Zwischenmitteilung des Konzerns 10TACLE STUDIOS AG zum 3. Quartal 2007

Die folgenden Ausführungen informieren über die Geschäftsentwicklung des Unternehmens im 3. Quartal 2007.

KONZERN UND GESCHÄFTSTÄTIGKEIT

Das Jahr 2007 steht für den Konzern der 10TACLE STUDIOS AG für eine erhebliche Erweiterung der eigenen Ressourcen und den Ausbau der Entwicklungskapazitäten für Computer- und Videospiele auf allen aktuellen Wiedergabeplattformen.

Neben der Akquisition von 100% der Gesellschaftsanteile der STORMREGION KFT aus Budapest, Ungarn, wurden weitere Entwicklungsstudios in Berlin, Wien und am Sitz der Konzern-Zentrale in Darmstadt aufgebaut. Insgesamt wurden bisher im Jahr 2007 mehr als 160 neue Mitarbeiter eingestellt. Der anhaltende Boom der Computer- und Videospiele Branche lässt die Nachfrage des Marktes nach Neuentwicklungen ständig steigen - sämtliche Entwicklungsstudios des Konzerns sind daher für das Jahr 2008 bereits ausgelastet.

Insbesondere die Entwicklung und der Betrieb der Online-Welt auf Basis der Weltmarke „MTV“ werden den Aufbau weiterer, qualifizierter Ressourcen erfordern. Die sogenannte Pre Production des Projekts, in der die konkrete Umsetzung sowie die spätere Gestaltung des Projekts festgelegt werden, konnte erfolgreich abgeschlossen werden. In einer zweiten Phase werden nun bis zum Projektstart in der Mitte des Jahres 2008 alle gewünschten Inhalte entwickelt und online miteinander vernetzt. Die Beauftragung dieser zweiten Phase wird dabei noch in 2007 durch einen Fonds auf Madeira, Portugal, erfolgen, der bereits die Pre Production im Jahr 2006 beauftragt hat und entsprechend seiner Verpflichtung im Geschäftsjahr 2007 anfallende Zahlungen leistet. Das zurzeit größte Projekt des Konzerns konnte bisher erfolgreich innerhalb der bestehenden Planung umgesetzt werden. Neben den Erlösen aus den Beauftragungen durch den Fonds in 2007 und 2008 erwartet der Konzern in 2008 bereits eigene Erlöse von mehr als 5 Mio. Euro aus der Vermarktung und dem Betrieb der Online-Welt.

Bei zwei Titeln, die in der Vergangenheit von Medienfonds beauftragt wurden, verzögert sich die Fertigstellung und Vermarktung um mehr als 12 Monate, so dass die Auslieferung nunmehr zum Q4 2008 und Q2 2009 erfolgen soll. Die Entwicklungen auf den Video-Konsolen der nächsten Generation erwiesen sich nicht nur für die 10tacle Gruppe als anspruchsvoller und aufwendiger als zunächst geplant. Insbesondere haben die führenden Publisher eine hohe Erwartungshaltung hinsichtlich der Ausschöpfung der technischen Möglichkeiten der Hardware-Plattformen neuester Generation. Die zusätzlich jetzt vorgesehenen Funktionalitäten der beiden Titel sind daher unabdingbare Voraussetzungen für eine erfolgreiche Vermarktung. Die zusätzlichen Kosten sind als Investment in die Qualifikation der eigenen Entwicklung und die mit dem Titel entstehende Marke zu werten. Diese höheren Entwicklungskosten wurden bei der Aufstellung der Prognose für das Geschäftsjahr 2007 und der Planung für die Folgejahre berücksichtigt und führen nicht zu einer Abweichung von den wirtschaftlichen Ziele für 2007.

WIRTSCHAFTLICHE SITUATION

Sehr erfolgreich verlief im 3. Quartal 2007 die Entwicklung und Vermarktung des Rennspiel-Titels „BMW M3 Challenge“. Mehr als 1,3 Mio. Internet-Nutzer haben sich bereits das Spiel, das für die Bewerbung des neuen BMW M3 entwickelt wurde, aus dem Internet herunter geladen. Mehr als 5 Mio. Exemplare der CD-ROM wurden über verschiedene Fachzeitschriften publiziert.

Dies ist sowohl für 10tacle als auch die Partner, die das Spiel als Marketing-Plattform für ihre Produkte genutzt haben, ein unerwartet großer Erfolg. 10tacle verbindet erfolgreich die Werbebranche mit dem neuen Werbe-Medium Computer-Spiele. Bereits nach wenigen Wochen konnte der Titel deutlich mehr als seine Kosten erwirtschaften. Weitere Erlöse sollen nun aus der Vermarktung der entsprechenden CD-ROM des Spieles über die beteiligten Werbepartner erzielt werden.

Innerhalb der vorgegebenen Zeit und finanziellen Ressourcen konnten zudem die Titel „Boulder Dash“, „PANZER TACTICS“ und „Happy Hippos“ für die Plattform NINTENDO DS fertig gestellt werden.

Dabei konnte für die europaweite Vermarktung des Titels „Boulder Dash“ der Marktführer ELECTRONIC ARTS als Partner gewonnen werden. Der Konzern rechnet für alle drei Titel mit einem großen Potential im anstehenden Weihnachtsgeschäft. Die Plattform NINTENDO DS wird zum Jahresende eine Verbreitung von mehr als 60 Mio. Einheiten erreichen. Das Management geht daher auf dieser sehr starken Plattform von höheren Umsätzen aus, als bisher erwartet (neue Prognose 5 Mio. Euro, statt bisher 3,5 Mio. Euro). Erfolgreich veröffentlicht wurde zudem das PC-Adventure Game „JACK KEAN“. Auch dieser Titel erreichte bereits mit Veröffentlichung „break even“ und wird von der Fachpresse als Referenz in seinem Segment gefeiert.

Der Umsatz des Konzerns hat sich im 3. Quartal 2007 gemäß der bestehenden Planung entwickelt. Erhebliches Neugeschäft steht zudem unmittelbar vor dem Abschluss. Das Management des Unternehmens ist daher überzeugt, die für 2007 gesetzten Ziele - einen Konzern-Umsatz von ca. 52 Mio. Euro sowie ein EBIT von 9,3 Mio. Euro - zu erreichen. Erwartungsgemäß werden im 4. Quartal insbesondere die oben bereits erwähnten Titel zu erheblichen Vermarktungserlösen führen (ca. 5 Mio. Euro). Hinsichtlich der Beauftragung von 7 weiteren Titeln befinden sich die Verhandlungen kurz vor Abschluss. Um die Prognose zu erreichen, müssten jedoch nicht alle Titel noch im Geschäftsjahr 2007 platziert werden.

Der bereits im Konzernlagebericht vom 23.08.2007 (1. Halbjahr 2007) dargestellte Abbau bestehender Forderungen gegenüber beauftragende Fonds im 2. Halbjahr 2007 wird zu einer starken Cash-Position zum Jahresende 2007 führen. Bezüglich des Forderungsbestandes geht das Management von einem planmäßigen Abbau der Forderungen in 2007 aus. Zum 31.12.2007 werden keine wesentlichen und bis zu diesem Stichtag fälligen Forderungen mehr bestehen. Die Gesamtsumme der Forderungen wird jedoch aufgrund des Geschäftsmodells der 10TACLE STUDIOS AG infolge der neuen, zusätzlichen Beauftragungen im Vergleich zum 30.06.2007 geringfügig anwachsen. Diese neuen Forderungen werden im Laufe des Jahr 2008 zu Zahlung fällig und ausgeglichen.

AUSBLICK

Noch in 2007 soll die im August 2007 beschlossene Akquisition von Teilen der Firma CLIMAX aus England abgeschlossen werden. Zurzeit wird die konkrete Umsetzung mit den Verkäufern verhandelt, die Option der Übernahme zusätzlicher Anteile geprüft und verschiedene Wege der Refinanzierung der Akquisition sondiert. Dabei wird insbesondere die Gegenfinanzierung über Fremdkapital erwogen, da sich der Konzern bisher völlig ohne Fremdkapital finanziert hat und sehr erfreuliche Ratings verschiedener Banken erreichen konnte.

Darmstadt, 19.11.2007

Michele Pes
Vorstand

ÜBER 10TACLE STUDIOS AG:

Die im General Standard der Frankfurter Wertpapierbörse notierte 10TACLE STUDIOS AG (WKN: TACL10, ISIN DE000TACL107) zählt in Europa zu den führenden unabhängigen Entwicklungs- und Produktionsunternehmen für hochwertige Computer- und Videospiele (Games). Die 10TACLE STUDIOS AG produziert auf internationalem Top-Niveau und deckt mit ihrem Produktportfolio alle relevanten und wachstumsstarken Segmente des Games-Marktes ab. Am Hauptsitz Darmstadt und den Entwicklungsstandorten Berlin, Darmstadt, Duisburg, Hannover Bratislava, Budapest, Charleroi London, Singapur und Wien beschäftigt das Unternehmen rund 440 Mitarbeiter. Der Umsatz der 10TACLE STUDIOS AG stieg im ersten Halbjahr 2007 auf 19,4 Millionen Euro (1. Halbjahr 2006: 12,71 Millionen Euro). Das EBIT betrug 3,37 Millionen Euro (2,3 Mio. Euro im Vorjahreszeitraum).