51           | 90,00                  | 1.085,22                   | -33.169,41                            |
| 10tacle studios Pte Ltd. · Singapur            | 0,98                | 50,00                  | 48.787,27                  | -56.634,01                            |
| Elsewhere Entertainment<br>SPRL, Belgium       | 33.606,00           | 91,80                  | 83.135,36*                 | 230.647,22                            |
| Blimey! Games · England                        | 1.453,02            | 51,00                  | 10.568,62*                 | 11.975,45                             |

\* Die Ergebnisse der Elsewhere Entertainment SPRL und der Blimey! Games betreffen den in den Konzernabschluss einzubeziehenden Zeitraum seit Erwerb der Mehrheitsbeteiligung bzw. Beherrschung.

Für die Gesellschaften „Blimey! Games Ltd. (10tacle UK)“, „10tacle studios Pte Ltd., Singapur“ und „10tacle studios Slovakia s.r.o., Bratislava“ lag jeweils ein nach Landesrecht testierter Jahresabschluss zum 31.12.2005 vor. Für die übrigen Gesellschaften lagen entsprechende Erstellungsberichte für das Geschäftsjahr 2005 vor.

#### **Konzernbilanzstichtag**

Einheitlicher Konzernbilanzstichtag ist gemäß IAS 27.26 der Abschlussstichtag des Mutterunternehmens, der 10tacle AG, also der 31.12.2005. Sämtliche einbezogenen Tochterunternehmen wurden mit ihren Einzelbilanzen bzw. Zwischenbilanzen auf den Konzernabschlussstichtag einbezogen.

#### **Konsolidierungsmethoden**

Die zu konsolidierenden Abschlüsse der in den Konzernabschluss einzubeziehenden Unternehmen wurden nach einheitlichen Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden aufgestellt.

Grundlage für den Konzernabschluss bildete der zum 31.12.2005 erstellte und geprüfte HGB-Jahresabschluss der 10tacle Studios AG sowie die ungeprüften bzw. im Falle einer jeweiligen Prüfungspflicht die geprüften Jahresabschlüsse der einzubeziehenden Tochterunternehmen. Im Rahmen der Erstellung des Konzernabschlusses wurden die nach lokalen Rechnungslegungsvorschriften aufgestellten Einzelabschlüsse der Tochterunternehmen sowie der Gesellschaft nach IFRS/IAS 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.

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

|  | ergebniserhöhend (+)/<br>ergebnismindernd (-) |       |
|--|---|-------|
| 1. Anpassung von Abschreibungen auf immaterielle Vermögenswerte im Konzern gegenüber den ausländischen Einzelabschlüssen abzüglich gegenläufiger Effekte | EUR +   | 41    |
| 2. Anpassung Rückstellungsbewertung für konzerninterne künftig anfallende Produktionskosten  | EUR +   | 440   |
| 3. Konzernrelevante Anpassungen von Rückstellungen   | EUR +   | 1.248 |
| 4. Anpassung Rückstellungsbewertung für konzerninterne künftig anfallende Produktionsdienstleistungen  | EUR +   | 1.343 |
| 5. Aktivierung von steuerlichen Verlustvorträgen (aktive Steuerlatenzen)   | EUR +   | 1.171 |
| 6. Passive Steuerlatenzen auf Anpassungen gem. oben 1. bis 4.  | EUR ./.                                       | 1.212 |
| 7. Ergebnisanteile außenstehender Aktionäre  | EUR ./.                                       | 233   |
| 8. Aufwandswirksame Konsolidierungsmaßnahmen   | EUR ./.                                       | 5     |

#### Zusätzliche Erläuterungen im Einzelnen:

- 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 Schwester-gesellschaften (Entwicklungsstudios) vereinbarten Dienstleistungsverträgen in Höhe der künftig zu erwartenden Rechnungen. Soweit seitens der Entwicklungsstudios Deckungsbeiträge und Gewinnzuschläge 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.
- Die konzernrelevanten Anpassungen der Rückstellungen betreffen die Eliminierung von Rückstellungen im Einzelabschluss einer Tochtergesellschaft hinsichtlich der Weiterentwicklung von unternehmensrelevanten Technologien.

#### Währungsumrechnung

Der Konzernabschluss wird in Euro aufgestellt.

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 selbständig betreiben. Dementsprechend erfolgt die Umrechnung der Vermögenswerte und Schulden mit dem Stichtagskurs und der Aufwendungen und Erträge mit dem Jahresdurchschnittskurs.

Die Umrechnung von Geschäftsvorfällen in Fremdwährung sowie **FREMDWÄHRUNGSPOSTEN** erfolgt zum Stichtagskurs. Aufwendungen und Erträge aus Kursdifferenzen werden erfolgswirksam erfasst.

Nichtmonetäre Posten, die zu historischen Anschaffungs- oder Herstellungskosten in einer Fremdwährung bewertet wurden, werden mit dem Kurs am Tag des Geschäftsvorfalles umgerechnet. Valutaverbindlichkeiten werden mit dem am Bilanzstichtag geltenden Briefwechsellkurs (Mittelkurs) angesetzt, sofern er den Kurs am Tag der Schuldaufnahme übersteigt. Fremdwährungsforderungen werden mit dem am Bilanzstichtag geltenden Geldwechsellkurs (Mittelkurs) angesetzt, sofern er unter dem Kurs am Tag der Forderungsentstehung liegt.

## 2. Bilanzierungs- und Bewertungsmethoden, Bewertungsgrundlagen

---

### **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.

### **Immaterielle Vermögenswerte**

Erworbene immaterielle Vermögenswerte werden zu Anschaffungskosten, selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte, aus denen dem Konzern wahrscheinlich ein künftiger Nutzen zufließt und die identifizierbar sind und verlässlich bewertet werden können, werden mit ihren Herstellungskosten bewertet und jeweils über ihre Nutzungsdauer von 2 bis 10 Jahren planmäßig linear abgeschrieben. Die Herstellungskosten umfassen dabei alle direkt dem Herstellungsprozess direkt zurechenbaren Einzel- und Gemeinkosten gemäß IAS 38.66. Finanzierungskosten im Sinne von IAS 23 werden nicht einbezogen. Geschäftswerte aus der Konsolidierung werden gem. IFRS 3 und IAS 36 nicht planmäßig abgeschrieben.

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 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 bzgl. der immateriellen Vermögenswerte bzw. der Geschäftswerte vor, werden außerplanmäßige Abschreibungen vorgenommen. Vorliegend haben sich keine Gründe für derartige außerplanmäßige Abschreibungen ergeben.

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

### **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 gelegte Nutzungsdauer entsprechen ihren erwarteten tatsächlichen Nutzungsdauern im Konzern; ausschließlich steuerlich zugrunde zu legende Nutzungsdauern wurden nicht angesetzt. Als Nutzungsdauer für Betriebs- und Geschäftsausstattung werden bis zu 10 Jahre angesetzt. Es wurde ausschließlich die lineare Abschreibungsmethode angewendet.

### **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 haben sich keine Gründe für derartige außerplanmäßige Abschreibungen ergeben.



## **Leasingverhältnisse**

Geleaste Gegenstände werden bei der Gesellschaft bilanziert, wenn sie dieser wirtschaftlich zuzuordnen sind (finance-lease).

## **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.

## **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.

### Langfristige Fertigungsaufträge

Fertigungsaufträge werden nach der Percentage-of-Completion-Methode (PoC-Methode) bilanziert. Der Fertigstellungsgrad wird anhand der cost-to-cost-Methode 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 erhaltene Anzahlungen aus PoC in Höhe von TEUR 475 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.

## **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.

## **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.

## **Verbindlichkeiten**

Verbindlichkeiten wurden mit dem Rückzahlungsbetrag angesetzt.

## **Latente Steuern**

Steuerlatenzen wurden gemäß IAS 12 für Bewertungsunterschiede zwischen den Steuerbilanzen der Einzelgesellschaften und dem Konzernabschluss gebildet. 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.

### 3. Erläuterungen zur Gewinn- und Verlustrechnung

Die **UMSATZERLÖSE** gliedern sich wie folgt auf:

|   |           |
|---|-----------|
| Umsatzerlöse aus Produktionsleistungen                                    | 8.886.295 |
| Umsatzerlöse aus Produktionsdienstleistungen                              | 1.887.069 |
| Umsatzerlöse aus Preproduction  | 1.025.000 |
| Erlöse aus der Veräußerung von Games                                      | 4.037.431 |
| Erlöse aus langfristigen Fertigungsaufträge<br>(Percentage of Completion) | 1.348.875 |
| Sonstige  | 711.234   |

#### **UMSATZERLÖSE GESAMT**

**17.895.904**

Die mittels der PoC-Methode ermittelten Auftragsserlöse aus langfristigen Fertigungsaufträgen sind in den Umsatzerlösen mit insgesamt TEUR 1.349 enthalten. Dem stehen Aufwendungen der Periode in Höhe von 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 den derartigen Aufträgen belaufen sich auf TEUR 319. Verluste ergaben sich keine.

In den sonstigen Erträgen (TEUR 386) sind unter anderem Erträge aus der Auflösung von Rückstellungen mit TEUR 118 enthalten. Weiterhin enthalten die sonstigen Erträge mit TEUR 100 einen Forderungsverzicht seitens eines Altgesellschafters der Tochtergesellschaft Blimey! im Zuge der Anteilstransaktion.

Die Aufwendungen für **BEZOGENEN LEISTUNGEN** betreffen mit TEUR 6.882 Zuführungen zu den Rückstellungen in den einbezogenen Game-Development & Production-Tochtergesellschaften für zu erbringende Produktionsdienstleistungen.

Der Personalaufwand (TEUR 2.368) entfällt mit TEUR 1.951 auf Gehälter und mit TEUR 417 auf Personalnebenkosten wie gesetzliche Sozialaufwendungen, Aufwendungen für Altersversorgung und dergleichen.

Die Abschreibungen (TEUR 1.047) entfallen mit TEUR 883 auf immaterielle Vermögenswerte und mit TEUR 164 auf Sachanlagen.

Die sonstigen Aufwendungen gliedern sich wie folgt auf:

## Sonstige Aufwendungen:

|   |           |
|---|-----------|
| Betriebskosten  | 2.540.390 |
| Marketingkosten   | 1.262.719 |
| Reisekosten   | 619.703   |
| Rechts- und Beratungskosten   | 392.945   |
| Miete und sonstige Raumkosten   | 300.360   |
| Jahresabschlusskosten, Steuer- und sonstige Beratung                      | 229.452   |
| Einstellung in die Gewährleistungsrückstellung                            | 213.674   |
| Porto, Telefon und sonstige Kommunikationskosten                          | 186.885   |
| Büro, Betriebs- und EDV-Bedarf  | 165.505   |
| Forderungsverluste  | 139.518   |
| Kfz-Kosten  | 130.995   |
| Repräsentationskosten   | 115.724   |
| Buchführungskosten  | 84.878    |
| Prüfungskosten  | 69.371    |
| Einstellung in die Wertberichtigung auf Forderungen                       | 62.475    |
| Nebenkosten des Geldverkehr einschließlich Abrechnungskosten Online-Games | 139.068   |
| Übrige  | 37.954    |

**6.691.616**

Die Finanzaufwendungen beinhalten die periodengerecht abgegrenzten Zinsen und zinsähnlichen Aufwendungen. Kapitalvermittlungskosten in Höhe von TEUR 140 wurden nicht in den Finanzaufwendungen ausgewiesen, sondern direkt von der Kapitalrücklage in Abzug gebracht.

Die Ertragsteuern setzen sich wie folgt zusammen:

## Ertragsteuern, Steueraufwand (-), Steuerertrag (+)

|  |            |
|--|------------|
| Ertragsteuern laufendes Jahr                                   | 0          |
| Ertragsteuern Vorjahre   | 29.237     |
| latente Steueraufwendungen                                     | -1.310.620 |
| Latente Steuererträge aus der Aktivierung von Verlustvorträgen | 1.265.525  |

**-15.859**

#### 4. Erläuterungen zu wesentlichen Bilanzposten

Die **IMMATERIELLEN VERMÖGENSWERTE** betreffen vorliegend:

##### Immaterielle Vermögenswerte

Selbst erstellte immaterielle Vermögenswerte

|                                |              |
|--------------------------------|--------------|
| Middleware Engine „Neoreality“ | 1.713.166,42 |
|--------------------------------|--------------|

Sonstige immaterielle Vermögensgegenstände

|  |                     |
|--|---------------------|
| EDV-Software   | 747.989,45          |
| Nutzungsrechte an Spiele Software                      | 1.252.656,00        |
| Geschäfts- und Firmenwerte                             | 2.857.908,59        |
| geleistete Anzahlungen auf immaterielle Vermögenswerte | <b>1.083.967,35</b> |
|  | 5.942.521,39        |

Die unter den selbst erstellten immateriellen Vermögenswerten aktivierte Middleware „Neoreality“ befindet sich noch in der Herstellungsphase. Zwar kann bereits eine konzerninterne Nutzung erfolgen, die Middleware befindet sich jedoch insoweit noch nicht in dem vom Management angestrebten betriebsbereiten Zustand, der zukünftig die Lizenzierung an Konzernfremde ermöglicht, insofern wurde noch keine Abschreibung vorgenommen.

Die Entwicklung der Middleware wird für das belgische Tochterunternehmen Elsewhere Entertainment SPRL seitens einer Gebietskörperschaft der Region Wallone, Belgien bezuschusst. Die Förderung läuft noch bis zum 30. Juni 2006.

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

Die aktivierten Lizenzen betreffen die Spiele GTR I, Michael Schumacher race World und Oktoberfest. Die Abschreibung erfolgt generell über eine Nutzungsdauer von zwei bzw. drei Jahren. Ausgenommen hiervon ist das Nutzungsrecht an der Lizenz Michael Schumacher race World. Hier erfolgte die Abschreibung über 1 Jahr.

Die vorstehenden Geschäftswerte ergeben sich aus der Konsolidierung gem. IFRS 3 und werden nicht abgeschrieben.

Die Anzahlungen auf immaterielle Vermögenswerte betreffen Produktionskosten für Spiele.

Die immateriellen Vermögenswerte haben sich wie folgt entwickelt:

EUR

## ANSCHAFFUNGSKOSTEN

|                  |                     |
|------------------|---------------------|
| Stand 01.01.2005 | 4.707.739,21        |
| Zugänge          | 5.477.711,73        |
| Abgänge          | 1.298.156,48        |
| Stand 31.12.2005 | <b>8.887.294,46</b> |

## KUMULIERTE ABSCHREIBUNGEN

|                  |                     |
|------------------|---------------------|
| Stand 01.01.2005 | 349.100,16          |
| Zugänge          | 882.506,50          |
| Abgänge          | 0,00                |
| Stand 31.12.2005 | <b>1.231.606,66</b> |

## BUCHWERT

|            |              |
|------------|--------------|
| 31.12.2005 | 7.655.687,80 |
| 31.12.2004 | 4.358.369,06 |

## ABSCHREIBUNGEN DES GESCHÄFTSJAHRES

**882.506,50**

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 24 dieser Anlage) dargestellt.

Die **FINANZANLAGEN** beinhalten Anteile an acht Einzweckgesellschaften. Bei sieben dieser 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.

Der Posten **SONSTIGE LANGFRISTIGE FORDERUNGEN** betrifft Forderungen aus dem Produktionsdienstleistungsvertrag für das Computer- und Konsolenspiel „Totems“, die im Auftrag des Konzerns treuhänderisch verwaltet werden. Die Treuhandschaft wurde errichtet, um sicherzustellen, dass die Mittel für den beabsichtigten Zweck verwendet werden. Die Finanzmittel auf diesem Treuhandkonto beliefen sich zum Stichtag auf TEUR 5.763. Hiervon haben nach Maßgabe der o. g. Verträge TEUR 2.359 eine Restlaufzeit von mehr als ein Jahr. Finanzmittel mit einer Restlaufzeit von bis zu einem Jahr sind in den sonstigen kurzfristigen Forderungen enthalten.

Die **AKTIVEN LATENTEN STEUERN** betreffen latente Steueransprüche aus steuerlichen Verlustvorträgen. Sie beinhalten mit TEUR 94 belgische und mit TEUR 1.171 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 %.

Die **VORRÄTE** beinhalten zum Verkauf bestimmte Computerspiele sowie Merchandising-Artikel (TEUR 14) sowie angearbeitete Aufträge (TEUR 3)

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

|                                     | 31.12.2005<br>TEUR |
|-------------------------------------|--------------------|
| Forderungen aus                     |                    |
| erbrachten Dienstleistungen         | 1.474              |
| Verkauf/Vermarktung von Spielen     | 1.076              |
| Lizenzentgelten                     | 91                 |
| Produktionsdienstleistungsverträgen | 2.887              |
|                                     | <b>5.528</b>       |

Die **STEUERFORDERUNGEN** betreffen Steuerüberzahlungen mit TEUR 20 sowie Steuererstattungsansprüche aus der Vornahme eines steuerlichen Verlustrücktrages in der Muttergesellschaft mit TEUR 41.

Der Posten **SONSTIGE KURZFRISTIGE FORDERUNGEN** beinhaltet mit TEUR 3.405 die im Laufe des Jahres gemäß vertraglicher Vereinbarungen fällig werdenden Zahlungen aus dem Treuhandkonto für die Spieleproduktionen „Totems“ und „Panzers II“. Die verbleibenden TEUR 909 setzen sich im wesentlichen wie folgt zusammen: Anteil am Treuhandkonto des Collecting Agent bei der 10tacle Publishing TEUR 456, Sicherheitseinbehalte für Spiele TEUR 98, Forderungen gegen ehemalige Gesellschafter TEUR 80, Debitorsche Kreditoren TEUR 53, gewährte Darlehen TEUR 33, aktive Rechnungsabgrenzungsposten TEUR 28, Forderungen an Gesellschafter TEUR 22, geleistete Kautionen TEUR 18 sowie übrige TEUR 121. Die darin enthaltenen aktiven Rechnungsabgrenzungsposten betreffen Zahlungen vor dem Stichtag, soweit sie Aufwand für eine bestimmte Zeit nach dem Stichtag darstellen.

Der **KASSENBESTAND** und die **GUTHABEN BEI KREDITINSTITUTEN** wurden zum Nominalwert bilanziert.

Das **GEZEICHNETE CAPITAL** ist mit dem Nennbetrag bilanziert. Es beträgt EUR 259.358 (im Vorjahr: EUR 138.000) und ist eingeteilt in 259.358 auf den Inhaber lautender Stückaktien im rechnerischen Nennbetrag von EUR 1,00 je Aktie. Das Grundkapital war zum Stichtag in voller Höhe einbezahlt. Mit Beschluss der Hauptversammlung vom 29. Juni 2005 wurde das Kapital um nominal EUR 103.500,00 durch Ausgabe neuer Aktien erhöht. Der Ausgabebetrag für die neuen Aktien betrug je EUR 1,00 zuzüglich eines Agios von je EUR 39,00. Eine weitere Kapitalerhöhung erfolgte aufgrund Beschluss der Hauptversammlung vom 07. November 2005 um EUR 17.858,00 von EUR 241.500,00 auf EUR 259.358,00, ebenfalls durch Ausgabe neuer Aktien. Der Ausgabebetrag für die neuen Aktien im Rahmen dieser Kapitalerhöhung belief sich auf je EUR 140,00. Die Kapitalerhöhung vom 29. Juni 2005 wurde am 02.11.2005 in das Handelsregister eingetragen und die Kapitalerhöhung vom 07. November 2005 wurde am 10.03.2006 in das Handelsregister eingetragen. Zum gezeichneten Kapital und zur Kapitalrücklage ist zu bemerken, dass gemäß IAS/IFRS alle geleisteten Einlagen für beschlossene Kapitalerhöhungen im Eigenkapital (damit auch in der Eigenkapitalveränderungsrechnung) als gezeichnetes Kapital bzw. als Kapitalrücklage zu zeigen sind, auch wenn Kapitalerhöhungen – wie die vom 07. November 2005 – am 31.12.2005 noch nicht ins Handelsregister eingetragen sind.

Der Vorstand ist zudem ermächtigt, das Grundkapital der Gesellschaft bis zum 31. August 2010 mit Zustimmung des Aufsichtsrates um bis zu insgesamt EUR 120.750,00 durch Ausgabe von bis zu 120.750 Stück neuen, auf den Inhaber lautenden nennwertlosen Stückaktien gegen Bar- und /oder Sacheinlagen einmalig oder mehrmals zu erhöhen (**GENEHMIGTES CAPITAL**).

Am Grundkapital sind die Patrio Plus AG, Hamburg und die ETB GmbH, Hamburg jeweils mit mehr als 25 % beteiligt.

Die Kapitalrücklage entwickelte sich wie folgt:

|                                | Agio aus der<br>Aktienausgabe<br>TEUR | Sonstige<br>Zuzahlungen<br>TEUR | aus Konsoli-<br>dierung übrige<br>TEUR | Gesamt<br>TEUR |
|--------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|--|----------------|
| Stand 01.01.2005               | 2.395                                 | 528                             | 0                                      | 2.923          |
| Kapitalerhöhung vom 29.06.2005 | 4.037                                 | 0                               | -140                                   | 3.897          |
| Kapitalerhöhung vom 07.11.2005 | 2.482                                 | 0                               | -122                                   | 2.360          |
|                                | <b>8.914</b>                          | <b>528</b>                      | <b>-262</b>                            | <b>9.180</b>   |

Die übrigen Veränderungen der Kapitalrücklage betreffen Finanzvermittlungskosten, die direkt von der Kapitalrücklage in Abzug gebracht wurden. Hinsichtlich der Konzern Eigenkapitalveränderung verweisen wir auf Anlage V.

Die **GEWINNRÜCKLAGEN** gemäß der Darstellung der Entwicklung des Eigenkapitals entfallen mit EUR 4.520 auf gesetzliche Rücklagen und in Höhe von EUR 927.327 auf andere Gewinnrücklagen nach Abzug eines Verlustvortrages aus dem Vorjahr in Höhe von EUR 155.561. Der Verlustvortrag aus dem Vorjahr ist der unter Berücksichtigung der Anpassung des Konsolidierungskreises sich ergebende Verlustvortrag.

Die langfristigen verzinslichen Schulden betreffen ein Darlehen der 10tacle Slowakei mit einer Restlaufzeit von ein bis fünf Jahren.

Die Rückstellungen für latente Steuern setzen sich wie folgt zusammen:

|  | temporary<br>difference<br>EUR | Steuer-<br>latenz<br>EUR | Bildung<br>G&V<br>EUR | erfolgs-<br>neutral<br>EUR |
|--|--------------------------------|--------------------------|-----------------------|----------------------------|
| <b>AKTIVA</b>                                      |                                |                          |                       |                            |
| Middleware „Neoreality“ gesamt                     | 1.713.166                      | 480.628                  | 25.780                | 454.848                    |
| Produktionsrecht „Totems“ gesamt                   | 100.000                        | 34.000                   | 0                     | 34.000                     |
| Steuerlatenzen auf PoC-Fertigung                   | 357.229                        | 72.624                   | 72.624                | 0                          |
| <b>PASSIVA</b>                                     |                                |                          |                       |                            |
| Rückstellungen für<br>Sachleistungsverpflichtungen | -3.030.539                     | 1.212.216                | 1.212.216             | 0                          |
|  |                                | <b>1.799.468</b>         | <b>1.310.620</b>      | <b>488.848</b>             |

Die sonstigen kurzfristigen Rückstellungen haben sich wie folgt entwickelt:

|                             | Stand<br>01.01.05<br>TEUR | Zufüh-<br>rung<br>TEUR | Ver-<br>brauch<br>TEUR | Auf-<br>lösung<br>TEUR | Stand<br>31.12.05<br>TEUR |
|-----------------------------|---------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|---------------------------|
| <b>Rückstellungen für</b>   |                           |                        |                        |                        |                           |
| Produktionskosten           | 2.020                     | 4.314                  | 2.040                  | 113                    | 4.181                     |
| Produktionsdienstleistungen | 377                       | 1.016                  | 377                    | 0                      | 1.016                     |
| Absatzgarantie              | 0                         | 1.552                  | 628                    | 0                      | 924                       |
| Gewährleistungen            | 518                       | 214                    | 518                    | 0                      | 214                       |
| Herstellungskostenreserve   | 0                         | 148                    | 0                      | 0                      | 148                       |
| Abschluss-/Prüfungskosten   | 69                        | 121                    | 69                     | 0                      | 121                       |
| ausstehende Rechnungen      | 612                       | 92                     | 603                    | 5                      | 96                        |
| sonstige                    | 20                        | 186                    | 7                      | 0                      | 199                       |
|                             | <b>3.616</b>              | <b>7.643</b>           | <b>4.242</b>           | <b>118</b>             | <b>6.899</b>              |

Die Zuführungen zu den Produktionskostenrückstellungen ergeben sich aus der Herstellung von Fondsspielen aus der EZG IX in Höhe von TEUR 2.354, aus der EZG VII in Höhe von TEUR 1.450 und aus der EZG VI in Höhe von TEUR 510. Die Zuführungen zu den Produktionsdienstleistungsrückstellungen ergeben sich aus den Service Fee's bzgl. der Herstellung von Fondsspielen aus der EZG IX in Höhe von TEUR 496 und „Panzers II“ aus der EZG VII in Höhe von TEUR 520. Die Zuführung zu den Absatzgarantien resultieren gänzlich aus der 70 % Minimumgarantie gegenüber dem AAA-Fonds für die Umsätze aus dem Spiel „GT-Legends“. Die Rückstellung wurde insoweit verbraucht als gem. der Absatzgarantie seitens der Atari liquide Mittel beim Collecting Agent eingegangen sind. Die Gewährleistungsrückstellungen wurden seitens der 10tacle studios AG für Retouren von abverkauften Spielen („GTR-1“) gebildet.

Die sonstigen kurzfristigen Verbindlichkeiten setzen sich wie folgt zusammen:

|  | 31.12.2005<br>EUR   | 31.12.2004<br>adjusted<br>EUR |
|--|---------------------|-------------------------------|
| Verbindlichkeiten aus kurzfristigen Darlehen | 1.818.954,12        | 2.521.664,12                  |
| Umsatzsteuerverbindlichkeit                  | <b>1.473.911,85</b> | <b>551.681,19</b>             |
| Erhaltene Anzahlungen                        | 528.751,00          | 0,00                          |
| Passive Rechnungsabgrenzungen                | 443.989,55          | 96.180,84                     |
| Fremdgeld                                    | 257.304,00          | 0,00                          |
| Kreditorische Debitoren                      | 192.340,63          | 0,00                          |
| Verbindlichkeiten aus Lohn und Gehalt        | 151.494,41          | 12.625,00                     |
| Verbindlichkeiten soziale Sicherheit         | 51.274,73           | 25.898,34                     |
| Verbindlichkeiten Lohn- und Kirchensteuer    | 34.994,08           | 20.852,93                     |
| übrige                                       | 88.812,00           | 174.825,94                    |
|  | <b>5.041.826,37</b> | <b>3.403.728,36</b>           |



Die Verbindlichkeiten aus kurzfristigen Darlehen betreffen verzinsliche Gesellschafterdarlehen. Die Darlehen werden im Kalenderjahr 2006 vollständig zurückgezahlt. In den erhaltenen Anzahlungen sind solche aus dem passivischen Überhang aus der Anwendung der Percentage-of-Completion-Methode in Höhe von TEUR 475 enthalten.

Der **MINDERHEITENANTEIL** hat sich wie folgt entwickelt:

|   | 31.12.2005<br>EUR | 31.12.2004<br>adjusted<br>EUR |
|---|-------------------|-------------------------------|
| Stand 01.01.                              | 0,52              | 0,00                          |
| Zugang aus Erstkonsolidierung             | 9.203,94          | 0,52                          |
| Auf aussenstehende Aktionäre entfallender |                   |                               |
| Anteil am Gewinn                          | 232.874,62        | 0,00                          |
| Verlust                                   | 0,00              | 0,00                          |
| <b>STAND 31.12.</b>                       | <b>242.079,08</b> | <b>0,52</b>                   |

## 5. Erläuterungen zur Kapitalflussrechnung

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

Die **FINANZMITTELFONDS** (TEUR 7.121) beinhalten Kassenbestände, Schecks und Guthaben bei Kreditinstituten vor Abzug der in dem Passivposten „Kurzfristige verzinsliche Schulden“ enthaltenen Kontokorrentverbindlichkeiten (TEUR 2.231). Der Ausweis der Posten erfolgte nach Bereinigung um Effekte aus der Währungsumrechnung sowie Veränderungen im Konsolidierungskreis.

Die Ermittlung des **CASH FLOW AUS DER LAUFENDEN GESCHÄFTSTÄTIGKEIT** erfolgte nach der indirekten Methode durch Ableitung des Nettozuflusses aus betrieblicher Tätigkeit aus dem Konzernergebnis:

| <b>Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit</b>  | 31.12.2005<br>TEUR |
|--|--------------------|
| Jahresergebnis   | 1.057              |
| + Abschreibungen   | 1.047              |
| +/- sonstige zahlungsunwirksame Aufwendungen/Erträge   | 69                 |
| +/- Zu-/Abnahme der Rückstellungen einschließlich der Rückstellungen für latente Steuern   | 5.082              |
| -/+ Zu-/Abnahme der Vorräte, der Forderungen aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Aktiva, die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind. | -8.549             |
| +/- Zu-/Abnahme der Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen sowie anderer Passiva die nicht der Investitions- oder Finanzierungstätigkeit zuzuordnen sind.        | 2.533              |
| <b>CASH FLOW AUS LAUFENDER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT</b>  | <b>1.239</b>       |

Das Jahresergebnis ist dasjenige Ergebnis des Konzerns nach Abzug der Ergebnisanteile von Minderheitsaktionären (TEUR 233).

Die sonstigen zahlungsunwirksamen Aufwendungen betreffen Bestandsminderungen an in Arbeit befindlichen Aufträgen. 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:

| Nettuzunahme (-)/-abnahme (+) der Vorräte und laufenden Forderungen | 31.12.2005<br>TEUR |
|---|--------------------|
| - Zunahme Sonstige kurzfristige Forderungen                         | -3.800             |
| - Zunahme Forderungen aus Lieferungen und Leistungen                | -1.155             |
| - Zunahme Sonstige langfristige Forderungen                         | -2.381             |
| - Zunahme aktive Steuerlatenzen                                     | -1.265             |
| - Zunahme Steuerforderungen   | -46                |
| + Abnahme der Vorräte   | 98                 |
|   | <b>-8.549</b>      |

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

| <b>Nettuzunahme (+)/-abnahme (-) der laufenden Verbindlichkeiten</b> | 31.12.2005<br>TEUR |
|--|--------------------|
| + Zunahme Sonstige kurzfristige Verbindlichkeiten                    | 1.638              |
| + Zunahme Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen           | 714                |
| + Zunahme kurzfristige verzinsliche Schulden                         | 215                |
| - Abnahme Steuerschulden   | -34                |
|  | <b>2.533</b>       |

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

| Cash Flow aus Investitionstätigkeit                                    | 31.12.2005<br>TEUR |
|--|--------------------|
| - Mittelabfluss für Investitionen in immaterielle Vermögensgegenstände | -4.180             |
| - Mittelabfluss für Investitionen in Sachanlagen                       | -579               |
| - Mittelabfluss für Investitionen in Finanzanlagen                     | -100               |
| - Ankauf von Wertpapieren des Umlaufvermögens                          | -400               |
|  | <b>-5.259</b>      |

Die Investitionen in immaterielle Vermögenswerte betreffen die Middleware „Neoreality“ mit TEUR 1.713, einen Geschäftswert aus der Erstkonsolidierung der Blimey! Games mit TEUR 1.259, den Erwerb von Nutzungsrechten und sonstigen Rechten mit TEUR 932 sowie Anzahlungen auf immaterielle Vermögenswerte mit TEUR 276.

Die Investitionen in Finanzanlagen betreffen Beteiligungen an Zweckgesellschaften, die mangels Beherrschung nicht in den Konsolidierungskreis einzubeziehen waren.

Zudem ergibt sich ein Abfluss von Mitteln für den Erwerb kurzfristiger Wertpapiere in Höhe von TEUR 400.

Der **CASH FLOW AUS DER FINANZIERUNGSTÄTIGKEIT** (TEUR 6.378) ergibt sich aus sowie dem Zufluss von Mitteln aus Kapitalerhöhungen (TEUR 6.518) abzüglich der diesbezüglichen Kapitalvermittlungskosten (TEUR 140). Der gesamte Netto-Mittelzufluss aus Kapitalerhöhungen entfällt mit TEUR 121 auf das Grundkapital und mit TEUR 6.257 auf die Kapitalrücklagen.

| Zusammenfassung Cash Flow                                     | 31.12.2005   |
|---|--------------|
|   | TEUR         |
| – Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit                  | 1.239        |
| – Cash Flow aus Investitionstätigkeit                         | –5.259       |
| – Cash Flow aus Finanzierungstätigkeit                        | 6.378        |
| <b>Zahlungswirksame Veränderung des Finanzmittelbestandes</b> | <b>2.358</b> |
| Ausgleichsposten für Anteile Minderheitsgesellschafter        | 242          |
| Finanzmittelbestand am Anfang der Periode                     | 4.521        |
| <b>FINANZMITTELBESTAND AM ENDE DER PERIODE</b>                | <b>7.121</b> |

## 6. Sonstige Haftungsverhältnisse:

Haftungsverhältnisse und sonstige finanzielle Verpflichtungen ergeben sich wie folgt.

|   |      |        |
|---|------|--------|
| Verbindlichkeiten aus der Begebung und Übertragung von Wechseln                       | TEUR | 0      |
| Verbindlichkeiten aus Bürgschaften, Wechsel- und Scheckbürgschaften                   | TEUR | 0      |
| Verbindlichkeiten aus Gewährleistungsverträgen  | TEUR | 20.853 |
| Haftungsverhältnisse aus der Bestellung von Sicherheiten für fremde Verbindlichkeiten | TEUR | 0      |

An sonstigen finanziellen Verpflichtungen von Bedeutung werden im Anhang genannt:

|  |      |     |
|--|------|-----|
| Verpflichtungen aus Miet- und Leasingverträgen |      |     |
| - jährlich                                     | TEUR | 482 |

#### **FONDS 1:**

Die 10tacle studios AG lässt von ihren Produktions-Tochtergesellschaften Videospiele für den Medienfonds „AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG“ im Rahmen unechter Auftragsproduktionen produzieren. Sitz des Fonds 1 ist in 30177 Hannover, Walderseestraße 30. Der Medienfonds hat über die Verwertung der Videospiele mit der Vertriebs-Tochtergesellschaft der 10tacle studios AG, der 10tacle Publishing GmbH, einen Lizenzvertrag abgeschlossen.

Aufgrund des Optionsvertrages zwischen der AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG und der 10tacle studios AG vom 22.10.2004 verpflichtet sich die 10tacle studios AG, während der Phase der Herstellung der Videospiele daran mitzuwirken, dass potentielle Vertriebsunternehmen dazu verpflichtet werden, eine Minimumgarantie in Höhe von mindestens 70% bezogen auf die von dem Fonds 1 für die Herstellung des jeweiligen Videospieles gezahlten Produktionskosten nach Maßgabe eines bestimmten Zahlungsplans zu leisten.

Kann die 10tacle studios AG eine rechtlich bindende und rechtlich wirksame Minimumgarantie eines potentiellen Vertriebsunternehmens nicht vorlegen bzw. wird die Garantiehöhe von 70 % der Produktionskosten nicht erreicht, übernimmt die Gesellschaft eine eigene Minimumgarantie gegenüber dem Fonds 1 in Höhe des Differenzbetrages zwischen den tatsächlich von Dritten geleisteten Minimumgarantien und 70 % bezogen auf die von dem Fonds 1 für die Herstellung des jeweiligen Videospieles gezahlten Produktionskosten. Die Produktionskosten betragen EUR 11.896.946,00 EUR; entsprechend betragen 70 % EUR 8.327.861,50.

#### **FONDS 2:**

Die 10tacle studios AG lässt von ihren Produktions-Tochtergesellschaften Videospiele für den Medienfonds „AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 2 KG“ im Rahmen unechter Auftragsproduktionen produzieren. Sitz des Fonds 2 ist in 30177 Hannover, Walderseestraße 30. Der Medienfonds hat über die Verwertung der Videospiele mit der Vertriebs-Tochtergesellschaft der 10tacle studios AG, der 10tacle Publishing GmbH, einen Lizenzvertrag abgeschlossen.

Aufgrund des Optionsvertrages zwischen der AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 2 KG und der 10tacle studios AG vom 29.04.2005 verpflichtet sich die 10tacle studios AG, während der Phase der Herstellung der Videospiele daran mitzuwirken, dass potentielle Vertriebsunternehmen dazu verpflichtet werden, eine Minimumgarantie in Höhe von mindestens 70% bezogen auf die von dem Fonds 2 für die Herstellung des jeweiligen Videospieles gezahlten Produktionskosten nach Maßgabe eines bestimmten Zahlungsplans zu leisten.

Kann die 10tacle studios AG eine rechtlich bindende und rechtlich wirksame Minimumgarantie eines potentiellen Vertriebsunternehmens nicht vorlegen bzw. wird die Garantiehöhe von 70 % der Produktionskosten nicht erreicht, übernimmt die Gesellschaft eine eigene Minimumgarantie gegenüber dem Fonds 2 in Höhe des Differenzbetrages zwischen den tatsächlich von Dritten geleisteten Minimumgarantien und 70 % bezogen auf die von dem Fonds 2 für die Herstellung des jeweiligen Videospieles gezahlten Produktionskosten. Die Produktionskosten betragen EUR 17.892.577,00 EUR; entsprechend betragen 70 % EUR 12.524.803,90.

#### **GARANTIEÜBERNAHME DER 10TACLE STUDIOS AG IN HÖHE VON 70 % DER HERSTELLUNGSKOSTEN DER FONDS:**

Bezüglich der von der 10tacle studios AG zu übernehmenden Minimumgarantie in Höhe von 70 % der Herstellungskosten für die einzelnen Spiele der Fonds 1 und 2, ergeben sich aufgrund des bisherigen Geschäftsverlaufs, der zugrunde liegenden Planungsrechnungen und der derzeitigen Verhandlungen mit Distributoren keine Risiken betreffend der Inanspruchnahme aus den Garantien.

## 7. Vorstand und Aufsichtsrat

---

Vorstandsmitglieder der Gesellschaft sind bzw. waren im Berichtszeitraum:

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

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

Verrechnungskonto Michele Pes: Forderungssaldo gegen Herrn Michele Pes zum Stichtag EUR 22.389,17, 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 Aufsichtsrates

Herr Helge Schaare, Kaufmann, Hamburg, Mitglied des Aufsichtsrates

Herr Hauke Bruhn, Kaufmann, Hamburg, Mitglied des Aufsichtsrates

(bis 09.10.2005)

Herr Dr. Bastian Schmidt-Vollmer, Rechtsanwalt, Hamburg, Mitglied des Aufsichtsrates

(ab 07.11.2005)

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

Die Gesamtbezüge der Mitglieder des Vorstandes beliefen sich auf EUR 180.000. An Mitglieder des Aufsichtsrates wurden keine Vergütungen gewährt.

## 8. Sonstige Angaben

---

In der Gesellschaft waren im abgelaufenen Geschäftsjahr durchschnittlich 63 Arbeitnehmer beschäftigt.

Darmstadt, den 31.03.2006



Michele Pes

Vorsitzender des Vorstands

## **BERICHT DES AUFSICHTSRATS**

für das Geschäftsjahr 2005

Der Aufsichtsrat wurde in 2005 gebildet durch

1. Herrn Dr. Markus Braun, Vorsitzender
2. Herrn Helge Schaare
3. Herrn Hauke Bruhn (bis 9.10.2005)
4. Herrn Dr. Bastian Schmidt-Vollmer (ab 7.11.2005)

Der Aufsichtsrat hat sich im Geschäftsjahr 2005 in insgesamt drei 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 beraten. An den Sitzungen nahmen sämtliche Mitglieder des Aufsichtsrates 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 Neuausrichtung des Konzerns wurde der Aufsichtsratsvorsitzende unterstützend herbeigezogen. Dies gilt auch für Entscheidungen in wichtigen Personalfragen.

Dem Aufsichtsrat sind für das Geschäftsjahr 2005 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.

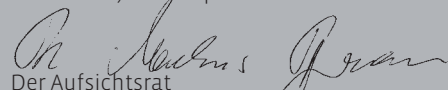
## BERICHT DES AUFSICHTSRATS

Der Jahresabschluss, der Konzernabschluss, sowie die Lageberichte der 10tacle Studios AG und des Konzerns für das Geschäftsjahr 2005 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 billigte den vom Vorstand aufgestellten Jahresabschluss und Konzernabschluss für das Geschäftsjahr 2005. 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 2005 erbrachten Leistungen und den besonders engagierten Einsatz.

Darmstadt, den 4. April 2006

  
Der Aufsichtsrat  
Dr. Markus Braun, Vorsitzender

## **BESTÄTIGUNGSVERMERK**

über die Prüfung des Konzernabschlusses und des Konzernlageberichtes  
zum 31. Dezember 2005 für das Geschäftsjahr 2005 der 10tacle studios AG

### **BESTÄTIGUNGSVERMERK DES ABSCHLUSSPRÜFERS**

---

„An die 10tacle studios AG, Darmstadt

Wir haben den von der 10tacle studios AG, Darmstadt, aufgestellten Konzernabschluss - bestehend aus Bilanz, Gewinn- und Verlustrechnung, Kapitalflussrechnung, Veränderung des Eigenkapitals und Anhang sowie den Konzernlagebericht für das Geschäftsjahr vom 1. Januar bis 31. Dezember 2005 geprüft. Die Aufstellung von Konzernabschluss und Konzernlagebericht nach den IFRS, wie sie in der EU anzuwenden sind, und den ergänzend nach § 315 a Abs. 1 HGB anzuwendenden handelsrechtlichen Vorschriften liegen in der Verantwortung des Vorstandes der Gesellschaft. Unsere Aufgabe ist es, auf der Grundlage der von uns durchgeführten Prüfung eine Beurteilung über den Konzernabschluss und den Konzernlagebericht abzugeben.

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

Unsere Prüfung hat zu keinen Einwendungen geführt.



## BESTÄTIGUNGSVERMERK ÜBER DIE PRÜFUNG

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

Ohne diesen Bestätigungsvermerk einzuschränken, 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 und der AAA Capital Games Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 2 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 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, 19.04.2006

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.

### **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 so genannten Pre-Production oder dem Verwerfen der Umsetzung des Projektes.

### **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.

### **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.

### **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**

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.

**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.

**EMEA-Raum**

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

**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.

**Entwicklungs-Engine**

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

**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.

**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 Videospiele-Konsole von Nintendo, welche über zwei Bildschirme und eine Reihe weiterer technischer Neuerungen verfügt.

**Nintendo GameCube**

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

### **PlayStation 2**

Spielkonsole 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**

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

### **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 Auftragslösen 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**

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.

## Sony PSP

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

## 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

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.

## X-Box

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

#### HERAUSGEBER

10TACLE STUDIOS AG  
Goebelstraße 21  
64293 Darmstadt  
Telefon: +49 (0) 61 51 / 39 73 80  
Fax: +49 (0) 61 51 / 39 73 81 0  
contact@10tacle.com  
www.10tacle.com

#### TEXT

Berendson & Partner  
Frankfurt  
www.pr-bsp.de

#### GESTALTUNG & PRODUKTION

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



