



10TACLE STUDIOS AG
Presse- und Analystenkonferenz
23. August 2006






10TACLE STUDIOS AG

 Gründung	August 2003
 CEO	Michele Pes
 Firmensitz	Darmstadt, Deutschland
 Geschäftsfeld	Entwicklung von Computer und Videospiele
 Entwicklungs-Studios	Europa: 5 Asien: 1
 Umsatz	2004: 8,4 Millionen Euro 2005: 17,9 Millionen Euro
 Mitarbeiter	ca. 168 (weltweit) *Stand 31.12.2005
 Börsennotierung	Geregelter Markt (General Standard) der Frankfurter Wertpapierbörse

Positionierung

- 10TACLE STUDIOS ist eines der führenden unabhängigen internationalen **Entwicklungs- und Produktionsunternehmen** für hochwertige Computer- und Videospiele (Games)
 - 10TACLE STUDIOS deckt mit ihrem Produktportfolio alle relevanten und wachstumsstarken **Segmente** des Games-Marktes ab
 - 10TACLE STUDIOS entwickelt Spiele als Eigenproduktionen (**Studio-Modell**) oder als Auftragsarbeit für Dritte wie z.B. Medienfonds (**Dienstleistungsmodell**)
 - 10TACLE STUDIOS produziert auf **internationalem Top-Niveau** mit sechs eigenen Entwicklungsstudios in Europa und Asien
- Eine eigene **Middle-Ware-Technologie** stellt die technologische Unabhängigkeit des Unternehmens sicher und ermöglicht kosteneffiziente Produktionen








Finanzzahlen 1. Halbjahr 2006




-  **Umsatzsteigerung auf 12,7 Millionen Euro (1. HJ 2005: 1,8 Millionen Euro)**
-  **Das bereinigte EBITDA der 10TACLE STUDIOS AG verbesserte sich im ersten Halbjahr 2006 auf 2,9 Millionen Euro (1. HJ 2005 510.000 Euro).**
-  **Das EBIT erreichte 2,3 Millionen Euro, gegenüber 43.000 Euro im ersten Vorjahreshalbjahr.**
-  **Insgesamt konnte das Konzernergebnis im Berichtszeitraum nach Minderheiten auf 930.000 Euro gesteigert werden gegenüber einem Verlust in Höhe von 67.000 Euro im entsprechenden Vorjahreszeitraum.**
-  **Das Ergebnis je Aktie beträgt 0,18 Euro.**

Kennzahlen im Überblick

10TACLE STUDIOS Konzern		Halbjahr 2006	Halbjahr 2005	Veränderung
Umsatz	TEUR	12.706	1.817	10.888
EBITDA	TEUR	2.905	509	2.396
EBIT	TEUR	2.305	43	2.262
Konzernüberschuss	TEUR	1.459	-67	1.526
davon Minderheitsanteile	TEUR	527	0	527
Gewinn pro Aktie (nach Minderheitsanteilen)	EUR	0,18	K.A.	K.A.
Eigenkapital	TEUR	25.340	10.583	14.757
davon Minderheitsanteile*	TEUR	774	242	532
Bilanzsumme*	TEUR	46.144	29.532	16.612
Finanzmittelbestand am Ende der Periode	TEUR	12.472	7.121	5.351
Mitarbeiter		219	168	51
davon Arbeitnehmer*		135	89	46

* Stand Vorjahr per 31.12.2005

-  **Drei Jahre in Folge Umsatzwachstum und schwarze Zahlen**
-  **Alle gesetzten Ziele für das 1. Halbjahr wurden erfüllt und sogar übertroffen**
-  **Produktionspipeline ausgebaut und professionalisiert**
-  **Erfolgreicher Börsengang im Juni 2006**
-  **Studiogründung 10T Mobile (Duisburg)**
-  **Gründung der Technologie-Gesellschaft 10T R&D (Darmstadt)**
-  **Zusammenarbeit mit den Fonds konnten weiter ausgebaut werden. Im Rahmen eines Private Placements konnte ein ambitioniertes Rennspiel-Projekt im Wert von 7,8 Millionen Euro realisiert werden.**

-  **Strategische Partnerschaft mit dem chinesischen Unternehmen NINEYOU aus Shanghai vereinbart. 10tacle gewinnt Zugang zum chinesischen Markt für die eigenen Produkte und wird gleichzeitig der europäische Distributionspartner für die Titel von NINEYOU.**
-  **Exklusiver Entwicklungs- und Vermarktungspartner des 'Asia Games Development Private Equity Funds' Der in Singapur verwaltete Fonds wird im 3. Quartal 2006 von der Sinotime Asset Management Ltd. (Hong Kong) aufgelegt und soll kontinuierlich in die Entwicklung neuer Computer- und Videospiele investieren. Das geplante Platzierungsvolumen wird bis zu 50 Millionen US-Dollar (Mindestvolumen: 20 Millionen US-Dollar) umfassen.**
-  **Rechte an drei ehemaligen CDV-Titeln 'War Front', 'Panzer Tactics' und 'Jack Keane, erworben.**

10TACLE STUDIOS AG erwartet im zweiten Halbjahr 2006 durch

- die strategische Partnerschaft mit NINEYOU**
- Mittelzuflüsse aus weiteren Fonds in Asien und Private Placements in Europa**
- einen Ausbau der Produktionskapazitäten in Asien**
- den Aufbau einer Sales- und Marketingstruktur in den USA**
- weiterer Optimierung von Synergieeffekten in der Gruppe und**
- durch die fortgesetzte Akquisition weiterer Titel und Studios**

die vollständige Erfüllung bzw. ein Übertreffen der kommunizierten Ziele für das gesamte Geschäftsjahr.



Format: PC

Release: 14. September 2006

PC Games „Realistisch, realistischer, GTR2“

Gamestar „Bestes Sportspiel der E3!“

Video Games Aktuell „GTR2 zeigt dem Vorgänger und der Konkurrenz die Rücklichter.“

4players „Die Wagenmodelle, oh mein Gott, die Wagenmodelle! Das Fahrmodell! Wundervoll, einfach wundervoll! GTR 2 wird rocken. Wartet´s nur ab!„

PC Action "Der krasse Realismus sorgt für eine Spieltiefe, die es so kaum jemals in der PC Welt gab."

Key Titel 2006 / 2007



Format: PC (Digital Reality, Ungarn)
Release: November 2006



Format: PC Online (10T, Singapur)
Release: Q1 2007



Format: Nintendo DS (Sproing, Deutschland)
Release: Q1 2007



Format: XBOX 360, PC (10T, Slowakei)
Release: Q3 2007



Format: PC (Deck 13, Deutschland)
Release: Q3 2007



Format: PC (Stormregion, Ungarn)
Release: Q4 2007

Frank Holz

Director Marketing & Sales

10TACLE STUDIOS AG

Goebelstr. 21

64293 Darmstadt

Germany

t: +49 (0) 61 51-3 97 38 21

f: +49 (0) 61 51-3 97 38 10

e: f.holz@10tacle.com

w: www.10tacle.com

Wir danken für Ihre Aufmerksamkeit...