



***10TACLE STUDIOS AG***  
**Bilanzpresse- und Analystenkonferenz**  
**Jahresergebnis 2006**

**29. März 2007**

# 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 Mio. Euro, EBIT 0,36 Mio. Euro  
2005: 17,9 Mio. Euro, EBIT 1,68 Mio. Euro  
2006: 29,3 Mio. Euro, EBIT 4,71 Mio. Euro
-  **Mitarbeiter** ca. 290 (weltweit) Stand 31.12.2006
-  **Börsennotierung** Geregelter Markt (General Standard)  
der Frankfurter Wertpapierbörse  
Erstnotierung am 22.06.2006

# Positionierung der 10TACLE STUDIOS 1 / 2

- 🍷 **Führendes unabhängiges internationales **Entwicklungs- und Produktionsunternehmen** für hochwertige Computer-, Video- und Onlinespiele (Games)**
- 🍷 **Produktion auf **internationalem Top-Niveau** mit sechs eigenen Entwicklungsstudios in Europa und Asien**
- 🍷 **Produktportfolio deckt alle relevanten und wachstumsstarken **Genre** des Games-Marktes ab – Sport, Family Games, Fantasy, Strategy, Action, Adventure**  
**➔ KEINE Ego-Shooter!**

# Positionierung der 10TACLE STUDIOS 2 / 2

- 🎮 Spiele werden als Eigenproduktionen (**Segment Studio**) oder als Auftragsarbeit für Dritte wie z.B. Medienfonds (**Segment Dienstleistung**) selbst entwickelt bzw. von Dritten hinzugekauft (**Segment Publishing**)
- 🎮 Die Spieleproduktion in den Segmenten „Studio“ und „Publishing“ wird durch 10TACLE STUDIOS eigenfinanziert – im Segment „Dienstleistung“ mittels Fonds
- 🎮 Besonderes Augenmerk auf **AAA-Spielequalität** („Referenz“)

# Stärken der 10TACLE STUDIOS

- 🏆 **Internationale Studios in Europa und Asien** bilden ein komplementäres Netzwerk aus spezialisierten Expertenteams. Vernetzte Studiostruktur sichert **Entwicklungsvorsprung** und **technologische Synergien**
- 🏆 **Innovative Finanzierungsmodelle** für Spieleproduktionen: Nationale und internationale Medien- bzw. **Gamesfonds** sowie Private Placements und Kapitalmaßnahmen im **aktiven Investorenkreis**
- 🏆 **Eigene Middle-Ware „NeoReality Engine“** stellt die technologische Unabhängigkeit des Unternehmens sicher, ermöglicht kosteneffiziente Produktionen
- 🏆 **Multi-Genre und Multi-Plattformstrategie** zur optimierten Risikodiversifikation
- 🏆 **10TACLE STUDIOS** setzt primär auf die Entwicklung **eigener Marken**, lizenziert aber auch Top-Brands: z.B. MTV, Ferrari, Boulder Dash und Ready 2 Rumble

# Highlights 2006 der 10TACLE STUDIOS

- 🏆 **Börsengang** am 22. Juni 2006
- 🏆 **Strategische Partnerschaft** mit der chinesischen **9you** (Shanghai); Zugang zum chinesischen Markt
- 🏆 **Zwei wesentliche strategische Investoren gewonnen:**
  - 🏆 **Avenue Capital Group** beteiligt sich mittels verschiedener Fonds mit etwa 7%
  - 🏆 **DAH Beteiligungs GmbH (Daniel Hopp)** beteiligt sich mit knapp 8%
- 🏆 **Wichtige Lizenzvereinbarungen getroffen:** **Ferrari, Boulder Dash** (Firststar Software Inc.) und andere
- 🏆 **Exklusiver Entwicklungs- und Vermarktungspartner** des „**Asia Games Development Private Equity Funds**“ (Singapur)
- 🏆 **Platz 1** in der Kategorie **Deutschlands Rising Stars** im Deloitte Technology Fast 50 Wettbewerb

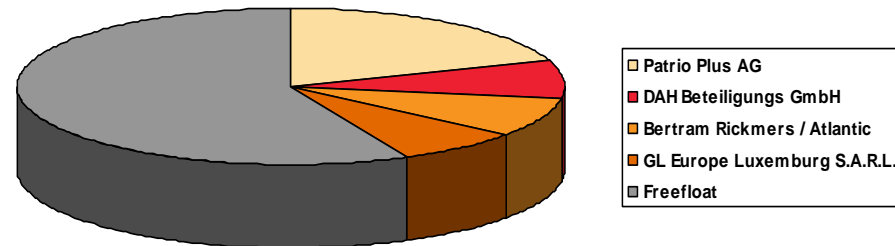
# Die 10TACLE STUDIOS-Aktie

 **Ausstehende Aktien: 5.477.021** (eingetragen seit 31. Januar 2007)

 **ISIN: DE000TACL107**

 **WKN: TACL10**

 **Aktionärsstruktur:**



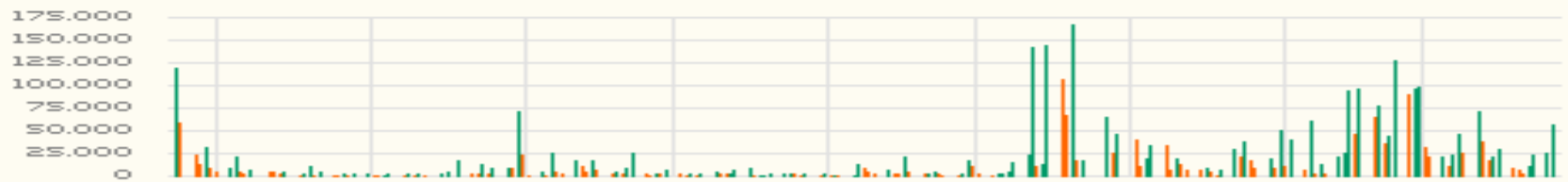
Anteil	Aktionär	Aktien
19,57%	Patrio Plus AG	1.072.075
8,62%	Bertram Rickmers / Atlantic	472.119
7,58%	GL Europe Luxembourg S.A.R.L. (ACG)	415.098
7,80%	DAH Beteiligungs GmbH (Daniel Hopp)	427.170
56,43%	Free Float	3.090.559
	<b>Gesamtanzahl der Aktien:</b>	<b>5.477.021</b>

# Kursentwicklung

SCHLUSSKURS: 12,25 EUR, 27.03. 17:36



## VOLUMEN







(C) 2007 IS.TELEDATA AG



# Finanzkalender 2007

---

-  **29. März 2007:**
  - Veröffentlichung Jahresergebnis 2006**
  - Bilanzpresse- und Analystenkonferenz**
  - Businesslunch der 10TACLE STUDIOS**  
**ab 12:00 Uhr, Frankfurt, King Kamehameha SUITE**
-  **3. Mai 2007:**
  - Entry- und General Standard Konferenz**
-  **19. Juni 2007:**
  - Hauptversammlung, Darmstadt**
-  **12. bis 14. November 2007:**
  - Deutsches Eigenkapitalforum Herbst 2007**

---

# Finanzkennzahlen

# Ausgewählte Kennzahlen der 10TACLE STUDIOS\*

- 🏠 **Umsatz:** + 64% auf 29,285 Millionen Euro (2005: 17,896 Millionen Euro)
- 🏠 **EBIT:** + 180% auf 4,708 Millionen Euro (2005: 1,684 Millionen Euro)
- 🏠 **EBITDA:** + 165% auf 7,235 Millionen Euro (2005: 2,730 Millionen Euro)
- 🏠 **Steigerung des Konzernergebnis** nach Minderheiten um + 174% auf **2,892 Millionen Euro** (2005: 1,057 Millionen Euro)
- 🏠 **Das Ergebnis je Aktie** nach Minderheitsanteilen beträgt **0,63 Euro** (2005: 0,40 Euro)

\* Konzernrechnungslegung nach IAS / IFRS

# Ergebniskennzahlen 2006 / 2005 im Überblick

		2006	2005	Veränderung
Umsatz	TEUR	29.285	17.896	11.389
EBITDA	TEUR	7.201	2.730	4.471
EBITDA-Marge	in %	24,59	15,25	9,33
EBIT	TEUR	4.708	1.684	3.024
EBIT-Marge	in %	16,08	9,41	6,67
Konzernüberschuss	TEUR	3.179	1.290	1.889
davon Minderheitsanteile	TEUR	287	233	54
Anzahl der Aktien*	Stck.	5.049.851	259.358	4.790.493
Ergebnis pro Aktie (nach Minderheitsanteilen)**	EUR	0,63	0,40	0,23

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

\*\* EPS nach IFRS - verwässertes EPS entspricht dem unverwässerten EPS!

# Bilanzkennzahlen 2006 / 2005 im Überblick

Bilanzkennzahlen		2006	2005	Veränderung
Investitionen	TEUR	10.699	6.157	4.542
Abschreibungen	TEUR	2.492	1.047	1.445
Bilanzsumme	TEUR	61.139	29.533	31.606
Eigenkapital	TEUR	30.984	10.583	20.401
davon Minderheitsanteile	TEUR	533	242	291
Eigenkapitalquote	in %	50,68	35,83	14,85
Eigenkapitalrentabilität (Return on equity)	in %	15,30	19,13	-3,83
Finanzmittelbestand am Ende der Periode	TEUR	12.341	7.521	4.820
Cash Flow aus laufender Geschäftstätigkeit	TEUR	-2.145	1.239	-3.384
Cash Flow nach DVFA / SG	TEUR	5.716	2.337	3.379

Sonstige Kennzahlen und Daten		2006	2005	Veränderung
Mitarbeiter		294	168	126
davon Arbeitnehmer		171	89	82

---

# Ausblick und Prognosen 2007

# Analystenerwartungen\*

Die aktuellen Studien von SES Research – Felix Ellmann (Newsflash vom 8. März 2007) und Dr. Kalliwoda Research (wird heute präsentiert) sprechen eine klare Sprache: **10TACLE STUDIOS AG „kaufen“**

Ausgewählte Kennziffern im Vergleich (SES / **Kalliwoda**):

Zeitraum	12/07e	12/08e	12/09e
Umsatz	44,6 / <b>43,5</b>	64,0 / <b>54,0</b>	-- / <b>59,0</b>
EBIT	7,6 / 7,4	8,4 / <b>12,5</b>	-- / <b>14,3</b>
EPS	0,98 / <b>0,85</b>	1,08 / <b>1,32</b>	-- / <b>1,52</b>

Der faire Wert wurde bei 19,00 Euro / **18,34 Euro** ermittelt

Derzeitiges Kursniveau bei rund **13 Euro**

\* Die Studien stellen wir Ihnen auf Nachfrage gerne zur Verfügung.

# Strategischer Ausblick 2007 der 10TACLE STUDIOS

- 🏰 **Mindestens sechs Spieleveröffentlichungen in 2007**
- 🏰 **Ausweitung der Produktpalette für die erfolgreichen NextGen-Konsolen: Sony Playstation 3 (PS3), Microsoft XBOX 360 und Nintendo Wii**
- 🏰 **Verstärkung der Aktivitäten im Bereich Online-Games (Massive Multiplayer Online Games – **MMOG**) mit etablierten Partnern wie MTV**
  - 🏰 **Stichworte: **2nd Life**, World of Warcraft, Community Building**
  - 🏰 **Vorteile: Umsätze aus Abos, hohe Spielerbindung, **Kopierschutz**, Skalierbarkeit usw.**
- 🏰 **Ausbau der internationalen Studiostruktur; Akquisition weiterer Studios geplant**
- 🏰 **Fortsetzung der konsequenten und erfolgreichen Asienstrategie**
- 🏰 **Weiterer Ausbau des Fonds-Modells in Asien und Europa**
- 🏰 **Aufbau einer **Repräsentanz** in den **USA****



# Finanzausblick 2007 der 10TACLE STUDIOS

---

- 🏆 **Wir gehen aufgrund der gestern gemeldeten Kooperation mit MTV sehr sicher davon aus, dass wir die von den Analysten gesetzten Erwartungen für 2007 erreichen und übertreffen können**
- 🏆 **Wie in den Vorjahren wird die Erlöserzielung im 2. Halbjahr des Geschäftsjahres stärker ausfallen als in den ersten sechs Monaten**

---

# Zusammenfassung

# Zusammenfassung

- 10TACLE STUDIOS ist der **größte unabhängige europäische Entwickler** für Computer-, Video- und Onlinespiele
- 10TACLE STUDIOS verfügt über **innovative Finanzierungsmodelle** für Spieleproduktionen
- Die gesteckten **Ziele** wurden konsequent verfolgt und regelmäßig **übertroffen**
- 10TACLE STUDIOS positioniert sich auf allen wichtigen internationalen Wachstumsbereichen (**NextGen** Konsolen, Handheld Konsolen, Online Content, Massive Multiplayer Online Gaming – **MMOG, Asien**) und verfügt über wesentliche Schlüsseltechnologien
- 10TACLE STUDIOS wird auch 2007 erfolgreich weiter **wachsen**

## **10TACLE STUDIOS AG**

Goebelstr. 21  
64293 Darmstadt  
Germany

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

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

e: [ir@10tacle.com](mailto:ir@10tacle.com)

w: [www.10tacle.com](http://www.10tacle.com)

Wir danken für Ihre Aufmerksamkeit...

---

# Annex

- 🏆 **10TACLE STUDIOS verfügt über innovative Finanzierungsmodelle für Spieleproduktionen wie internationale Fonds oder Private Placements.**
- 🏆 **10TACLE STUDIOS ist exklusiver Entwicklungs-Partner folgender Fonds:**
  - 🏆 **AAA Capital Game Fonds Nr. 1 (Deutschland)**
  - 🏆 **AAA Capital Game Fonds Nr. 2 (Deutschland)**
  - 🏆 **Nordic Fonds (Deutschland)**
  - 🏆 **Asia Games Development Private Equity Funds (Singapur)**

**Der in Singapur verwaltete Fonds wurde von der Sinotime Asset Management Ltd. (Hong Kong) aufgelegt und soll kontinuierlich in die Entwicklung neuer Computer- und Videospiele investieren.**

---

# Studios

# Studio Struktur

## Blimey! Games Ltd.

(06/2005)

- London (UK)
- Mitarbeiter: 59
- Genres: Racing
- Special Know-how: Racing



## 10TACLE STUDIOS Mobile Division (03/2006)

- Duisburg (D)
- Mitarbeiter: 11
- Genres: Action, Strategy
- Special Know-how: Mobile



## Reaktor Media GmbH

(07/2004)

- Hannover (D)
- Mitarbeiter: 27
- Genres: Science Fiction / Action
- Special Know-how: MMOG



## Elsewhere Entertainment SPRL

(05/2004)

- Charleroi (B)
- Mitarbeiter: 47
- Genres: Action
- Special Know-how: Motion, Middleware



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

(09/2004)

- Bratislava (SK)
- Mitarbeiter: 69
- Genres: Fantasy / Action
- Special Know-how: Motion, Environment, Grafic



## 10TACLE STUDIOS Asia Pte. Ltd.

(05/2004)

- Singapur (Singapur)
- Mitarbeiter: 28
- Genres: Sport / Action
- Special Know-how: Asia





# 10TACLE STUDIOS Slovakia s.r.o.



Sitz der Gesellschaft:  
Bratislava / Slovakia

☛ Standort der 10TACLE STUDIOS Slovakia ist Bratislava. Das 10T Kompetenzzentrum für NextGen Produktionen wird von Jürgen Reußwig und Slavo Hazucha geführt. Über 12 Jahre Branchenerfahrung zeichnen Jürgen Reußwig bereits aus, darunter Deutschlands bisher erfolgreichste PC-Spielserie. Auch Slavo Hazucha blickt bereits auf viele Jahre Erfahrung als Creative Leader in der Spieleindustrie zurück und war maßgeblich am Aufbau des mittlerweile 65 Mann starken Entwicklungsstudios beteiligt.

Mit Hochdruck wird derzeit an der Umsetzung des neuen Fantasy Action Titels „Elveon“ gearbeitet, der besonders im grafischen und technischen Bereich qualitativ hochwertig produziert wird und durch sein einzigartiges Konzept sowie seine atmosphärische Kulisse beeindrucken soll. Das elbische Action Epos gilt daher bereits jetzt als ein sehr viel versprechender Titel und nächster Meilenstein in seinem Genre.



# REAKKTOR MEDIA GmbH



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

Sitz der Gesellschaft:  
Hannover / Deutschland

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 internationale Dienstleistungen rund um Massive Multiplayer Games an. Dazu gehören sowohl 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.



# BLIMEY! GAMES



Sitz der Gesellschaft:  
London / UK

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 preisgekrönten Rennsimulationen wie „GTR – FIA GT Racing Game“, „GT Legends“ und „GTR2 - FIA GT Racing Game“.

Neben dem Kernteam, das von der britischen Hauptstadt aus die Entwicklung koordiniert, sitzen die Mitarbeiter in Europa und über die ganze Welt verstreut und arbeiten von ihrem Heimatstandort aus. Die besondere standortunabhängige Struktur erlaubt Blimey! höchste Flexibilität und Zugriff auf die besten Spezialisten im Rennspielbereich. Mit ihren NextGen Produktionen wird Blimey! erneut den Markt revolutionieren.



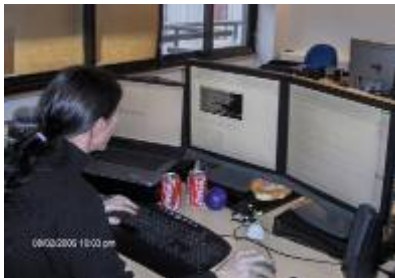
# 10TACLE STUDIOS BELGIUM



Sitz der Gesellschaft:  
Charleroi / Belgium

Am Standort Charleroi arbeiten die 10TACLE STUDIOS Belgium an neuen Zukunftstechnologien und Titeln, die sich durch ein revolutionäres Game Design auszeichnen. Mit Teamleader Yves Grolet konzentriert man sich daher derzeit besonders auf die Umsetzung spektakulärer Interaktionsmöglichkeiten von Spielecharaktere auf höchstem technischem Entwicklungsniveau.

Darüber hinaus arbeiten die 10TACLE STUDIOS Belgium an einer plattformübergreifenden, vielseitig nutzbaren Middleware Technologielösung, die sowohl aktuelle als auch die kommende 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 aufregenden originellen Spielekonzepts Geschichte schrieb.



# 10TACLE STUDIOS PTE Ltd.



Sitz der Gesellschaft:  
Singapur

10TACLE STUDIOS Asia sind mit Ihrem Sitz in Singapur der asiatische Brückenkopf der 10TACLE STUDIOS. 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 sowie die Umsetzung westlicher Titel auf die Besonderheiten des asiatischen Marktes, wie 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:  
Duisburg / Deutschland

Die 10TACLE STUDIOS MOBILE erschließen den Markt für mobile Unterhaltungsmedien. Mit dem neuen Entwicklungsstudio schafft die 10TACLE STUDIOS die Voraussetzung für die Umsetzung der firmeneigenen Marken auf tragbaren Videospielsystemen wie z.B. PSP, NDS oder Handys.

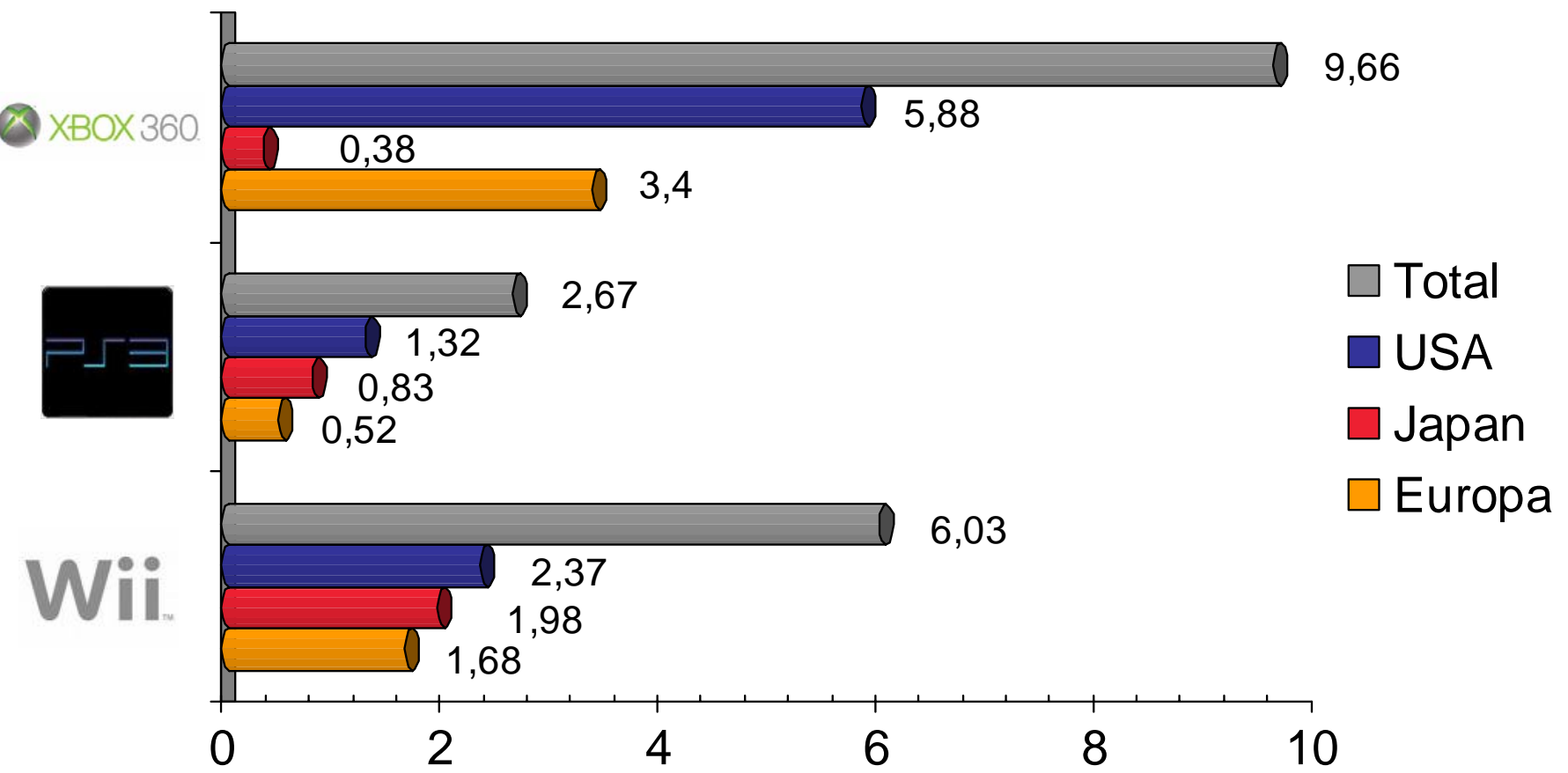
Gleichzeitig entwickelt das Studio aber auch neue, originäre Spielekonzepte und Marken. Die Geschäftsführung übernimmt Alexandra Gerb, die bereits seit über zwölf Jahren in der Softwarebranche tätig ist.



---

# Überblick Videogames-Konsolen

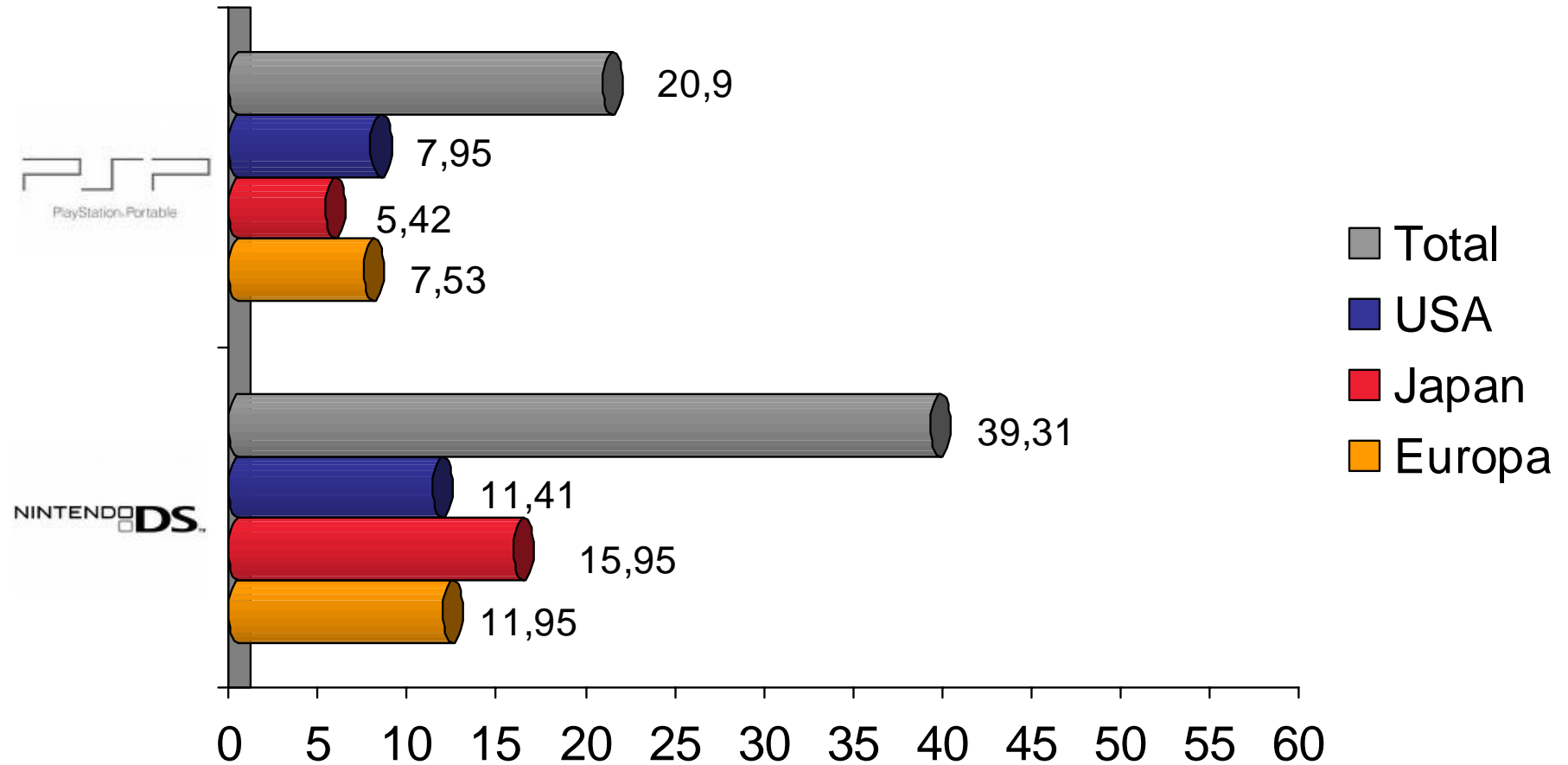
# Verkaufte Einheiten von NextGen-Konsolen



Quelle: [www.vgcharts.org](http://www.vgcharts.org) / März 2007 / Einheiten in Millionen Stück



# Verkaufte Einheiten von NextGen-Handhelds

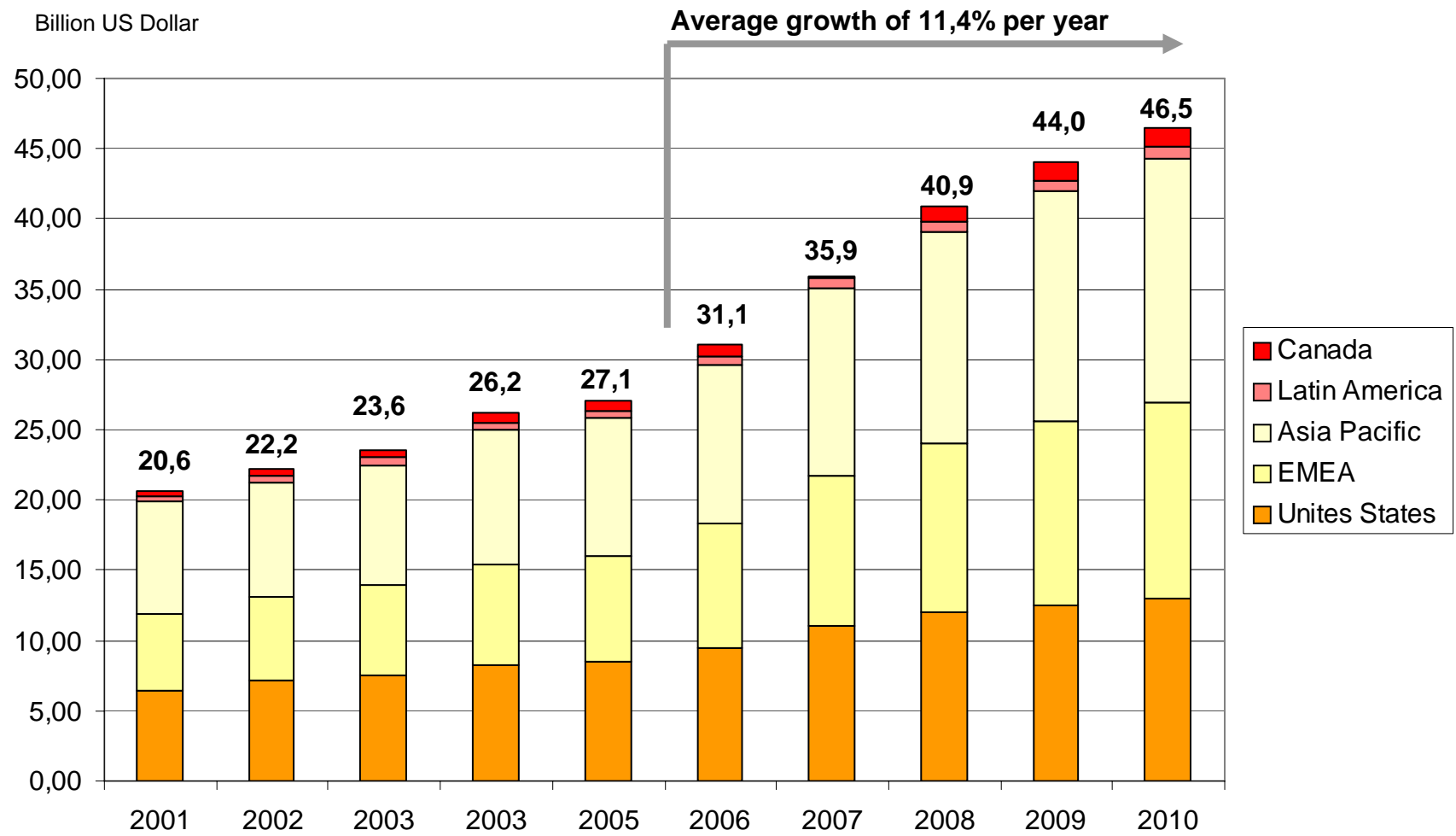


Quelle: [www.vgcharts.org](http://www.vgcharts.org) / März 2007 / Einheiten in Millionen Stück

---

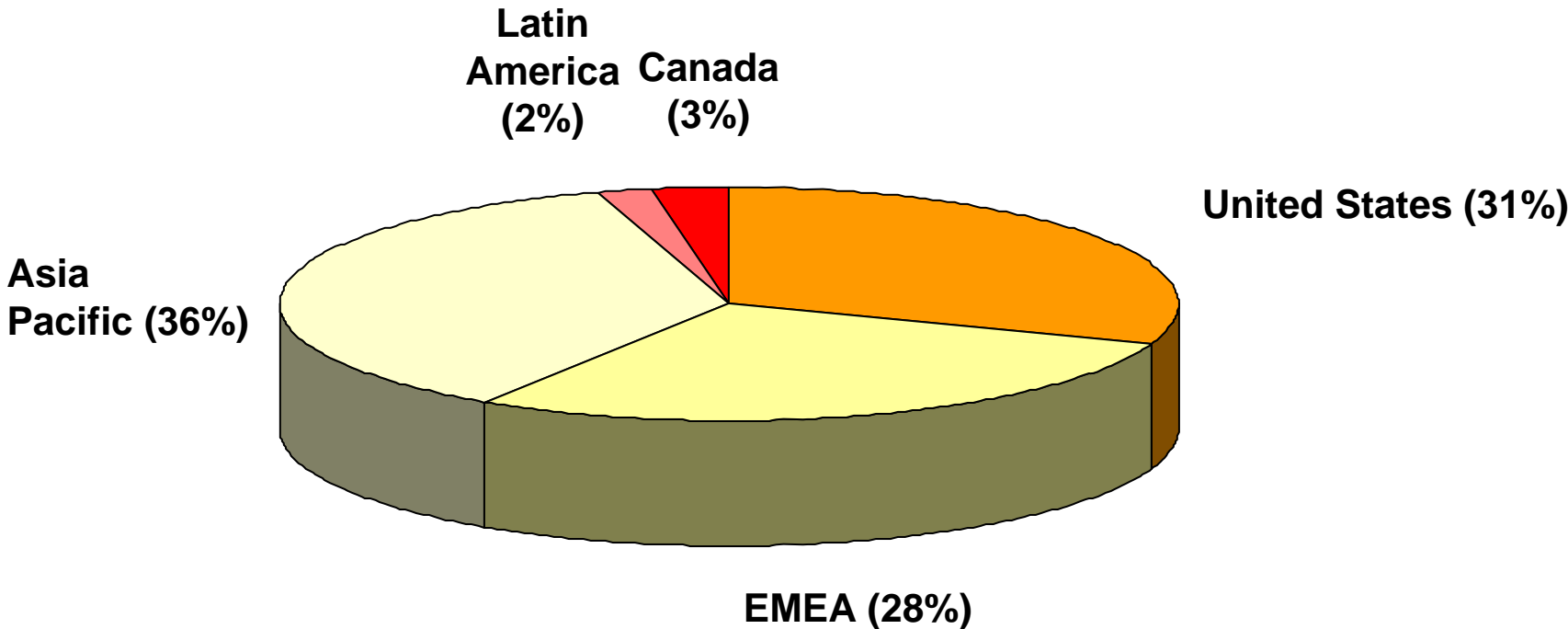
# Der Markt für Computer- und Videospiele

# Marktvolumen und -entwicklung



Quelle: PriceWaterhouseCoopers: Global Entertainment and Media Outlook 2006-2010

# Market Share by Region 2006



Quelle: PriceWaterhouseCoopers: Global Entertainment and Media Outlook 2006-2010

# Markt Fakten

- Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst 2006 um 7,4 Prozent auf 1,126 Mrd. Euro Umsatz (2005: 1,05 Mrd. Euro).
- 2607 Spiele wurden im letzten Jahr in Deutschland veröffentlicht.
- Spiele unterliegen in Deutschland einer gesetzlichen Alterseinstufung. Prüferkommission ist die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Berlin)

## USK-Freigabe-Statistik 2006:

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung: 45,7 %
- Freigegeben ab sechs Jahren: 12,7 %
- Freigegeben ab 12 Jahren: 20,1 %
- Freigegeben ab 16 Jahren: 15,6 %
- Keine Jugendfreigabe: 4,0 %
- Keine Kennzeichnung: 1,8 %

